

MAGIE



MEURE



Table des matières

Table des matières	2
1. Introduction	8
2. Base de la magie	9
2.1 Les Dieux	9
2.2 Liens entre les Dieux	9
2.3 La Magie	10
2.4 Les panthéons	11
2.4.1 El'Der	11
2.4.2 El'Bis	11
2.4.3 El'Dor	11
2.4.4 Koth'Oth	12
2.4.5 El'Lar	12
2.4.6 Divinités indépendantes	12
2.4.7 Divinités secondaires	13
2.5 Foi	13
2.5.1 Gestion	13
2.5.2 Contact ennemi	13
2.5.3 Valeurs	13
2.5.4 Gain de foi	14
2.5.5 Acte contre sa foi	14
2.6 Nombres associés aux Forces	14
2.7 Avantages liés aux Dieux	15
3. Création de magicien	17
3.1 Procédure de création d'un magicien	17
3.1.1 Choix de l'école de Magie	17
3.1.2 Réussite de l'examen de Magie	17
3.1.3 NEM et PdA	17
3.1.4 Sorts et pouvoirs	17
3.1.5 Étude des Sorts	18
3.1.5.1 Coût	18
3.1.5.2 Étude dirigée	18
3.1.5.3 Pouvoir	18
3.1.5.4 Type	18
3.1.5.5 Choix	18
3.1.5.6 Étude libre	18
3.1.5.7 Grimoire du Magicien	19
3.1.6 Coûts des sorts selon l'Alignement	19
3.1.7 Sorcellerie (EI EO EA)	19
3.1.8 Chamanisme (KO)	19
3.1.9 Druidisme (EE)	20
3.1.10 Magie Ancestrale (SI)	20
3.1.11 Magie de la Nature (NA)	21
3.2 Langues surnaturelles	22
3.2.1 Introduction	22
3.2.2 Test et Effets	23
3.2.3 Liens avec les sorts	23
3.3 Liste des sorts par alignment	25
3.3.1 Table des alignements	25
3.3.1.1 Alignements aléatoire	25
3.3.1.2 Légende des tables des sorts	25
3.3.1.3 Styles de magie	25
3.3.2 Magie d'El'Bis	26
3.3.3 Magie de Koth'Oth	26
3.3.4 Magie d'El'Der	27
3.3.5 Magie de Si' Th	27
3.3.6 Magie d'El'Lar	27
3.3.7 Magie d'El'Dor	28
3.3.8 Magie de la Nature	29
3.3.9 Sorts de Base	29
3.4 Pouvoirs	29
4. Description des sorts	33
1 Âme nouvelle	35
212 Amour à mort [P. de la mort]	35





209	Ancien guerrier	35
2	Animalité	35
3	Apparence ancienne [P : des illusions]	36
222	Apparence animale	36
4	Appel d'El'Dor [P : d'El'Dor]	36
5	Aveuglement divin	36
233	Barrage divin	37
6	Bénédiction	37
7	Blessure noire	37
8	Bouclier des âmes	37
232	Bouclier invisible	38
9	Bouclier meurtrier	38
10	Boule de Feu [P : de feu]	38
11	Brèche céleste	38
12	Brouillard mortel [P : de la mort]	39
13	Brume ancienne	39
14	Brume de la nuit [P : du sommeil]	39
15	Brume du temps [P : du temps]	40
16	Célérité	40
17	Chaînes divine	40
18	Chaleur divine [P : du désert]	40
19	Chaos mental	40
20	Chasseur d'âme	41
21	Chemin de Jehu'diel [P : du temps]	41
22	Chemin du temps [P: du temps]	41
23	Chemins secrets [P : des étoiles]	42
199	Chevalier divin	42
24	Clef divine	42
25	Clef spirituelle	42
26	Combustion [P : du feu]	43
27	Communication divine	43
28	Compagnon ancien [P : des illusions]	43
29	Compagnon de la nuit [P : de la nuit]	44
30	Compagnon mortel [P : du nécromancien]	44
31	Connaissance d'oracle	44
32	Contrôle des âmes	45
33	Contrôle mortel [P : du nécromancien]	45
34	Corruption mortelle [P : du nécromancien]	45
35	Courant divin [P : de la mer] [P : des eaux]	45
229	Création naturelle	46
36	Création originelle [P : premier]	46
239	Déluge	46
37	Destinée	47
38	Destruction	47
39	Destruction originelle [P : premier]	47
40	Détection de chaleur [P : de feu]	48
41	Détection divine	48
42	Dispute	48
43	Divine aube	48
44	Divine inspiration	49
45	Divine intervention	49
46	Doigts de Feu [P : de feu] [P : d'El'Dor]	49
47	Don de Dieu	50
48	Douleur divine [P : d'El'Dor]	50
210	Douleur étrange [P. de l'étrange]	50
49	Eau de pierre	50
50	Eaux anciennes	51
51	Éclairs divin [P : de la tempête]	51
52	Enchantement [P : éternel]	51
53	Énergie astrale [P : des étoiles]	51
54	Ensorcellement [P : éternel]	52
55	Épée astrale [P : des étoiles]	53
56	Épée divine [P : de la tempête]	53
57	Épieu ancien	53
193	Erreur infinie	53





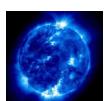
58	Étouffement	53
59	Éveil divin	54
60	Éveil éternel	54
61	Exorcisme	54
235	Explosion de Mage	54
62	Fascination	55
63	Feu astral	55
64	Feu des Anciens	55
65	Fin de l'âme	56
66	Flamme éternelle	56
67	Flèche de feu	56
234	Flux de transe	56
68	Focus [P : éternel]	57
69	Focus du destin	57
70	Foison lumineuse [P : de la lumière]	57
71	Folie divine	58
230	Force de la création	58
226	Force de la nature	58
72	Force première [P : de la terre]	59
73	Force vitale	59
197	Fortification	59
74	Froid mortel	59
75	Guide ancien [P : du désert]	60
76	Haine éternelle	60
77	Illusion étrange [P : de l'étrange]	60
78	Immobilité éternelle	61
196	Inspiration temporelle	61
79	Jeunesse ancienne [P : du temps]	61
80	Langage primal	61
81	Liberté totale	62
227	Loi naturelle	62
82	Lumière divine [P : de la lumière]	62
83	Main corporelle	62
84	Main-morte [P : de la mort]	62
86	Maîtres de la Terre [P : des éléments]	63
87	Maîtres des Airs [P : des éléments]	63
88	Maîtres des Eaux [P : des éléments]	63
90	Maîtrise des douleurs	64
91	Maîtrise des mers [P : de la mer]	64
92	Maîtrise des monts [P : de la terre]	64
85	Maître des morts	64
89	Maîtres du Feu [P : des éléments]	65
203	Maître total	65
93	Maladie [P : du nécromancien]	65
94	Maladie éternelle	66
95	Maladie étrange [P : de l'étrange]	66
96	Malédiction [P : éternel]	66
97	Malédiction mortelle [P : du nécromancien]	67
208	Malicieuse mort	67
98	Marche de Jehu'diel [P : du voyage]	67
99	Marche de l'oiseau [P : des eaux]	68
100	Marée ancienne [P : des eaux]	68
101	Mascarade	68
211	Matière lumineuse [P. de la Lumière]	68
102	Mélodie divine	69
103	Mémoire perdue	69
104	Message spirituel [P : de l'esprit]	69
225	Mime animal	69
105	Monde de Jehu'diel [P : du voyage]	70
213	Mort d'envie [P. de la mort]	70
106	Mort de Ton'Ah	70
107	Mort des âmes	71
224	Mort naturelle	71
109	Mort suspendue	71
198	Mur de feu	71





110	Mutant	72
240	Naissance	72
221	Nature	73
111	Noirceur mortelle [P : de la nuit]	73
112	Nourriture divine	73
113	Nuage divin [P : de la tempête]	73
114	Nuit éternelle [P : de la nuit]	73
115	Oiseau sans aile [P : du voyage]	74
116	Ombre invisible	74
117	Oracle mortel [P : du nécromancien]	75
118	Ordre aveugle	75
119	Ordre spirituel	75
231	Origine du monde	75
120	Oubli divin	76
191	Pacte d'équilibre	76
121	Paix éternelle	76
122	Parole mortelle [P : du nécromancien]	77
123	Peste divine	77
124	Petite éternité	77
125	Pétrification éternelle	77
126	Piège de sable [P : du désert]	78
127	Piège du temps [P : du temps]	78
128	Pilote de Dieu [P : de la mer]	78
129	Piste des âmes	78
130	Pluie de feu [P : de feu]	79
131	Porte ancienne	79
108	Pouvoir divin [P : éternel]	79
136	Pouvoir infini [P : des étoiles]	80
132	Présence astrale [P : des étoiles]	80
133	Présence étrange [P : de l'étrange]	80
134	Prison spirituelle	81
237	Prolifération	81
200	Protection des anges	81
135	Protection divine	82
137	Protection maudite	82
138	Puissance	82
206	Puissance du Serpent	82
215	Puissance originelle [P. Premiers]	83
139	Puits d'étoiles [P : des étoiles]	83
140	Puits du temps [P : du temps]	83
141	Punition divine	83
142	Purification	84
143	Racine de malédiction	84
144	Regard de Dieu [P : de la lumière]	84
145	Régénération	84
146	Répulsion originelle [P : premier]	85
147	Résistance de lave [P : d'El'Dor] [P : de la terre]	85
148	Restauration	85
149	Retour de matière	86
150	Révélation	86
151	Rêves divins	86
152	Sables anciens [P : du désert]	86
205	Sacrifice	86
204	Sang impur	87
153	Sauvagerie	87
238	Seigneur	87
154	Sens du chasseur	88
155	Sens inné	88
156	Service de Dieu [P : éternel]	88
157	Silence	88
158	Soin de maladie	89
160	Soins de lumière	89
159	Soin divin	89
214	Sombres ténèbres [P. de la nuit]	89
161	Sommeil éveillé	90





207	Souffle de choc	90
194	Souffle du héros	90
162	Souffle du poisson [P : de la mer] [P : des eaux]	90
192	Sphère céleste	91
163	Sphère de Jehu'diel [P : du voyage]	91
164	Sphère de son	91
202	Succion vitale	91
228	Tectonique	92
165	Tempête [P : de la tempête]	92
166	Tempête des sables [P : du désert]	92
195	Temps vivant	92
167	Terreur	93
168	Terreur du silence	93
169	Théâtre ancien [P : des illusions]	93
170	Toile astrale [P : des étoiles]	94
201	Toucher divin	94
171	Transe éternelle [P : du sommeil]	94
236	Transe du fidèle	94
172	Transe mortelle	95
173	Tremblements [P : de la terre]	95
174	Vague mortelle	95
175	Vase mortelle	95
176	Vengeance des Anciens	96
177	Vengeance éternelle	96
178	Vent divin [P : de la tempête]	96
179	Vérité	97
180	Vérité divine	97
223	Vie et mort	97
181	Vie mortelle [P : du nécromancien]	97
182	Visage ancien [P : des illusions]	98
183	Vision de nuit	98
190	Vision divine	98
184	Vol du maître	98
185	Vol maudit	98
186	Voyage de terre [P : de la terre]	99
216	Voyage intérieur [P : du sommeil]	99
189	Yeux du centre [P : de la terre]	99
188	Yeux clos [P : du sommeil]	100
5.	Utilisation de la magie	101
5.1	Attaque et Points de magie	101
5.2	Régénération	101
5.3	Coût d'un sort	101
5.4	Vitesse de concentration	101
5.5	Lancement de sort	101
5.6	Bonus et malus	101
5.6.1	Situation	101
5.6.2	Voix et Gestes	102
5.6.3	Autres modificateurs	102
5.6.4	Divers	102
5.6.4.1	Sort retardé	102
5.6.4.2	Interruption involontaire d'un sort	102
5.6.4.3	Interruption volontaire d'un sort	102
5.6.5	Lancement de sort - Résumé	102
5.7	Tables utilisées pour les Réussites et Échecs critiques	103
5.8	Réussites Critiques des Sorts	103
5.9	Échecs Critiques des Sorts	103
5.9.1	Table Générale	104
5.9.2	tEC El'Der	104
5.9.3	tEC El'Bis	105
5.9.4	tEC El'Dor	105
5.9.5	tEC El'Lar	106
5.9.6	tEC Si'Th	106
5.9.7	tEC Nature	107
5.10	Critique des Reliques	108
6.	Niveaux et expérience magique	109





6.1 Gain de points (ExM) et <i>Magie</i>	109
6.2 Gain de NEM	109
7. Autres règles sur les sorts	111
7.1 Augmentation du NE d'un sort	111
7.2 Étude de sort	111
7.2.1 Avec un maître/un livre	111
7.2.2 Seul	111
7.3 Perception de la magie	112
7.4 Affinité magique	112
7.5 Affinité divine	112
7.5.1 Apparition	112
7.5.2 Mise en place	112
7.5.3 Capacités	113
7.5.4 Test d'affinité	113
7.5.5 Caractéristiques	113
7.5.6 Comportement	113
7.6 Focalisation de sorts	113
7.6.1 Introduction	113
7.6.2 Lien entre sorts et matières	113
7.7 Magie Innée	114
7.8 Spécialisation	114
8. Reliques	115
8.1 Généralités	115
8.2 Cérémonie	115
8.2.1 Magicien	115
8.2.2 Ensorcellement	115
8.2.3 Forme	115
8.2.4 Matière	116
NE(talent)	116
MdC	116
8.2.5 Temps et Taille	116
8.2.6 Sanctuaire	116
8.2.7 Sorts	116
8.2.8 Propriétés de base	116
8.2.8 Propriétés particulières	117
8.2.9 Propriété spéciale	119
8.3 Création	120
8.3.1 Pouvoir	120
8.3.2 Échec critique	121
8.4 Maîtrise	122
8.4.1 Possession	122
8.4.2 Propriétés	122
8.4.3 Se séparer de relique	122
8.4.4 Usage d'une relique	122
8.4.5 Plusieurs reliques	122
9. Annexes	123
9.1 Fiche de Sort	123
9.2 Gestion des sorts	124
9.3 Lancement des sorts	125
9.4 Composants des sorts	126
9.5 Création de relique	127





1. Introduction

La magie est un élément qui donne au monde médiéval un aspect fantastique, féérique et merveilleux à la fois. La magie est liée à la foi, en une croyance religieuse déterminée. C'est l'instrument le plus puissant du monde proposé.

Le MdJ doit avoir la plus grande prudence quant à la mise à disposition de la magie pour les J en ne confiant ce pouvoir qu'à celle ou celui en qui il a une grande confiance quand son expérience dans les Jeux de Rôles. Les règles qui suivent vous permettront de créer un personnage magicien en conjonction avec le Livre 1. Dans ce cas, il est conseillé de bien maîtriser ces règles, autant pour le MdJ que pour le J.

Une bonne compréhension de celles-ci est indispensable dans le processus de création d'un magicien, les implications spirituelles et techniques sont très importantes et ne doivent pas être prises à la légère. Le MdJ fournit les explications nécessaires au J pour que son Perso soit le plus cohérent possible.



Remarques générales

- ❖ La rédaction de ce livre de règle a été réalisée sans féminiser systématiquement les textes. Cela ne résulte pas d'une volonté particulière ou d'un manque de respect pour la gente féminine. J'espère être pardonné pour un tel manquement.
- ❖ Suivez les remarques préliminaires fournies dans le Livre 1.



2. Base de la magie

2.1 Les Dieux

Avant, il n'y avait rien.

Té'Got apparu et avec lui, l'espace et le temps. Cette entité n'était qu'énergie. Dans ce noyau d'univers, l'énergie céleste se multipliait à l'infini, c'était la **Mana**. Cette énergie structurait tout.

Té'Got est une entité qui n'a pas d'existence propre, ni forme ni sens, c'est juste ce qui fut, est et sera. C'est l'origine et la fin de toute chose, de l'univers, des mondes et de ce qu'ils contiennent. Il n'est pas aligné ni neutre, il est le monde.

*L'espace pris forme avec l'apparition d'**El'Der**, Dieu du Temps et de l'Existence.*

*Le sens de l'existence apparu avec **El'Bis**, Dieu de la lumière, du feu, de l'air et de vie.*

*L'éternité des êtres étant envahissante le cycle de la vie fut apporté par **El'Dor**, Dieu des ténèbres, de la terre, des mers et de la mort.*

*L'équilibre entre la vie et la mort était nécessaire, **El'Lar** apparu pour y contribuer et rendre pérenne les créations divines.*

Ainsi s'établirent les Forces principales du cosmos, toutes mues par la Mana mais toutes très différentes. Ces quatre Forces n'ont pas d'existence physique, ce sont des énergies suprêmes. Leurs engeances, les êtres qu'elles ont générés, ont par contre des réalités physiques bien concrètes.

D'autres Forces apparurent par la suite...

*La première des Créations d'**El'Der** fut les Siths, l'ombre du Temps. Devenu hautement divine par la suite, cette énergie s'est transformée en le Dieu **Sith**.*

*Engagé dans une guerre éternelle, **El'Dor** trompa tout le monde et se répliqua pour créer **Koth'Oth** le Dieu Serpent, vivant et divin à la fois.*

Ces six Dieux ont le **pouvoir de création**, c'est-à-dire la capacité d'utiliser la Mana pour créer, transformer et détruire à volonté. Ces Dieux, ou **Forces**, sont aussi nommés **Alignements**.

*En fin de l'histoire, les humains découvrirent que la Mana était matière et que la matière sans Dieu était de la Mana « libre », la **Nature** apparu.*

Dans la version de base, l'univers proposé est divisé en 3 Mondes (ou planètes tournant autour d'une étoile similaire au Soleil) :

- Le monde **Divin** (*Royaumes Célestes*) formé par les Dieux El'Der, El'Bis, El'Dor et El'Lar ainsi que les êtres célestes. Cet astre invisible tourne autour du Soleil en orbite en face du Monde Nouveau.
- Le monde **Ancien** (*Yael*) abrite les races d'El'Der et de Koth'Oth, exclusivement. Cet astre est visible du Monde Nouveau comme notre Lune l'est de la Terre.
- Le monde **Nouveau** (*Eberen*), copie du monde Ancien, où vivent, entre autres races, les humains. Cette planète est similaire en taille et masse à la Terre.

L'ensemble du cosmos est bien plus complexe et sera dévoilé dans un module particulier.

Ces trois mondes ont été façonnés par les Dieux et leurs engeances (les *Dragons* par exemple).

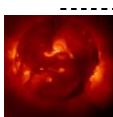
2.2 Liens entre les Dieux

La **magie** est une manière de canaliser et d'utiliser cette Mana pour modifier les éléments à l'instar des Dieux, mais dans une proportion bien plus réduite. Chaque sortilège (sort) est donc une manipulation particulière de la mana dans un but précis.

La **Foi**, exprimée par un nombre de 0 à 100, indique le lien entre un être et un Dieu. Seuls les plus dévots peuvent comprendre, après des années d'études, l'art de la magie. Devenant des canaux par lesquels passe la mana. La magie de la Nature fait exception à ce principe.

À chaque force sont associés un code et une **couleur** :

Force	Code	Couleur
El'Der	EE	Le gris de la brume et du temps
El'Bis	EI	Le jaune de la lumière et du feu
El'Dor	EO	Le rouge du sang et de puissance
El'Lar	EA	Le bleu des étoiles et de l'infini
Koth'Oth	KO	Le vert sauvage et brutal
Si'Th	SI	Le gris sombre de l'inconnu
Nature	NA	Le vert des racines de la Terre





La table suivante explique les **relations** entre les différentes Forces :

Force	Allié	Neutre	Ennemi
El'Der	Si'Th : relation père-enfant	El'Bis El'Lar	El'Dor : opposition fondamentale Koth'Oth : pour le contrôle du Monde Ancien
El'Bis		El'Der El'Lar Si'Th	El'Dor : opposition vie-mort, lumière-ténèbres Koth'Oth : contre la sauvagerie et les créatures Nature : la peur de se perdre
El'Dor		El'Der El'Lar Koth'Oth Si'Th	El'Bis : la prise du pouvoir Nature : la haine de la magie sans dieu
El'Lar	Nature : recherche de l'équilibre absolu	El'Der Koth'Oth Si'Th	El'Dor : contre son avènement El'Bis : contre son avènement
Koth'Oth		El'Dor El'Lar	El'Der : pour le contrôle du Monde Ancien El'Bis : pour le contrôle du Monde Nouveau Si'Th : car lié à El'Der Nature : la haine du contre-pouvoir
Si'Th	El'Der : relation enfant-père	El'Bis El'Dor El'Lar	Koth'Oth : pour défendre El'Der Nature : la peur du renouveau
Nature	El'Lar : ont l'équilibre en commun	El'Der	El'Bis : contraire à l'autorité divine El'Dor : contraire à l'autorité divine Koth'Oth : contraire à l'autorité divine Si'Th : contraire à l'autorité divine

Les attitudes des créatures par rapport à leurs alliés et ennemis sont définies ce qui précède. Les alliés seront écoutés, respectés et/ou aidés. Les ennemis seront combattus soit de manière directe jusqu'à la mort soit de manière indirecte par la malice. Les forces neutres seront source de méfiance. Les humains auront plus de liberté dans l'interprétation de leur Foi, selon le niveau de celle-ci. Tout dépend du style de l'alignement et de l'intelligence respective des races ou êtres en présence.

- Les forces d'El'Der, bénies par l'éternité, sont en lutte de survie contre les créatures de Koth'Oth. Le combat contre El'Dor résulte directement de cette opposition.
- El'Bis et El'Dor forment deux parties indissociables et éternellement opposées, la vie et la mort, la lumière et les ténèbres. Rien ne saurait mettre fin à cette lutte. Le conflit d'El'Bis contre Koth'Oth résulte du lien de parenté entre El'Dor et Koth'Oth.
- El'Lar, au centre de toute chose, il est infiltré entre les autres Force. Sans préjugés aucun, les fidèles peuvent s'allier avec ceux qu'ils désirent mais uniquement pour les déforcer s'ils sont trop puissants ou les renforcer sinon. Une lutte permanente pour l'équilibre qui se retrouve aussi dans la puissance de la Nature avec laquelle l'alliance est forte quitte à disparaître soi-même.
- Koth'Oth, exclu du **Monde des Dieux**, a trouvé refuge dans le **Monde Ancien** et survit en combattant les forces d'El'Der et leur alliés Si'Th. Cette guerre s'étend aussi contre les puissances d'El'Bis et le règne humain sur le **Monde Nouveau**. Koth'Oth combattrra toutes les autres races pour la domination suprême.
- Si'Th, en lutte pour préserver le Monde Ancien contre les forces extérieures, en recherche d'unité.
- La **Nature** n'est pas un alignement, c'est la Mana issue des créations divines qui se libère progressivement du lien divin. Très liée au feu, à l'eau, à l'air et à la terre. Le lien avec la Nature génère une puissance magique qui peut définir un nouvel équilibre. Il n'y a ni dieu ni être divin lié à cet alignement. Voir 3.1.11 Magie de la Nature (NA).

2.3 La Magie

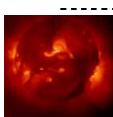
Chaque Dieu (EE, EI, EO, EA, SI, KO) est une source de magie spécifique.

- Le Monde Ancien est influencé par la magie El'Der et Koth'Oth.
- Le Monde des Dieux, originel et primaire, est divisé en Royaumes Célestes peuplés d'êtres divins.
- Le Monde Nouveau, produit par les engeances divines, accueille toutes les Forces.

Ce livre couvre la magie du Monde Nouveau, le seul à être peuplé à la fois par les hommes, les animaux et les créatures. La magie y est diffuse et liée à la foi des êtres qui y survivent. Le libre-arbitre humain tend à atténuer ce lien. Les magiciens se font en conséquence plus rares mais leur puissance n'en reste pas moins formidable.

Pour devenir magicien (hors magie de la Nature), il est absolument nécessaire de commencer par développer sa foi. Plus intense elle sera, plus puissant sera le magicien. Sans foi, il n'y a pas de reconnaissance du Dieu et donc l'énergie divine ne « descend » pas vers le magicien qui se retrouve muet et sans magie. Il peut arriver dans des cas exceptionnels que cette foi disparaîsse et que le magicien devienne « indépendant » de son Dieu en continuant à utiliser la magie, voir 3.1.7 Sorcellerie (EI EO EA).

La **magie de la Nature** est basée sur les énergies de l'ensemble des forces de la nature. Elle n'existe que là où les autres magies ont vécu et commencent à disparaître. C'est une manière de vivre la magie sans foi ni Dieu.





La présence de cette magie détruit le lien entre le Divin et le monde.

2.4 Les panthéons

Les Dieux sont tous issus de Té'Got. Ce sont ses engeances. Tous les êtres divins existant dans le Monde Divin ont une valeur Divine de 1 (pour les êtres les plus simples) à 9 (pour les Dieux eux-mêmes). Le niveau Divin=0 s'applique aux êtres des autres Mondes ainsi que pour certaines forment de vie du Monde Divin. Les croyances des peuples du Monde Nouveau sont liées aux **divinités de rang 6 à 8**, pas pour un des six Dieux (Divin=9). En effet, l'incarnation n'a pas de sens dans des concepts élevés, loin de toutes références à la vie des croyants. Les créatures, c'est-à-dire tout ce qui n'est ni humain ni animal, sont liées à des Dieux de manière définitive.

Le Monde Divin est divisé en **Royaumes Célestes** dirigés par des êtres Divins de rang **4 à 8**. Les panthéons qui suivent reprennent les divinités les plus connues. Le reste sera développé dans d'autres modules. Quelques explications :

- **Nom** : de la divinité.
- **Divin** : grade associé et niveau Divin, interprétez cela comme une hiérarchie pyramidale.
- **Titre** : phrase associée à la divinité, définition simple.
- **Description** : description du symbole lié à ce Dieu.

2.4.1 EL'DER

Les Royaumes Célestes EE se situent également dans le Monde Ancien mais sans leurs Dieux. Ces derniers vivent dans le Monde Divin, sur ce qui **correspond aux pôles**. L'influence des Dieux EE dans le Monde Ancien est telle qu'elle rend ce dernier difficile à vivre aux autres Forces.

Si'Th est une divinité à part. Sans panthéon, elle est l'incarnation du premier être vivant créé par El'Der. Elle n'a aucune loyauté ni lieu d'existence, uniquement liée à la Foi de ses rares fidèles. *Voir 3.1.10 Magie Ancestrale (SI).* EE est à l'origine des être élémentaires et des Anciens Dragons, la première des races.

Nom	Divin	Titre	Description
El'Der	Dieu-9	Le temps de toute chose	2 ligne de brume fusionnant à l'horizon
>Ton'Ah	Source-8	La nature, son essence et sa force	Loup argenté et majestueux, vu de face + auréole
>Galdar	Source-8	La sagesse, sa forme et son influence	Crâne noir et blanc, ligne verticale, fin et allongé
->Domiel	Seigneur-7	La nature dans tous ses états	Croix en X à quatre pointes : eau, air, terre, feu
...Bennez	Suprême-6	L'air du temps	Trois lignes ondulées horizontales
...Girra	Suprême-6	Le feu du temps	Trois lignes ondulées verticales
...Gea	Suprême-6	La terre du temps	Trois lignes horizontales
...Zu	Suprême-6	L'eau du temps	Trois lignes verticales
->Alfar	Seigneur-7	Le majestueux, l'être tel qu'il fut	Silhouette d'Ancien avec arc + épée + longs cheveux
->Dval'inn	Seigneur-7	Le puissant, l'être tel qu'il devient	Silhouette de Dva'inn avec casque + marteau + feu
...Bes	Suprême-6	Le fils roi, maître des profondeurs	Roi Dva'inn sur trône + couronne + hache + joyaux
->Goibiniu	Seigneur-7	La montagne, l'abri et le berceau	Montagne brillante + aigle + tunnel + terrasse
>Perfir	Source-8	Le temps, sa direction et son passage	Brume soufflée dans une direction par tête de dragon
->Sidis	Seigneur-7	Le dragonnier, celui qui est le maître	Ancien sur Dragon + cape + lance + éclair
...Eblis	Suprême-6	Celle qui va en sens inverse	Visage féminin sortant dans la brume + yeux noirs
->Tyr	Seigneur-7	Le dragon	Dragon dont le corps = écu sur flamme et éclairs

2.4.2 EL'BIS

Le soleil, au centre du système solaire qui abrite les trois Mondes, est nourri par la puissance d'El'Bis. Il en est l'incarnation immuable et inaltérable. C'est de cette Force qu'est né le Monde Nouveau et l'apparition des humains. La lumière et le feu utilisés comme source de vie. La vie et l'esprit comme sources de conscience et de morale. C'est cette Force qui a engendré les Anges qui servirent de modèle pour les humanoïdes. Les Royaumes Célestes EI occupent **l'hémisphère nord de Monde Divin**.

Nom	Divin	Titre	Description
El'Bis	Dieu-9	le père des Grands Saints	soleil à visage humain (yeux +bouche) + 8 rais ondulés
>Gol'Dewi	Grand Saint-8	protecteur de l'homme et de son corps	dragon de marbre blanc aux écailles en forme d'écu
->Dar'Gos	Saint-7	Cœur de feu dans la force pure	dragon rouge et noir de flamme imprécateur
->Gav'Reel	Saint-7	la rétribution finale et l'intelligence suprême	serpent ailé +couronne de flamme sur tête +étoiles
->Mush'Ru	Saint-7	la force et la malice du grand serviteur	dragon à deux cornes, long & sans ailes +boule cristal
>Hor'As	Grand Saint-8	père de l'humain et géniteur de Hum'Aran	Bel homme en bure, vieux et paumes ouvertes
->Hura'Kam	Saint-7	qui règne sur la lumière	homme à tête de soleil +sceptre +roche incandescente
->In'Ann	Saint-7	la vierge et pure femme, le courage incarné	femme nue +épée +bouclier +casque debout & fière
->Taritu	Saint-7	archer de la vengeance et de la guerre	femme +voile +cheval blanc ruant +arc
>Angel	Grand Saint-8	l'âme des hommes, la bonté, l'être de Bon	jeune roi +trône +croix de la sagesse +bure +pieds nus
>Sil'Aor	Grand Saint-8	la conscience, refuge des péchés, la sagesse	vieux homme +bure +Yael dans main +El'Bis dans l'autre

2.4.3 EL'DOR

Issu des profondeurs de la matière vient ce qui rend la vie non éternelle. Un ancrage dans la terre, la mer et les fluides vitaux. Les nombreuses formes de vies de l'au-delà donnent naissance à une foison d'êtres Divins qui peuvent trouver l'éternité dans la mort. Les humains sont naturellement moins nombreux à suivre cette voie et ceux qui le font sont motivés par puissance quelle procure. Source d'autres formes de vies, les ténèbres ouvrent de nouvelles possibilités. Les Royaumes Célestes EO occupent **l'hémisphère sud de Monde Divin**.

Le nom El'Dor n'est pas prononcé par les fidèles d'EI, ils utilisent à la place le « *Malin* ». En effet, les noms des Forces sont aussi des formules magiques qui peuvent provoquer des effets si prononcés dans un espace ennemi, à la discréption du MdJ.





Nom	Divin	Titre	Description
El'Dor	Dieu-9	La source de tous les feux, l'origine de la nuit	Triangle noir sur sa pointe
>AI'AI	Maîtres des Feux-8	Le chevalier de l'ombre, le grand général.	chevalier noir +plate +noire +destrier noir
->Alal	Servants-7	Le guide des armées.	cavalier noir sur destrier noir
->Rahab	Servants-7	Ecumeur vivant, le provocateur des masses.	Crâne +pattes araignée +7 yeux
->Berkil	Servants-7	Le passeur des Abysses.	ombre drapée +canne en forme de serpent
>El'Fir	Maîtres des Feux-8	Le gouffre rougeoyant, la source des forces.	corps de pierres +flammes +yeux de feu
->Sammuel	Servants-7	Prince des cieux, fier et courageux, sans pardon.	oiseau immense +peau tendue sans plumes
->Naamah	Servants-7	La succube de tous, mère des sangs mêlés.	femme +ailee +oreilles +griffes immenses
->Ahriman	Servants-7	L'essence de ce qui est en nous, la pureté révélée.	nuage sombre +yeux énormes +ailes
->Lilith	Servants-7	Mère de la nuit, celle qui annonce la fin.	frêle femme vampire drapée +blanchâtre
->Lemasthu	Servants-7	Maître des sept Ducs, le doigt qui dicte le chemin.	homme capé et couronné + éclair en main
>Ark'Vil	Maîtres des Feux-8	Le vent de la terreur et de la supériorité de l'Ombre.	tourbillon de corps +os +visages hurlants
->Kaoma	Servants-7	Le porte-drapeau de la vague vengeresse.	humanoïde défiguré +fanon +faux
->Murmur	Servants-7	Meneur de l'au-delà, la conscience des morts.	crâne noir et effilé +gemmae +dents
->Allatu	Servants-7	L'étoile des morts, compagne de Murmur.	couronne d'ossements taillés en pointe
->Barbatos	Servants-7	Celui par qui les mots passent et trépassent.	grand oiseau de toutes les formes
>Ded'Ay	Maîtres des Feux-8	L'infinie puissance révélée, le coucher du monde.	tache auréolée de nuages noirs striés
->Abaddon	Servants-7	Le forgeron des enfers et de la nuit.	mastodonte éclaté d'éclairs +marteau
->Nergal	Servants-7	Géniteur des souffrances, soleil des ténèbres.	homme à tête de lion +lance +crinière
->Namtar	Servants-7	Celui qui combat la lumière et ouvre la voie.	Forme humanoïde +lame noire +fente
->Hecate	Servants-7	L'esprit, la puissance, l'art, reine de sagesse.	char +longs chiens +étoile +main vers ciel

2.4.4 KOTH'OTH

Koth'Oth est un Dragon vivant, sans aile, à trois têtes dont le corps recouvre trois grandes montagnes. Il vit dans le Monde Ancien et utilise son pouvoir de création pour maintenir son Royaume Céleste sur place. Confronté à toutes les forces EE, il tente de s'emparer de Yael dans une guerre sans fin.

C'est également le dernier Dieu à utiliser son pouvoir de création pour générer des races inspirées de ce qu'il trouve chez l'ennemi. Les forces des KO jouent sur la masse plutôt que sur la qualité. Le panthéon reprend les six Royaumes Célestes entourant le « trône » de Koth'Oth en Yael. Il a été expulsé du Monde Divin.

Nom	Divin	Titre	Description
Koth'Oth	Dieu-9	Le Dieu Sauvage	Serpent sur trois grandes montagnes
>Neb'Ass	Géniteur-8	Celui qui rampe, écailles du Dragon sans ailes	Serpent cobra, maître des Kotis et des serpents
>Arp'Unt	Géniteur-8	le Grand Gorille Noir, bat la terre des poings luisants	Singe, maître des Singeons (Pitachi)
>Kor'Tal	Géniteur-8	l'Ancien Cyclope au Fouet, Maître des esclaves	Géant et les résidus créatifs de Koth'Oth
>Mar'Tro	Géniteur-8	le Fils de Koth'Oth porteur de la Corne Unique	Irno, maître des Irnolos des montagnes (Irnoloth)
>Lar'Bor	Géniteur-8	le Grand Ver Blanc	Ver, Maître des Profondeurs et de Terre (Aelor)
>Sur'Kil	Géniteur-8	la Fille du Serpent, Déesse Chaman aux Six Bras	Femme nue, maîtresse des humains

2.4.5 EL'LAR

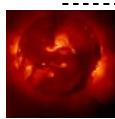
Les forces de l'équilibre sont les moins nombreuses et les plus puissantes. Placées à l'équateur du Monde Divin, elles séparent EI et EO en s'alliant à l'un ou l'autre selon les besoins. Très liées au temps et à l'espace, les divinités EA se sont rendues maîtres de ces dimensions, devenant par-là relativement invincibles. Fortement orientés vers l'esprit et la magie, les engeances d'EA ont une influence sur le Monde Nouveau sur lequel elles tentent de réduire l'influence des Dieux. Cette « amoralité » rend l'approche de cet alignement assez difficile.

Nom	Divin	Titre	Description
El'Lar	Dieu-9	Qui montre le chemin, guide suprême	Balance triangulaire sur brumeuse
>Agonas	Guide-8	Grand prêcheur des sciences et des faits	Grand pyramide d'où jailli de l'eau sur nuage
->Zehanpuryu'h	Chemin-7	Apporte le jugement, explique le futur	Dragon à longues ailes +globe dans griffes
->Sarameya	Chemin-7	Le messager suprême, voyageur de foi	Homme +cap +bâton de pèlerin +sac, cheveux au vent
->Tehuti	Chemin-7	Le maître des sources, cieux et chemins	Tête triangulaire aux rais, jets et sentes partant
...Soqed Hozi	Etoile-6	Concrétisation des pensées	Quadrupède forme de loup, traits anguleux, debout
>Amilas	Guide-8	Guide des esprits, source de puissance	Cercle entouré de triangles dans 5 directions
>Lawchas	Guide-8	Celui qui progresse, qui mène le progrès	Barre verticale d'où partent des éclats
->Omael	Chemin-7	Créateur des races, existences, du destin	Sphère brumeuse d'où partent les triangles
->Manu	Chemin-7	Architecte du destin, guide dans l'ombre	Triangle planté dans une sphère

2.4.6 DIVINITÉS INDÉPENDANTES

Ces divinités vivent aux frontières des Royaumes Célestes et suivent leur propre évolution en dehors des conflits majeurs. Peu connues, elles sont choisies par des groupes humains comme guidance spirituelle :

Nom	Divin	Titre, fonction, usage	Description
Jehudiel	EA-5	Gardien des sphères célestes et de la séparation des mondes	Deux demi-sphères +brumes entre
Criedne	EE-4	Sens en éveil, chasse et vision	Mains à cinq doigts de feuilles
Dianecht	EE-4	Soin, herboristes, arts, culture	Bouquet de plantes sur bras joints
Lugh	EE-4	Maître des Sidh, de la perfection, de l'unité	Danses de veines + plantes
Oberon	EE-4	Fée, félin, douceur, intelligence, silence	Yeux fin +poils ras pliés par vent
Ull	EE-4	Archerie, vitesse, beauté, impitoyable	Flèche immense +pointes +mains baguées
Manakel	EE-5	Marin, dauphins, courant, défiance des monstres	Serpent +ailes multiples +nageoires
Cedalion	EI-5	Artisans, forgerons, perfection	Deux lames en tête-à-queue en cercle
Enki	EI-5	Résilience, eaux, guérison et lutte contre démons	Visage féminin aux cheveux éventés
Labbiel	EI-5	Vents, amour, joie, science, haine de la sauvagerie	Boule de cristal +mains de brume
Vahagn	EI-5	Aventures, force, ordre, feu, éclairs	Guerrier +marteau à éclairs +écu Carré
Shamshiel	EO-5	Guerre, sang, destruction, art de la guerre	Deux épées croisées +casque d'or
Tiamat	EO-5	Mère des dieux, des mers, des marins, mangeuse des terres	Mouette géante à dents +griffes +mer





Tiella	EO-5	Déesse des créatures, des déserts, de la chaleur	Tête de mort +cornes +flammes
--------	------	--	-------------------------------

2.4.7 DIVINITÉS SECONDAIRES

Ces divinités SI sont liées aux saisons, leur foi est répandue dans les régions où une église structurée est absente (chez les « barbares » par ex.). Ce sont des Royaumes Célestes isolés dans le Monde Ancien, avec très peu d'interaction avec les autres sauf dans la guerre contre KO. Ils sont dirigés par des êtres liés à SI et peuplés de créatures élémentaires et autres races SI.

Nom	Divin	Mois	Titre, principes, concepts, matières	Description
Nuada	SI-4	janvier	Charisme, autorité, honneur, bravoure, fer	Deux oriflammes carrés croisés
Manannan	SI-4	février	Mers, épieu, marine, force, violence	Épieu crevant une voile carrée
Brigit	SI-4	mars	Beauté, fleurs, cueillette, plantes, racines	Cœur éclaté en pétales
Ogma	SI-4	avril	Poésie, éloquence, satires, scribe, subtilité	Parchemin en pied de bouc
Luchta	SI-4	mai	Charpente, sculpture, ciselure, forge, santé	Hache au manche sculpté
Figol	SI-4	juin	Coupe, nature, justice, solidité, fertilité	Chêne
Dagda	SI-4	juillet	Chanson, danse, épée, musique, art	Harpe en forme de bouche
Morriga	SI-4	août	Guerre, voyage, découverte, élevage, paternité	Crâne casqué sur montagne
Daen	SI-4	septembre	Dissimulation, vol, chemins, piste, ruse	Chaperon noir évasé
Nathgen	SI-4	octobre	Sorcellerie, savoir, magie ancienne, rituel	Boule de feu sur livre
Rhiannon	SI-4	novembre	Oiseaux, verbes, joie, rire, liberté	Aigle en colère
Yngvi	SI-4	décembre	Tempête, éclair, pluies, vents, puissance	Tourbillon

Remarque : les panthéons complets et la manière dont ils sont structurés sont développés dans l'autres modules. De même pour le Monde Ancien. Le Monde Divin est une planète où les éléments (air, terre, feu, eau) sont liés aux divinités locales d'une manière extrême. La vie s'y exprime de manière très spéciale.

2.5 Foi

2.5.1 GESTION

La Foi décrit l'attachement d'un être à son Dieu (divinité de niveau **Divin de 6 à 8**), cotée de 0 à 100:

Foi	Libellé	Créatures	Prière	Notes
81-100	Fanatique	Foi=100 si Divin>0	2x/jour	À 100, la Foi ne change plus
61-80	Mystique	Aligné en société ou I>20	1x/jour	
41-60	Croyant	Aligné sauvage ou I<21	1x/semaine	
21-40	Croyant	Non alignée	1x/mois	En passant sous 20, l'être perd son alignement En passant au-dessus de 20, le gagne
0-20	Athée	Animaux	aucune	À 0, la Foi ne change plus

Elle est déterminée à la création du Perso par les règles du *Livre 1*.

La **Prière** correspond à un acte pour conserver sa foi, et prend des formes variées selon l'alignement et le Dieu. C'est ce que fait le fidèle, automatiquement, avec cette régularité. Les mages de la Nature (et les renégats) ont une Foi de 0 (mais qui est évaluée à 40 pour calculer les formules).

Si la Foi descend <21, l'on **perd sa croyance actuelle**. Si la Foi remonte au-dessus de 20, on acquiert une nouvelle croyance selon l'acte/les circonstances qui ont mené à ce gain. Le TG Religion couvre le prosélytisme, le prêche et les prières (voir *Livre 1*). À Foi=0, l'on devient imperméable à toutes les croyances, pour toujours.

2.5.2 CONTACT ENNEMI

Un test de foi est obligatoire au début d'une rencontre avec un groupe de **créatures** à alignement **connu** et **opposé** et au moins aussi puissant que son propre groupe (voir MdJ) :

Test	Contact
trC	Haine : Moral+Foi/10, Charge +10, Haine, Foi+1
trN	Motivé : Moral+Foi/20
trP	Rien
tEN	Doute : Moral-2, Charge-20
tEC	Peur : Moral-4, TC-20, Foi-1



2.5.3 VALEURS

Voici quelques exemples des valeurs défendues ou combattues par les divinités les plus courantes (pour les autres, inspirez-vous des descriptions données ci-avant) :

Divinité	Valeurs défendues	Valeurs combattues
EE-Ton'Ah	Nature, beauté, respect, hiérarchie	Feu, fer
Si'Th	Perfection, art, vengeance	Lâcheté, compromission
EE-Galdar	Durée, droiture, éternité, pensée	Vitesse, jeunesse, parole
EE-Perfir	Environnement, beauté, amour, vie	Violence
EI-Gol'Dewi +dar'gos +gav'reel +mush'ru	Guerre, pureté, droiture, solidité +feu, puissance +air, intelligence +force, service	Irrespect, mensonge +faiblesse +simplicité +volatilité
EI-Hor'As +hura'kam +in'ann +taritu	Humain, Hum'Aran, père +lumière, bonté +virginité, courage +valeurs, résistance	Mal, inhumain +infidélité +mensonge +compromis





EI-Angel	Bonté, partage, humilité	Matérialité, racisme
EI-Sil'Aor	Mesure, réalité, histoire	Simplisme, sectarisme
EO-Al'Al	Courage, grandeur, guerre	Autres croyances
EO-El'Fir	Puissance, terre, feu, racines	Mer, végétal
EO-Ark'Vil	Changement, vitesse, grand	Rebelle, droit
EO-Ded'Ay	Sang, intelligence, pouvoir	Lumière
KO-Koth'Oth +neb'ass +arp'unt +kor'tal +mar'tro +lar'bor +sur'kil	Force, fertilité, sauvagerie, liberté +terre, racine +cri, pelage +royaume, masse +sang, relique +entraille, roche +magie, manipulation	Construction, société +aérien +faiblesse +désordre +impureté +petitesse +bêtise
EA-Agonas +zehan +sarameya +tehuti	Connaissance, technique, finesse +nouveauté, prévision +prosélitisme, échanges +alternative, contestation	Simplisme, faiblesse +passéisme +égoctrisme +certitude
EA-Amilas	Esprit, magie, manipulation	Sectarisme, compromis
EA-Lawchas +omael +manu	Recherche, équilibre, richesse +création, naissance +discréction, manipulation	Barbarie, destruction +uniformité +candeur

Lorsqu'un '+' apparaît, les valeurs s'ajoutent aux précédentes. Les valeurs défendues induisent les valeurs opposées à celles-ci comme combattues (ex : la Bonté vs l'Avarice). L'interprétation de ces valeurs et la manière de les défendre est à discuter entre le J et le MdJ. Plus élevée est la Foi, plus strict est le comportement.

2.5.4 GAIN DE FOI

Lorsque l'on accompli un **acte fort** dans le sens de sa Foi, selon les valeurs détenues ou combattues, il est possible de gagner des points de foi. Lancez un **D100**, si $> \text{Foi}$ alors **Foi+marge d'échec/10**. C'est **uniquement par ce test** qu'un Perso peut devenir *Mystique* lorsque sa foi dépasse 60 et *Fanatique* lorsque qu'elle dépasse 80. Les actes forts sont définis comme étant **sacrificiels ou dénués d'intérêt personnel**, tournés vers l'accomplissement de sa foi. Le MdJ peut également accorder des points de Foi selon ce que vit/fait le Perso. Quelques exemples :

Force	Acte fort
El'Der	Replante une essence disparue dans une forêt
El'Bis	Sauve un village de la corruption
El'Dor	Acquiert un pouvoir rare ou ancien
El'Lar	Détruit de puissantes forces opposées
Koth'Oth	Détruit et soumet une puissance opposée
Si'Th	Démontrer sa supériorité devant être plus puissant

Exemple : Barnabé (Foi=58), fidèle de Dargos, érige une stèle en matière noble sur le lieu d'une victoire contre les forces du Malin. Il y place un focus de feu éternel. Avec un D100=89, il gagne $89-58=31/10=3$ en Foi pour passer à 58+3=61 et devient mystique.

2.5.5 ACTE CONTRE SA FOI

Pour réaliser un acte clairement contraire à ses valeurs, un Perso doit obtenir un test unique de **D100 > Foi/2**. En cas de réussite et si cet acte est commis alors **Foi-10%**. Quelques exemples d'actes contre sa foi :

Force	Acte contre sa foi
El'Der	Vire à la sauvagerie brutale et bestiale
El'Bis	Tue un innocent sur un coup de tête
El'Dor	Aide et protège des faibles pour le plaisir
El'Lar	Aide le fort et abandonne le faible
Koth'Oth	Se laisse aller à l'oisiveté et au dialogue
Si'Th	Faire preuve de faiblesse devant l'épreuve

Exemple : Suite de Barnabé, il épargne une sorcière avec laquelle il a des relations sexuelles, pour y arriver il a du réussir un D100 > (61/2=)31. Une fois cela fait, il perd $61/10=6$ points de Foi pour tomber à 55.

2.6 Nombres associés aux Forces

Chaque Force est associée à un nombre qui figure dans les représentations des éléments divins. Ce nombre est utilisé dans le jeu selon les désirs du MdJ et inspire toutes les créations liées à cette Force.

Force	Nombre	Exemples	Bases
El'Der	2	Les deux lignes fusionnant à l'horizon Le temps et l'espace Le début et la fin d'une ligne L'équilibre magie-réalité	Espace Temps
El'Bis	8	Les huit rayons du soleil Les huit directions du vent, de l'air Les huit Dragons créateurs Les huit commandements de la vie	Feu Domination Honneur Lumière Naissance





			Pierre Puissance Vie
El'Dor	7	Les sept âges vers la mort Les sept doigts du créateur Les sept lumières des ténèbres Les sept Dragons de la résistance	Flamme Malice Mer Mort Sacrifice Terre Volonté
El'Lar	5	La ligne et les quatre angles de l'équilibre Les points d'équilibre de la pyramide Les quatre Forces et leur créateur Le carré et son centre	Air Equilibre Intuition Magie Manipulation
Koth'Oth	3	Les trois têtes du Dragon Les trois races suprêmes Les Trois mondes à conquérir	Fertilité Rage Sang
Si'Th	1	Unique, fédérateur et suprême Centre de tout et origine de tous Rien ne saurait être différent	Étoile

Les **bases** sont les éléments qui fondent la Force, autant que le nombre de cette Force. La combinaison de ces bases sert dans le pouvoir de création de tout ce qui constitue la Force : créatures, magie, matière. La magie de la Nature est libérée de ceci et ne se définit que par rapport à la variété infinie de l'évolution.

2.7 Avantages liés aux Dieux

La croyance en une Divinité implique des avantages liés aux valeurs promues par cette dernière et des désavantages par rapport aux valeurs combattues par celle-ci. Le bonus/malus dépend du niveau de la Foi.

Nom	Titre	Avantage	Désavantage
Ton'Ah	La nature, son essence et sa force	<i>Cueillette, Résilience</i>	<i>Forge, Ingénierie</i>
Galdar	La sagesse, sa forme et son influence	<i>Recherche, Rhétorique</i>	<i>Intrigue, Corruption</i>
Domiel	La nature dans tous ses états	<i>Survie</i>	<i>Stratège</i>
Bennez	L'air du temps	<i>Magie</i>	<i>Agriculture</i>
Girra	Le feu du temps	<i>Forge</i>	<i>Coupe</i>
Gea	La terre du temps	<i>Poterie</i>	<i>Magie</i>
Zu	L'eau du temps	<i>Nage</i>	<i>Forge</i>
Alfar	Le majestueux, l'être tel qu'il fut	<i>Résilience</i>	<i>Mendicité</i>
Dval'inn	Le puissant, l'être tel qu'il devient	<i>Piéton</i>	<i>Élevage</i>
Bes	Le fils roi, maître des profondeurs	<i>Gestion</i>	<i>Escalade</i>
Goibiniu	La montagne, l'abri et le berceau	<i>Élevage</i>	<i>Cueillette</i>
Perfir	Le temps, sa direction et son passage	<i>Recherche, Magie</i>	<i>Poison, Criminalité</i>
Sidis	Le dragonnier, celui qui est le maître	<i>Élevage</i>	<i>Piéton</i>
Eblis	Celle qui va en sens inverse	<i>Vol</i>	<i>Religion</i>
Tyr	Le dragon	<i>Stratège</i>	<i>Assassinat</i>
Gol'Dewi	protecteur de l'homme et de son corps	<i>V(res), C(rob)</i>	<i>A(sop), E(voi)</i>
Dar'Gos	Cœur de feu dans la force pure	<i>F(pou)</i>	<i>Em(com)</i>
Gav'Reel	la rétribution finale et l'intelligence suprême	<i>I(mem)</i>	<i>F(pou)</i>
Mush'Ru	la force et la malice du grand serviteur	<i>F(pui)</i>	<i>Em(INU)</i>
Hor'As	père de l'humain et géniteur de Hum'Aran	<i>C(rob), C(san)</i>	<i>E(rap), V(car)</i>
Hura'Kam	qui règne sur la lumière	<i>I(rai)</i>	<i>C(san)</i>
In'Ann	la vierge et pure femme, le courage incarné	<i>V(car)</i>	<i>En(fat)</i>
Taritu	archer de la vengeance et de la guerre	<i>D(coo)</i>	<i>C(rob)</i>
Angel	l'âme des hommes, la bonté, l'être de Bon	<i>Ap(cha), E(voi)</i>	<i>F(pui), D(man)</i>
Sil'Aor	la conscience, refuge des péchés, la sagesse	<i>Em(com), Em(inu)</i>	<i>I(rai), Ap(beau)</i>
Al'AI	Le chevalier de l'ombre, le grand général.	<i>Stratégie, ExT(TC)</i>	<i>Em(inu), D(man)</i>
Alal	Le guide des armées.	<i>Exp(combat)</i>	<i>Sorts(EI)</i>
Rahab	Ecumeur vivant, le provocateur des masses.	<i>Obéissance</i>	<i>E(voi)</i>
Berkil	Le passeur des Abysses.	<i>RM</i>	<i>Survie</i>
El'Fir	Le gouffre rougeoyant, la source des forces.	<i>Résilience, RMa</i>	<i>Vue, D(man)</i>
Sammael	Prince des cieux, fier et courageux, sans pardon.	<i>P. Mort</i>	<i>Langue</i>
Naamah	La succube de tous, mère des sangs mêlés.	<i>RP</i>	<i>A(sop)</i>
Ahriman	L'essence de ce qui est en nous, la pureté révélée.	<i>PdC</i>	<i>Poison</i>
Lilith	Mère de la nuit, celle qui annonce la fin.	<i>P. de la Nuit</i>	<i>ExM</i>
Lemasthu	Maître des sept Ducs, le doigt qui dicte le chemin.	<i>P. de l'Esprit</i>	<i>ExT(TC)</i>
Ark'Vil	Le vent de la terreur et de la supériorité de l'Ombre.	<i>Ap(cha), CI</i>	<i>Sens(tous)</i>
Kaoma	Le porte-drapeau de la vague vengeresse.	<i>P. Mer</i>	<i>P. Terre</i>
Murmur	Meneur de l'au-delà, la conscience des morts.	<i>P. Nécromancien</i>	<i>P. Désert</i>
Allatu	L'étoile des morts, compagne de Murmur.	<i>RMa</i>	<i>AMa</i>
Barbatos	Celui par qui les mots passent et trépassent.	<i>Langue(toutes)</i>	<i>TC(Armes)</i>



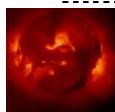


Ded'Ay	L'infinie puissance révélée, le coucher du monde.	P. Illusions, AMa	RMa
Abaddon	Le forgeron des enfers et de la nuit.	Minéralisme	Herboristerie
Nergal	Géniteur des souffrances, soleil des ténèbres.	Joaillerie	CS
Namtar	Celui qui combat la lumière et ouvre la voie.	V(car)	Regen
Hecate	L'esprit, la puissance, l'art, reine de sagesse.	PdM	ExC
Neb'Ass	Celui qui rampe, écailles du Dragon sans ailes	Mêlée	Divers
Arp'Unt	le Grand Gorille Noir, bat la terre des poings luisants	Charge	Réaction
Kor'Tal	l'Ancien Cyclope au Fouet, Maître des esclaves	Attaque	Obéissance
Mar'Tro	le Fils de Koth'Oth porteur de la Corne Unique	Défense	Esquive
Lar'Bor	le Grand Ver Blanc	Embuscade	Résistance
Sur'Kil	la Fille du Serpent, Déesse Chaman aux Six Bras	Vitesse	Fuite
Agonas	Grand prêcheur des sciences et des faits	tRC(magie)	tEC(magie)
Zehanpuryu'h	Apporte le jugement, explique le futur	P. du Temps	Sorts(EO)
Sarameya	Le messager suprême, voyageur de foi	P. du Voyage	Sorts(EI)
Tehuti	Le maître des sources, cieux et chemins	P. de la Tempête	Sorts(KO)
Soqed Hozi	Concrétisation des pensées	P. de l'étrange	Sorts(EE)
Amilas	Guide des esprits, source de puissance	PdM	PdC
Lawchas	Celui qui progresse, qui mène le progrès	ExT(magie)	ExT(combat)
Omael	Créateur des races, existences, du destin	P. Eternels	P. de la Mana
Manu	Architecte du destin, guide dans l'ombre	Exp(magie)	Exp(combat)
Jehudiel	Gardien des sphères célestes et de la séparation des mondes	Sort de Jéhudiel	Sorts(SI)
Criedne	Sens en éveil, chasse et vision	Vue, Chasse	Goût, Agriculture
Dianecht	Soin, herboristes, arts, culture	CS, Médecine	RP, Torture
Lugh	Maître des Sidh, de la perfection, de l'unité	Sort(SI), tRC(magie)	Sort(EO), tEC(magie)
Oberon	Fée, félin, douceur, intelligence, silence	I(rai), Dissimulation	F(pui), Traque
Ull	Archerie, vitesse, beauté, impitoyable	Arc, Vitesse	Mêlée, Charge
Manakel	Marin, dauphins, courant, défiance des monstres	Marine, Nage	Transport, Escalade
Cedallion	Artisans, forgerons, perfection	TG(artisanat), tRC(TG)	TC(Arme), tEC(TC)
Enki	Résilience, eaux, guérison et lutte contre démons	Résilience, CS	Corruption, RMa
Labbiel	Vents, amour, joie, science, haine de la sauvagerie	Sexe, Recherche	Religion, Criminalité
Vahagn	Aventures, force, ordre, feu, éclairs	Piste, F(pou)	Mine, E(mem)
Shamshiel	Guerre, sang, destruction, art de la guerre	Art du Combat, tRC(Arme)	Défense, tEC(Arme)
Tiamat	Mère des dieux, des mers, des marins, mangeuse des terres	V(car), Religion	PdM, Intrigue
Tiella	Déesse des créatures, des déserts, de la chaleur	C(rob), Equarrissage	En(fat), Cueillette
Nuada	Charisme, autorité, honneur, bravoure, fer	Épée, Obéissance	Bouclier, Piéton
Manannan	Mers, épieu, marine, force, violence	Lance, Marine	Cavalerie, Diplomatie
Brigit	Beauté, fleurs, cueillette, plantes, racines	Herboristerie, Cueillette	Torture, Equarrissage
Ogma	Poésie, éloquence, satires, scribe, subtilité	Baratinage, Rhétorique	Religion, Alchimie
Luchta	Charpente, sculpture, ciselure, forge, santé	Construction, Forge	Héraldique, Chasse
Figol	Coupe, nature, justice, solidité, fertilité	Coupe, Sexe	Criminalité, Corruption
Dagda	Chanson, danse, épée, musique, art	Chant, Danse	Poison, Assassinat
Morriga	Guerre, voyage, découverte, élevage, paternité	Piéton, Elevage	Serviteur, Gestion
Daen	Dissimulation, vol, chemins, piste, ruse	Dissimulation, Vol	Cavalerie, Magie
Nathgen	Sorcellerie, savoir, magie ancienne, rituel	Magie, Recherche	Piéton, Brasserie
Rhiannon	Oiseaux, verbes, joie, rire, liberté	Comédie, Lecture	Armurerie, Minéraux
Yngvi	Tempête, éclair, pluies, vents, puissance	Torture, Navigation	Danse, création

Avantage/ Désavantage : une modification de **Foi/10** affecte les tests de Talents, Caractéristiques, dés Critiques, Sens, lancement des sorts indiqués, ainsi que les autres valeurs indiquées dans ces colonnes. Pour les valeurs non exprimées en pourcentage (comme la RMa, AMa, ExT, ExM, etc.) la modification est un pourcentage de cette valeur.

Exemple 1 : une Foi de 50 en Ded'Ay donne un bonus de 5 à la CR quand on lance un des sort du Pouvoir des Illusions et un bonus de +5 à l'attaque Magique. D'autre part, la RMa diminue de 5%, si RMa=12, elle passe à 11.

Exemple 2 : un fanatique (Foi=90) de Cedallion aura un bonus de +9 dans les talents d'artisanat (comme Sculpture, Forge, Cuir, Coupe etc.) et un bonus de +9 aux effets des Réussites Critiques des Talents Généraux. D'autre part, les tests des talents d'arme se font avec un malus de -9 et les effets des échecs critiques sont augmentés de 9%.





3. Création de magicien

3.1 Procédure de création d'un magicien

Si le MdJ l'accepte, un J peut créer un Perso doué de magie. Il faut pour cela avoir **acheté/acquis le talent Magie** et avoir une **Foi>40** (sauf pour la Magie de la Nature ou renégat). Ces êtres sont rares et puissants, fidèles à une pensée ou un dogme. Soyez assurés d'avoir un J capable d'assumer ce rôle ! Ces Persos sont liés à la divinité (ou la Nature) dont ils tirent leur puissance. Voir 2.4 *Les panthéons* pour plus d'explications.

3.1.1 CHOIX DE L'ÉCOLE DE MAGIE

Selon sa foi, le J choisit une des écoles de magie. Le MdJ oriente le J selon les restrictions propres à son monde, au peuple, à la région d'origine du Perso :

1. La **Sorcellerie** est la forme de magie la plus répandue chez les humains. Elle concerne les Forces d'**El'Bis**, **El'Dor** et **El'Lar** et est essentiellement enseignée dans les temples, monastères ou des lieux dédiés à ce genre de pratiques, voir 3.1.7 *Sorcellerie (EI EO EA)*. C'est la seule forme de magie qui peut exister sous forme écrite (parchemins, tomes, tablettes etc.). Elle regroupe les sorts liés aux valeurs de ces Forces.
2. Le **Chamanisme**, lié au Dieu **Koth'Oth**, est une magie de tribus en lien avec les créatures, voir 3.1.8 *Chamanisme (KO)*. Son enseignement se fait entre le maître et ses apprentis qui sont souvent parmi sa descendance. Cette magie est sauvage, liée à la terre et au sang.
3. La **Druidisme** inclus deux Forces: **El'Der** et **Si'Th**, est issue du Monde Ancien. Très naturelle chez les êtres anciens. De rares humains parviennent à la maîtriser. Elle se caractérise par un attachement aux races Anciennes et à la protection du Monde Ancien et des régions « préservées » dans Monde Nouveau. La plupart des races Anciennes sont imprégnées de cette forme de magie, voir 3.1.9 *Druidisme (EE)*.
4. La **magie Naturelle** est liée à la puissance des éléments de la création. On ne choisit pas de devenir magicien de la Nature, c'est la Nature qui trouve une niche dans l'âme de certains, voir 3.1.11 *Magie de la Nature (NA)*.

Avant tout, ayez le talent *Magie* acquis/acheté à N1/N2/N3, voici les éléments reçus et à acquérir :

École (Force)	Formation de base	Étude	Admission
Sorcellerie (EI/EO/EA)	Reçoit NE(Magie)/10 Sorts de Base à DS <= cou I(rai)/10, au choix du J Doit acheter [Forge ou Joaillerie ou Minéraux] + Religion + une Langue Divine	6 ans	I (Rai)
Chamanisme (KO)	Reçoit sort Sens inné à NE(Magie)/10 + un Sort de Base au hasard Doit acheter [Médecine ou Herboristerie ou Équarisseur] + Religion Em(com)/10 PN au hasard de ceux connus (voir Livre 5) avec # doses chacun	2 ans	Em(Com)
Druidisme (EE/SI)	Reçoit V(car)/20 sorts DS1 au choix du J + NEM premiers sorts de Pouvoir éternel ou Monde de Jehudiel Doit acheter 2 TG parmi [Astrologie, Herboristerie, Médecine, Résilience, Poison, Religion]	8 ans	V (Car)
Magie Naturelle (NA)	Reçoit sort Nature de DS 1. Doit acheter 4 N1 dans les Talents communs. Bonus NEMx2 à Survie.	1 an	E (Voi)

Formation de base : sorts, bonus et talents reçus/à acheter avec une **réduction de 10/20/30%** si *Magie* acquis à N1/N2/N3. Ces éléments sont reçus en dehors des restrictions qui peuvent exister dans la création du Perso.

Étude : durée des études à partir de l'âge de 7 ans ou plus.

Admission : caractéristique liée à cette forme de magie, si le J n'achète pas les TG demandé alors **Admission/2**.

3.1.2 RÉUSSITE DE L'EXAMEN DE MAGIE

Après la période d'étude située dans l'histoire du Perso, un examen d'admission a lieu, il est obligatoire. Il consiste à tester **[N3(Magie)+max(Admission)]/2**. Un échec implique que le Perso **n'est pas devenu** un véritable magicien, il ne reçoit que la *Formation de base* et obtient un NEM 0 (même pour NA). Il n'y a pas d'autres sorts. Cela ne l'empêche pas d'utiliser la magie et le force à trouver d'autres moyens pour continuer son apprentissage. Attention, voir les **règles spéciales pour SI et NA**.

3.1.3 NEM ET PDA

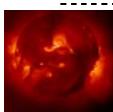
Une fois l'examen réussi, déterminez le NEM de départ = **cou(Admission)/20** (/10 pour NA). Les Points d'Achat de sorts (**PdA**) = **NE(Religion) + NE(Magie) + cou(Admission) + NS(parents)x2 + (Foi-40)**. On obtient ainsi le total des PdA de ce Perso, utilisés pour acheter des sorts sauf pour NA où ils ne sont pas utilisés. Exemple : Olivier (cou I(rai)=35, max I(rai)=60, N3(Magie)=70, NE(Religion)=30, NS(parents)=4, Foi=65), suit les études de Sorcellerie(EI). Après 6 années dans un temple, l'examen se fait sur $(70+60)/2=65$. Avec D100=40, c'est réussi. Gagne 2 sorts de Base à DS<=6, achète Forge, Religion et une langue Divine. Son NEM=35/20=2 et ses PdA = $30 + 70 + 35 + 4x2 + (65-40)=168$.

3.1.4 SORTS ET POUVOIRS

La magie s'exprime par les *Sorts* qui sont des manières d'utiliser la Mana pour obtenir des effets concrets sur la matière et les esprits. **Un Pouvoir** est un groupe de *Sorts* ayant des bases communes. Les sorts sont catégorisés par :

- Une **difficulté** de maîtrise (DS).
- Un **Niveau d'Expertise** (NE), individuel allant de minimum 0 à maximum 20 qui augmente selon l'utilisation et les études. Ce NE correspond à une certaine maîtrise :

NE	Maîtrise
----	----------





0 à 2	Bases
3 à 5	Bonne maîtrise
6 à 9	Expertise
>9	Maîtrise totale

Le NE(sort) ne peut dépasser NEMx2 (ou 2 si NEM=0). Les points d'expertise peuvent être néanmoins accumulés. Le NE est toujours 0 au minimum, il n'a pas d'effet.

- Le **type** du sort : *Altération/Restauration/Invocation/Destruction*. Ce sont des catégories générales qui réduisent le coût pour apprendre les sorts de même type.

Le J doit tenir un « Livre de sorts » séparé pour y noter les descriptions complètes des sorts, les autres informations relatives à ceux-ci et une feuille de la gestion. Voir 9.2 *Gestion des sorts*.

3.1.5 ÉTUDE DES SORTS

Une fois les PdA déterminés, il faut maintenant déterminer (=acheter) les sorts appris pendant les études (sauf NA qui n'en donne qu'un). Ceux inclus dans la *Formation de Base* ne doivent plus être « achetés » mais pourront voir leurs NE augmentés en payant les PdA nécessaires (voir plus loin).

3.1.5.1 Coût

Le coût pour apprendre (**CPA**) un sort dépend de sa difficulté = **(DS+1)²**, selon la table suivante:

DS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	20
CPA	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	441

Quelques soient les réductions de CPA, le CPA final ne peut descendre en-dessous de CPA(initial)/2 ! Deux possibilités existent pour apprendre les sorts : **l'étude dirigée** (par défaut, voir ci-dessous) et **l'étude libre** (plus rare, voir 3.1.5.6 *Étude libre*), le MdJ donne le choix au J selon le contexte de création du Perso.

3.1.5.2 ÉTUDE DIRIGÉE

Le J lance des dés, un à la fois, sur la table des sorts de son alignement (voir 3.3 *Liste des sorts par alignement*) ou sur la table des *Sorts de Base*, pour déterminer les sorts qui lui ont été enseignés. **En dépensant 10 PdA, le J peut relancer les dés.** Le premier sort étudié a un NE=NEM, diminuez de 1 pour le sort suivant jusqu'à 0, le minimum. Chaque tirage de dés indique quel sort a été enseigné au magicien (pour les Pouvoirs, voir ci-dessous) et les CPA sont soustraits à son budget de PdA. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'au moins **75% des PdA** aient été dépensés. Si la table indique un sort **déjà connu**, montez le NE de ce sort de 1, en payant les **PdA** nécessaires **divisés par 2** (voir 7.1 *Augmentation du NE d'un sort*).

3.1.5.3 POUVOIR

Si le dé indique un Pouvoir, le Perso reçoit un sort à la fois, dans l'ordre croissant des DS de la liste des sorts de ce Pouvoir. Le **coût du sort dépend de la DS(Pouvoir)** et non pas de la DS du sort. Ceci n'est valable qu'à la phase de création d'un magicien. La **somme des DS** des sorts déjà connus d'un Pouvoir diminuent le CPA des autres sorts de ce pouvoir. Si tous les sorts d'un pouvoir sont déjà connus et que le dé d'étude indique à nouveau ce Pouvoir, déterminez au hasard quel sort de ce pouvoir voit son NE augmenter de 1.

3.1.5.4 TYPE

Chaque sort connu du même type (*Altération/Restauration/Invocation/Destruction*) donne **CPA-1** pour tous les sorts de ce type. Cette règle est sans effet pour magie NA.

3.1.5.5 CHOIX

Avec ce qui **reste de PdA**, le J choisit et achète les sorts qu'il désire avec l'accord du MdJ (certains sorts peuvent compromettre l'équilibre de la campagne ou du groupe et doivent être refusés). Expliquez les sorts au J si la courte description ne suffit pas. Ce livre de règle est entièrement disponible aux magiciens. Appliquez les règles concernant l'achat des sorts et pouvoirs. Si nécessaire, pour acheter un « dernier » sort, le MdJ peut permettre un léger dépassement du budget des PdA. Les PdA peuvent également être utilisés pour **augmenter le NE des sorts**. Les points non dépensés sont perdus.

Exemple : Petra a 100 PdA de sort EO. L'étude dirigée donne (D100)=91 sur la table des sorts d'El'Dor : Pouvoir de la Mort(DS6). Le premier sort de ce pouvoir est Amour à mort (DS2-Destruction). Le coût = 49 (DS6 du sort). Il reste 51 PdA. Un second (D100=)73 donne Pouvoir de la Mer(DS4). Le premier sort de ce pouvoir est Souffle du Poisson (DS1-Altération) pour 25 PdA. Il reste 26 PdA, pas encore 75% dépensé. Un troisième (D100=)70 donne Pouvoir de l'Esprit(DS4). Le premier sort de de Pouvoir est Chasseur d'âme (DS1-Invocation) pour 25PdA. Il reste 1 PdA impossible à dépenser.

3.1.5.6 ÉTUDE LIBRE

Dans cette forme d'étude, le J choisit un sort à la fois dans toutes les listes de sorts de son école, il n'y a pas de lancer de dés. Le premier sort acheté doit être un DS=1 dans la liste des sorts de son alignement. Chaque sort acheté par la suite doit avoir une **DS <= 1 + [nombre de sorts déjà achetés + la plus grande DS connue]/2**. Pour chaque sort que le Perso tente d'acquérir, il doit réussir un test sur **NEMx100/DS(sort)**. Un échec coûte 10 PdA, le sort n'a pas été « trouvé ». Les sorts des Pouvoirs doivent être achetés **dans l'ordre croissant de la DS**. Il est possible d'acheter des sorts d'autres alignements mais en recommençant cette procédure pour chaque alignement différent. Les sorts acquis ainsi le sont tous à NE=0.

Exemple : (...)Petra (NEM5) choisit l'étude libre avec ses 100 PdA. Elle commence par prendre un sort à DS1. Elle a le choix entre les Force EO, El et EA liées à l'école de Sorcellerie. Elle se concentre dans les sorts de destruction et donc commence par Blessure Noire (DS1, 4PdA), un test sur CR=500/1 permet d'acquérir le sort. Le suivant est Folie divine (DS2) est possible car sa DS(2) est <= 1+(1 sort acheté) + 1/(la plus grande DS achetée)/2 = 2. Le coût est 9-2% (un sort Destruction déjà connu)=9. La CR de l'avoir = 500/2 = 250, pas de test nécessaire. Le total dépensé = 4+9=13. Le sort suivant est Etoffement (DS3). Il est disponible car (DS) 3 <= 1+(2 sorts achetés + 2 max DS)/2 = 3. Le test de 500/3=167 passe d'office. Le coût= 16-4%=15 pour un total de 4+9+15=28. Après





Petra se concentre sur les Pouvoirs de la Tempête (DS3). Le premier sort est Nuage Divin(DS1) qui coûte 16 PdA, le suivant Vent Divin(DS2) coûte 16-2% (déjà un sort Inv) PdA. Le troisième est Eclairs Divin (DS4) coûte 16-6% (trois sorts Des)=15 PdA. Le total actuel est de 28+16+16+15=76.

3.1.5.7 GRIMOIRE DU MAGICIEN

Veuillez utiliser les modèles en fin de livre (voir 9.1 Fiche de Sort) livre pour créer des fiches de sorts individuelles qui formeront le grimoire. Les autres documents fournis en annexe servent à gérer l'utilisation de la mana et la régénération de celle-ci.

3.1.6 COÛTS DES SORTS SELON L'ALIGNEMENT

Si un Perso veut apprendre des sorts d'un autre alignement et si le MdJ est d'accord, consultez la table suivante qui donne le **multiplicateur du CPA** du sort selon les relations entre les différents alignements :

Multiplicateur	El'Der	El'Bis	El'Dor	El'Lar	Koth'Oth	Si'Th
El'Der	1	2	3	2	3	2
El'Bis	2	1	3	2	3	3
El'Dor	2	3	1	2	2	3
El'Lar	2	2	2	1	2	3
Koth'Oth	3	3	2	2	1	3
Si'Th	1	1	1	1	1	1

Codes 1 = allié, 2 = neutre, 3 = ennemi

Cette table explique également, de manière simplifiée, les relations entre les alignements. Ce multiplicateur s'applique également aux **coûts pour augmenter les NE des sorts** (voir 7.1 Augmentation du NE d'un sort) et divise d'autant aussi la chance d'acquérir le sort (voir 3.1.5.6 Étude libre). La magie NA interdit d'apprendre des sorts d'autres alignements, et réciproquement.

Exemple : (...)Petra dispose encore de 24 PdA. Elle veut acquérir le sort EA Bouclier Meurtrier (DS1). Pour 4 x2 =8 PdA, reste 16 PdA. La CR de le trouver = 5(NEM)x100 / 1 (DS) /2 (sort EA)=250. Elle ne peut en principe acquérir un DS2 comme Oubli Divin car il coûte 9x2=18 PdA. Augmenter le NE(Bouclier Meurtrier) coûte 12 x2(sort EA) = 24 PdA. À la place elle choisit le sort El de Soin Divin (DS1) qui coûte 4 x3(sort El)=12. Les 4 derniers PdA sont utilisés pour acheter Dispute (sort EO DS1) qui coûte 4 PdA.

3.1.7 SORCELLERIE (EI EO EA)

Seuls les sorciers peuvent devenir **neutres**, sans Foi, **renégats**. À la création, le sorcier reçoit Foi=1D10. Il faut Magie>60 et réussir un test **unique** de Magie. En cas d'échec, le sorcier aura une PM=0 pour toujours (donc 0 Mana de base). En cas de réussite, les effets suivants prendront cours :

- Tous les sorts ont leur **CPA et CNS** doublés.
- La **Regen** de magie est doublée.
- Les **PdM augmentent de DS** pour chaque sort connu.
- **Foi virtuelle à 40**, pour les formules.
- Aucun malus ni bonus liés à la **présence** de Force magiques ou divines.
- Non **perceptible** en tant que fidèle d'une Force (non aligné).
- Aucune **restriction** d'usage ou d'accès ni **coût ni composants** nécessaires, liés aux alignements.
- Ignorez la règle 3.1.6 Coûts des sorts selon l'Alignement.
- Libre d'étudier et d'utiliser toutes les formes de magie (sauf NA) sans **aucune limite de NE ou DS**.

Une fois « neutre », un sorcier le restera jusqu'à sa mort où son esprit disparaîtra à jamais. Les circonstances qui permettent cet éloignement de Dieu doivent être expliquées en détail par le MdJ.

3.1.8 CHAMANISME (KO)

Le chamanisme humain est la version évoluée des magies des créatures. Ces dernières sont liées au Dieu qui les créa à l'origine et utilisent la magie comme elles respirent (voir Livre 4). Les humains (et seulement eux) sont capables de manipuler ces énergies spirituelles même si cela nécessite des éléments supplémentaires. Ces contraintes sont contrebalancées par la possibilité de couvrir tout le spectre de cette forme de magie. Les règles suivantes définissent ce cadre :

1. Le chaman utilise un **instrument de musique**, sans partie métallique, pour focaliser sa mana (tambour, flûte, cor etc.). La qualité de cet instrument modifie la CR pour lancer un sort :

Qualité instrument	Modificateur
Très bonne Q++	CR+10
Bonne Q+	CR+5
Moyenne Q=	0
Mauvaise Q-	CR-5
Très mauvaise Q--	CR-10
Sans instrument	CR-40



2. Le chaman doit choisir, à la création du Perso, une **race animale** fétique dont il sera le **maître et protecteur**. Ce choix est irréversible. Avec un D100<= Em(inu) à la création du Perso, il obtient un contact personnel avec un Ton'Ah (voir Livre 4) de cette race animale avec lequel il sera lié par un « pacte de sang » (voir règles des Ton'Ah, plus loin).
3. Le chaman est tout le temps en **contact télépathique** avec NEM animaux de la race choisie. Ces bêtes lui sont fidèles et le suivent dans ses déplacements à maximum NEMx10m de distance. Ces bêtes sont remplacées si elles meurent. Le chaman est le « père » de ce groupe d'animaux et est libre de ses interactions avec eux, sans aucune restriction (sacrifice, offrande, accouplement etc.).
4. La **vitesse de concentration** (VdC) du chaman est augmentée de NE(Sens inné).





5. Chaque **objet de focalisation** (voir 7.6 *Focalisation de sorts*) **créé** et porté par le shaman donne un bonus supplémentaire de +2 pour lancer des sorts. Jusqu'à un maximum de NEM objets.

6. **Le Ton'Ah**

- Le chaman **humain** peut choisir une race de **créature liée à Koth'Oth**, dans ce cas, il n'a pas d'instrument de musique mais utilise une drogue sous forme de poudre pour obtenir la concentration nécessaire. Cette drogue provient de la poudre d'os de cette créature. D'autres modifications prennent alors effet:
 - Le nombre de **PN connus** à la création du magicien et nombre de doses sont doublés.
 - La **RMa** augmente de +5.
 - Gagne une **Langue non-humaine** de cette créature à N3, si elle existe, sinon rien.
 - Pour garder le lien du Ton'Ah, il doit organiser une cérémonie mensuelle consacrée à la race de créatures à laquelle il est lié et au moins une cérémonie annuelle avec un **sacrifice** de NEM humains ou une créature EE/SI ou NEMx2 animaux de sa taille au moins.
 - Il gagne automatiquement les **pouvoirs, les immunités** et autres avantages des créatures de la race à laquelle il est lié (voir *Livre 4 – Fiche Crédure*). Ceci à la suite d'une cérémonie de pacte de sang entre le chaman et un spécimen de la race (à développer par le MdJ).
 - Gain de « **Haine** » des Humains non KO et êtres EE, sert KO dans ses desseins de domination.
- Un chaman **non-humain** (une créature donc) **peut choisir** une race d'animaux ou de créatures liée à Koth'Oth. Il est protecteur de cette race et perçu comme un chef naturel avec les effets suivants:
 - Capable de communiquer oralement à NE80 avec les créatures de cette race.
 - Capable de se transformer en cet animal (voir *Animalité*) en une phase pour 1 PdM.
 - RMa +RMa moyenne de cette race.
 - Jamais attaqué par ces créatures et sera toujours attaqué par les ennemis de cette race.
 - Peut étendre une immunité de sa race à un maximum de NEM alliés choisis, 1x/ jour, à NEMx5m.
 - Peut utiliser *Brèche Céleste* pour invoquer des créatures de cette race à PdM/2 et NE=NEM/2.

3.1.9 DRUIDISME (EE)

Les effets suivant s'appliquent:

- Le CPA et CNS des sorts est -20% pour les **races Anciennes**.
- Regen x3** dans le Monde Ancien.
- Étude dirigée** jusqu'à 100% au lieu de 75%.
- Aucune trace écrite de cette magie, tout se fait de **manière orale** avec un maître NEM>6.
- Tous les effets des **tEC** sur les TG/TC sont réduits de moitié.
- Les effets des **composants** sont réduits de moitié (dans les deux sens).
- Ignorez les effets négatifs de la **Voix**.
- Les **âges critiques** sont augmentés de NEM.
- Bonus +NEM à tous les TG directement liés aux **animaux**.
- Effets du **passage entre les mondes** divisés par 2.
- Haine** de KO, voir *Livre 4*.

3.1.10 MAGIE ANCESTRALE (SI)

Si'Th est la première race intelligente créée par les seigneurs Dragons. Extrait des archives : « ... première des races était puissante et merveilleuse, elle rassemblait les différents attributs divins et émergea en même temps dans les esprits des Dragons. Les **Siths** devinrent la première race intelligente et non divine, capable de penser par elle-même et de façonner son environnement. Leur unité raciale fut à la source de conflits avec leurs dieux créateurs. S'en suivit une longue guerre d'usure entre des Dragons et leurs engeances qui représentaient une trop grande menace sur l'autorité divine. Elle s'acheva par la mort ou la fuite de tous les Siths vers Yael. Ainsi pris fin la guerre de libération, la **Elo'Si'Th**. ».

Les Siths ont découvert et maîtrisé la magie non-divine, celle qui a été déclinée par la suite sous ses différentes formes et alignements (EI, EO, EA etc.). Ils étaient capables, à leur niveau, de créer des sorts. Ce qui reste de cette capacité créative est donné par la liste des sorts Si'Th. Des règles spéciales s'appliquent à tout magicien aligné Si'Th :

- Admission** : cette magie s'apprend uniquement l'enseignement oral d'un autre magicien Si'Th **NEM>6**. Pour être choisi comme apprenti, il faut réussir D100< natif(I + V + E + Em), un test par an.
- Reçoit **Langue divine (Si'Th) N3** obligatoire dans l'utilisation de cette magie. Elle permet de comprendre toutes les langues des êtres alignés EE à NE(*Langue Divine Si'Th*)/2.
- Aucune autre *Langue divine* que le Si'Th ne peut être apprise.
- Langue** : Testez la langue Si'Th au moment où un sort est prêt à être lancé :

Test	Effet
tRC	sort lancé, coût PdM(sort)/2,
tRN	sort lancé
tRP	sort lancé, coût PdM(sort)+1,
tEN	sort non lancé
tEC	sort non lancé, coût PdM(sort)x2,

- Puissance** : NE des sorts +Em(Inu/20)-1, ne s'appliquent **que pour calculer les effets des sorts**.
- Alignement** : Un magicien Si'Th est aligné EE mais est lié à SI uniquement. Il n'est l'allié d'aucun être





haine) de toutes les forces divines rencontrées à l'exception de celles d'EE.

- **Affinité** : impossible d'invoquer, de créer une **affinité**, de dialoguer ou d'aider une force divine (Divin>0).
- **Haine des dragons**.
- **Victime** : chaque fois qu'un magicien Si'Th est victime involontaire d'un sort à RMa active, il **gagne 1 ExT dans ce sort**. Qu'il le connaisse ou non.
- **Observation** : chaque fois qu'un magicien Si'Th peut observer clairement les effets d'un sort à RMa inactive, il **gagne 1 ExT dans ce sort**. Qu'il le connaisse ou non.
- **Éternité** : les **âges critiques** du magicien sont +NEM. Il ne peut mourir de vieillesse et garde son **apparence** d'adulte jusqu'à la fin (aucune perte d'Apparence).
- **Magie innée** : une fois par jour et une fois par nuit, le magicien peut lancer un de ses sorts en suivant les règles de la **magie innée**.
- **Création** : une fois NEM>10, le Perso peut créer des sorts à DS=NEM-10, voir le MdJ.
- **Expertise**: l'Ext gagnée pour les sorts est x2.
- **Yael** : très liés au Monde Ancien, les magiciens Si'Th ne peuvent pas voir leurs **armes et armures anciennes** mourir tant qu'ils les possèdent sur eux. Les bonus liés aux **phases de Yael** sont doublés.
- **Xénophobie** : les êtres alignés Si'Th sont profondément **racistes** contre ce qui n'EE.

3.1.11 MAGIE DE LA NATURE (NA)

Cette magie est la forme « aboutie » des autres formes de magies. Elle n'existe que là où les autres magies disparaissent et sa présence tend à faire disparaître les autres magies. Elle ne s'apprend que par le contact avec la nature et la méditation profonde. Les pouvoirs issus de cette magie sont exclusivement basés sur les effets réels issus de la faune, la flore et des éléments climatiques.

Cette magie a été découverte par un mage EA qui étudiait les poussières divines laissées dans le monde humain. Ces poussières sont des restes de matières originelles issues du Monde Divin et dispersées lors de la destruction d'entités divines lors de leur passage dans le Monde Humain. Elles donnent du pouvoir aux matières, pouvoir qui peut être capté et exploité par les magiciens de la Nature. L'utilisation de ces pouvoirs tend à faire disparaître le lien entre le Monde Humain et le Divin.

Lorsque ce mage humain plaça la poussière dans la glace la plus pure ensuite dans le feu le plus puissant puis dans son sang frais et finalement dans une sphère d'Oubli Divin (sort EA), il s'ouvrit l'esprit sur la puissance des poussières divines incrustées dans les Mondes Anciens et Nouveaux. Il en mourut mais ses notes de recherche ont été préservées et étudiées par la suite.

- **Admission**: pour découvrir cette magie, « être en phase avec la Nature », il faut réussir une épreuve. Elle est considérée comme réussie à la création du Perso si ce dernier peut devenir magicien NA. Pendant le jeu, suivez les règles qui suivent. Il s'agit de plonger son âme et son corps dans des éléments naturels et de trouver sa puissance à travers ceux-ci. Les cinq éléments sont **l'équilibre, la vie, la terre, le sang et le temps**. Chaque épreuve se déroule pendant une nuit de pleine Yaeln, dans les conditions suivantes :

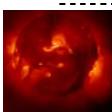
1. espace naturel : le plus vierge possible comme un creux d'arbre, une grotte, un lit de rivière, ...
2. calme total : aucune présence non-animale, pas de perturbation
3. nudité totale : aucun objet manufacturé par une race intelligente à moins de 5m
4. bonne santé : ni blessure, perte d'EN, perte temporaire, malus, malédiction...
5. hors des Dieux : aucun effet magique sur soi ou dans les 5m, ni focus ou lieu consacré...

Si ces circonstances sont réunies et préservées toute la nuit, il devient possible de réussir l'épreuve du mois en cours :

Mois	Force	Car.	Épreuve
Janvier	EE	D	Replanter 2 jeunes arbres malades dans une terre fertile
Février	SI	A	Dormir dans un arbre brisé en 2 sans faire tomber une seule branche
Mars	EO	C	Rester sous une cascade une quart d'heure par heure pendant 7h
Avril	EO	V	Trouver 7 arbustes à arroser d'un cl de sang chacun, 7 fois dans la nuit
Mai	KO	F	Attraper 3 animaux sauvages de son poids et les jeter dans courant d'eau
Juin	KO	En	Marcher entre 3 lieux arides, distants de 3km chacun
Juillet	EI	I	Mener un animal sauvage à soi, dans un piège non létal à moins de 8m
Août	EI	Ap	S'assurer qu'un mammifère ou volatil vienne manger 8 graines dans sa main
Septembre	SI	E	Imiter le cri de détresse et d'amour d'un animal jusqu'à ce qu'un spécimen arrive
Octobre	EA	E	Maintenir le même ton pendant 5h de suite, sans pause
Novembre	EA	Em	Ressentir la puissance de la Nature après 5h d'immobilité totale
Décembre	EE	V	Rester debout les pieds nus dans la neige pendant 2h

Pendant le temps indiqué, il faut moduler sa voix dans un chant continu et intérieur, sans parole ni musique. Testez enfin **E(voi)+caractéristique(courante)** indiquée, à l'aube qui suit cette nuit. Une épreuve réussie l'est pour toujours. Lorsque les 12 épreuves ont été réussies, la puissance de la Nature plongera le magicien dans une **trance** qui durera **E(voi) heures**. Au terme de cette transe, si tout va bien, le sort **Nature** (DS1) sera découvert. La Foi passera à 0 pour toujours et les effets suivants seront d'application :

- **Régénération** de la mana à midi et à minuit, donc deux fois par jour.
- Le coût en Pdm d'un sort ne dépend pas de la formule mais est défini par **l'usage** du sort lui-même, voir la description des sorts.





- La **durée** des sorts est prolongeable à souhait en payant le coût en PdM, sans devoir relancer le sort.
 - Le **NEM = E(voi)/10**, aucun points d'ExM gagné.
 - Les sorts ont un **NE = NEM**, qui n'évolue pas individuellement, aucune ExT gagnée en lançant des sorts.
 - La **VdC** = NEM+NE.
 - Les sorts **ne s'étudient pas**, ils se découvrent par la pratique (voir plus loin).
 - Le **CPA** des sorts est divisé par deux.
 - Pour le calcul des formules, **Foi=NE(Religion)=NE(Magie)=40**. Ces talents ne peuvent pas être utilisés.
 - Le magicien de la Nature ne peut utiliser **aucune autre** forme de magie, même les reliques !
 - Le magicien de la Nature n'émet aucune forme d'énergie magique **perceptible**, les focus des reliques ne peuvent pas les prendre pour cible mais les effets de zone le touche.
 - Les **paroles et gestes** n'ont aucune influence pour lancer les sorts.
 - L'aspect **visuel** des sorts est au choix libre du Perso, il peut être nul.
 - Le magicien ne subit pas de malus par son **déplacement** dans le lancement d'un sort.
 - La magie de la Nature n'existe pas dans le **Monde Divin**.
 - Il n'y a **pas d'effets de tRC** avec les sorts de la Nature, les **tEC** sont résolus sur une table spéciale.
 - Les magiciens peuvent **utiliser leur EN** comme Mana, l'effet des malus dûs aux pertes d'EN s'appliquent la phase qui suit le lancement du sort.
 - **Lancement du sort:** la quantité de PdM dépensée doit être fixée au lancement du sort et détermine les effets de ce dernier (durée de base, distance, usage, etc.). C'est ce montant total qui déterminera le nombre de phases nécessaires pour lancer le sort. La durée du sort est par défaut le minimum indiqué et peut être prolongée au besoin sans relancer le sort.
- Exemple : le sort Vie et Mort (DS9) permet au magicien (NEM4/NE4, VdC8) d'attaquer un ennemi éloigné de 20m et de lui infliger 15 EN de poison ainsi que 10 blessure de froid. Le coût sera de (20m/5)4 PdM + (15EN/3)5 PdM + (10froid/2)5 PdM = 14 PdM. Le sort sera lancé en 2 phases (8 PdM puis 6 PdM). La cible perdra 3 EN et 2 blessure de froid par phase pendant 5 phases. Il doit y avoir une source de poison et de froid à moins de 1400m. Le sort peut affecter 4 cibles à la fois pour un coût de 14 +13 +12 +11 = 50 PdM.*
- Les sorts offrent plusieurs **variantes**, le J choisit celle qu'il désire mais ne peut les cumuler. Les interprétations sont fixées par le MdJ.
 - La magie de la Nature exclut les matières non spécifiquement naturelles.
 - **Gain de nouveaux sorts**

Les sorts s'apprennent dans un parcours personnel du magicien. Chaque lancement de sort dont le dé <= **NEM** fait gagner **DS(sort lancé)** points d'ExT magique (1 max par l'entraînement, quelque soit le sort lancé). A ce moment, vérifiez si le total des points accumulés pourrait permettre d'acquérir un sort inconnu (selon le CPA des sorts manquants). Lancez le D100 sur la table des sorts de la Nature. Si le dé indique un sort qui peut être acheté avec les points accumulés, alors ce sort est acquis et les points ExT nécessaires dépensés. Si le sort déterminé par le dé est déjà connu, il n'y a aucun effet. Lancez le dé chaque **fois que des points d'ExT magique sont gagnés**. S'il ne reste qu'un sort à acquérir, il l'est automatiquement. Une fois tous les sorts connus, arrêtez de gérer ces points. Voir Maître de la Nature pour les sorts spéciaux.



- **Sang de la Nature**

Une fois au NEM 5 et tous les sorts DS1 à 5 connus, le magicien de la Nature peut tenter de passer l'épreuve de révélation qui consiste à boire une potion de *Sang de la Nature*. Mélangez : le sang de **4 animaux**: un oiseau, un mammifère, un reptile, un insecte.

+ **4 minéraux réduits** en poussière : d'une montagne, d'un désert, d'un marais et de la mer
+ une goutte de sève de **4 végétaux** issus d'une montagne, d'un désert, d'un marais et de la mer.

Il faut un TG *Equarissage, Minéraux, Herboristerie, Alchimie* NE60+ pour en faire un concentré pur. Ce *Sang de la Nature* est un **poison rapide 10/2**. Il faut réussir un **Goût x1** pour boire une dose (1dl). Finalement un test de NEMx10 permet d'obtenir la **Révélation** qui transforme la mage en **Maître de la Nature**. La réussite du test annule le poison, l'échec permet au poison d'agir normalement.

- **Maître de la Nature**

Une fois ce statut atteint, il ne peut être perdu.

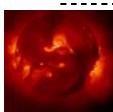
Le **premier effet** de ce statut est, à chaque lancement de sort (réussi ou raté), de créer une **colonne de (PdM dépensés) mètres** de diamètre de large, haute et profonde d'autant. Dans cette colonne, aucune magie autre que NA n'a d'effet (entrante ou sortante, relique, focus ou magicien). Cette zone est « libérée » des Dieux, aucun test ne peut avoir lieu sur la table de magie, **plus jamais**. La gestion de ces zones est réalisée par le MdJ, seul un Mage de la Nature ressent (automatiquement et immédiatement) s'il est dans une de ces colonnes. Les êtres divins sont renvoyés vers MD dans cette zone.

Le **second effet** est lié à l'apprentissage d'un des **Sorts de Sang** (ceux de DS11 à 14) devenus maintenant disponibles. Si le magicien peut apprendre un nouveau sort, un de ces sorts peut être choisi librement au lieu de lancer le dé. Cela réduit les points d'ExT magique à 0. Ces Sort de Sang doivent être pris dans l'ordre des DS (11, 12, 13 puis 14).

3.2 Langues surnaturelles

3.2.1 INTRODUCTION

Les Langues Divines sont les langues parlées par les créatures qui les premières parvinrent à canaliser les





énergies divines pour les transformer en sort. Celles qui pouvaient communiquer par la voix ont créé ainsi une tradition orale qui est parvenue jusqu'aux humains. La connaissance et l'utilisation de ces langues divines reste le privilège des érudits et encore plus rares sont les livres qui les référencent.

3.2.2 TEST ET EFFETS

Chaque *Langue Divine* recouvre le lancement de certains sorts et pouvoirs. Son utilisation est optionnelle pour le Perso sauf la langue *Si'Th*. Avant de lancer un sort, le J indique s'il utilise une *Langue Divine* associée ou non. Cela ne compte pas pour une action. Utilisez la formule du sort comme base pour expliquer ce qui est exprimé. Quelque soit soit ce qu'indique le sort, l'utilisation d'une langue divine se traduit par la prononciation de la formule magique. Testez le talent:

Test	Effet sur le sort lancé
tRC	NE+2
tRN	NE+1
tRP	Aucun effet
tEN	NE-1 (min 0)
tEC	NE-2 (min 0)

La modification du NE n'est utilisée que pour analyser les effets du sort (et les modificateurs sur les tables de tEC ou tRC) ainsi que l'ExT/ExP gagnée. Le **coût et le temps nécessaire** pour lancer le sort ne changent pas. Quel que soit le résultat du test de *Langue Divine*, le Perso lance le sort.

Exemple : Renée utilise la *Langue de la Lumière* NE40 pour lancer *Soin Divin* NE2. Avec un $(D100=)97$ elle obtient un tEC et doit lancer son sort à $NE2-2=0$. Elle paie néanmoins 5 mana. Réussissant son sort, ce dernier n'aura qu'un effet à NE0.

3.2.3 LIENS AVEC LES SORTS

Chaque langue divine est associée à un ou plusieurs sorts et/ou pouvoirs. Elle n'a d'effet que pour ces sorts-là. De plus, chaque langue divine a un **effet supplémentaire** indiqué en italique si NE>20.

Langue	Sorts et pouvoirs pouvant être utilisés avec cette langue
Dragon (des)	Tous les sorts se son alignement. <i>Dans sa version écrite, permet de lancer les sorts et pouvoirs Premiers.</i>
Ach'Ur (d')	Connaissance d'oracle, Puissance, Vérité divine, Bénédiction, Eau de pierre, Petite éternité, Révélation, Clef divine, Clef spirituelle, Rêves divin, Toucher divin, P. du temps <i>Les tests d'augmentation des maxima intellectuels ont un bonus de NE/10.</i>
Inann (d')	Célérité, Mélodie divine, Puissance, Sens du chasseur, Ombre invisible, Maîtrise des douleurs, Fortification, Chevalier divin <i>Les tRC des TC ont des effets augmentés de NE%.</i>
Lumière (de la)	Divine inspiration, Détection divine, Brèche céleste, Soin des maladies, Soin Divin, Âme nouvelle, Nourriture Divine, Éveil Eternel, Restauration, Soins de lumière, P. de la lumière, Régénération, Don de dieu <i>Donne un bonus de NE/10 à la CS.</i>
Feu Fidèle (du)	Purification, Protection Divine, P. du feu, P. de la tempête, Vérité Divine, Mur de feu, Protection des anges <i>RMa+NE/10 contre les sorts infligeant des blessures de feu ou de froid.</i>
Koth'Arl (de)	Haine Éternelle, Étouffement, Main corporelle, Animalité, Peste divine, Vague mortelle <i>Réduit la RMa des cibles de sorts offensifs de NE/20.</i>
Koth'Oth (de)	Dispute, P. de l'esprit, Étouffement, Flamme Éternelle, Vision de nuit, Porte ancienne, Exorcisme, P. éternels <i>Augmente les points d'EN régénérés par la CS de NE/20.</i>
Serpent (du)	Fascination, P. de l'esprit, Célérité, Communication divine, Piste des âmes, Sang impur, Puissance du Serpent <i>Procure un bonus de NE/10 à la RP.</i>
Terres (des)	P. du désert, P. de la terre, P. des éléments (terre), Soins des maladies, Soin divin, Purification, Sacrifice, Force vitale, Restauration, Don de Dieu <i>Bonus général de NE/20 en combat si en contact (de peau) avec la terre.</i>
Anciennes Mers (des)	Eaux anciennes, P. des éléments (eau), Connaissance d'oracle <i>Bonus général de NE/10 si au moins 10% du corps dans l'eau sauvage.</i>
Anciens (des)	Visage ancien, Mascarade, Liberté totale, Paix éternelle, Vengeance éternelle, Flamme éternelle, Vengeance des Anciens, P. de l'esprit <i>CI+NE/5 sur des cibles d'autres races.</i>
Anciens Feux (des)	Feu des Anciens, Flamme Éternelle, P. des éléments (feu), P. du désert <i>Bonus de NE/10 aux tRC des sorts FE.</i>
Dva'Linn originel²	P. éternels, P. de la terre, Inspiration temporelle <i>Les runes écrites avec cette langue forment des sorts à l'instar de la Langue des Dragons.</i>
l'Air (de)	P. de la tempête, P. du voyage, P. des éléments (air), Temps vivant <i>Bonus de NE/10 aux TC Vitesse et Réacion.</i>
Tonah (des)	Communication Divine, Sens inné, Protection Divine, Éveil Divin, Animalité, Porte ancienne, Brèche céleste, P. du temps <i>Réduit de NE% les effets des tRC subis par des êtres d'autres races.</i>
Utgar (d')	Froid mortel, Visage ancien, P. de la tempête, P. de la terre, Souffle du héros <i>Les tests d'augmentation des maxima physiques ont un bonus de NE/10.</i>
Si'Th (des)	Tous les sorts de Si'Th, Mémoire perdue, Sauvagerie





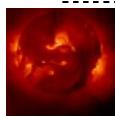
	<i>Bonus de NE/10 dans tous les TG de communication.</i>
Primale	Tous les sorts d'El'Lar <i>Les dés doubles dans les effets des tEC sont annulés.</i>
Abyssale	Haine éternelle, Vase mortelle, Terreur, Chaos mental, Terreur de silence, Silence, Sphère de son <i>Bonus de NE/10 à V(res), Résistance et tRC(combat) subis.</i>
Arrima (d')	P. d'El'Dor, P. de la tempête, Fascination, Ordre aveugle, P. de l'esprit, Mutant <i>Bonus NE/5 en Obéissance.</i>
Déesse noire (de la)	Purification, Brèche céleste, Divine inspiration, P. d'El'Dor, Suction vitale <i>Bonus de NE/10 en Assassinat et Torture.</i>
Désert (du)	Haine éternelle, P. d'illusion, P. du désert, Animalité, Langage primal, Feu des Anciens <i>Ignore les NE/10 premiers PdF.</i>
Enki (d')	P. de la mer, Eau de pierre, Révélation, Maître des douleurs <i>Réduit de NE% les pertes dues à la noyade.</i>
Esprit éclaté (de l')	Racine de malédiction, Vase mortelle, P. de l'esprit, Sphère de son <i>Bonus NE/10 contre les malédictions ou les sorts affectant l'esprit.</i>
Fier Chaos (du)	P. de la terre, P. d'El'Dor, Doigts de feu, Dispute, Protection maudite, Pétrification Eternelle <i>Les PdN issus de la terre nourrissent mieux de +NE%.</i>
Haine (de la)	Purification, Brèche céleste, Protection Divine <i>Bonus NE/10 à Criminalité et Intrigue.</i>
Lilit (de)	Fascination, Ordre aveugle, Transe mortelle, Blessure noire, Animalité <i>Permet de corrompre des êtres EI de sa race.</i>
Mort (de la)	P. du nécromancien, Maître des morts, Mutant. <i>Réduit de NE/20 la première blessure menant à N3, une fois par combat.</i>
Morts (des)	P. de la mort, Peste divine, Maladie éternelle, Main corporelle, Destruction, Chaînes divines <i>Réduit de NE/10 les pertes d'EN d'un poison ou des sorts infligeants des pertes d'EN.</i>
Nergal (de)	Maladie Eternelle, Peste Divine, Folie Divine, P. d'El'Dor, Corruption mortelle, Maladie <i>Permet de corrompre des êtres de sa race.</i>
Renouveau (du)	P. d'El'Dor, Vol maudit, P. de la tempête, Maladie, Corruption mortelle <i>Réduit de NE% les pertes et malus dûs à l'infection.</i>
Sables (des)	P. du désert, Feu des Anciens, Pétrification éternelle <i>Les gains de PdF à cause du manque d'eau sont réduits de NE/20.</i>
Ténèbres (des)	P. de la nuit, Retour de matière, Maître total <i>Bonus général de NE/20 dans des ténèbres totales, magiques ou non.</i>

² Le Dva'Linn originel est considéré comme surnaturel, sa version moderne est une *Langue non-humaine*

La table ci-dessus ne reprend qu'une partie de l'ensemble des langues parlées et utilisées par les créatures. La magie liée à celles-ci n'est qu'une conséquence de l'usage et non pas le but de l'existence d'une telle langue. Les liens entre les créatures et les langues parlées seront donnés dans le *Livre 4*.

La table suivante fait le lien entre les sorts et les *Langues divines*:

Sort	Langue	Sort	Langue	Sort	Langue
Âme nouvelle	Lumière(de la)	Étouffement	Koth'Oth(de)	Nourriture Divine	Lumière(de la)
Animalité	Désert (du)	Éveil Divin	Tonah(des)	Ordre aveugle	Arrima(d')
Animalité	Lilit(de)	Éveil Eternel	Lumière(de la)	Ordre aveugle	Lilit(de)
Animalité	Tonah(des)	Fascination	Arrima(d')	Paix éternelle	Anciens(des)
Bénédiction	Ach'Ur(d')	Fascination	Lilit(de)	Peste divine	Morts(des)
Blessure noire	Lilit(de)	Fascination	Serpent(du)	Peste Divine	Nergal(de)
Brèche céleste	Déesse noire(de la)	Feu des Anciens	Anciens	Pétrification Eternelle	Fier Chaos(du)
Brèche céleste	Haine(de la)	Feu des Anciens	Feux(des)	Porte ancienne	Tonah(des)
Brèche céleste	Lumière(de la)	Feu des Anciens	Désert (du)	Pouvoir d'El'Dor	Arrima(d')
Brèche céleste	Tonah(des)	Feu des Anciens	Sables(des)	Pouvoir d'El'Dor	Déesse noire(de la)
Chaînes divines	Morts(des)	Flamme Éternelle	Anciens	Pouvoir d'El'Dor	Fier Chaos(du)
Chaos mental	Abyssale	Flamme Éternelle	Feux(des)	Pouvoir d'El'Dor	Nergal(de)
Communication Divine	Tonah(des)	Flamme Éternelle	Koth'Oth(de)	Pouvoir d'El'Dor	Renouveau(du)
Connaissance d'oracle	Ach'Ur(d')	Flamme éternelle	Anciens(des)	Pouvoir d'El'Dor	Désert (du)
Connaissance d'oracle	Anciennes	Folie Divine	Nergal(de)	Pouvoir d'illusion	Arrima(d')
Connaissance d'oracle	Mers(des)	Froid mortel	Utgar(d')	Pouvoir de l'esprit	Koth'Oth(de)
Corruption mortelle	Nergal(de)	Haine Éternelle	Koth'Arl(de)	Pouvoir de l'esprit	Serpent(du)
Corruption mortelle	Renouveau(du)	Haine éternelle	Abyssale	Pouvoir de l'esprit	Enki(d')
Destruction	Morts(des)	Haine éternelle	Désert (du)	Pouvoir de la mort	Morts(des)
Détection divine	Lumière(de la)	Langage primal	Désert (du)	Pouvoir de la nuit	Ténèbres(des)
Dispute	Fier Chaos(du)	Liberté totale	Anciens(des)	Pouvoir de la tempête	Arrima(d')
Dispute	Koth'Oth(de)	Main corporelle	Koth'Arl(de)	Pouvoir de la tempête	Feu Fidèle(du)
Divine inspiration	Déesse noire(de la)	Maître des douleurs	Enki(d')	Pouvoir de la tempête	I'Air(de)
Divine inspiration	Lumière(de la)	Maître des morts	Mort(de la)	Pouvoir de la tempête	Renouveau(du)
Doigts de feu	Fier Chaos(du)	Maladie	Nergal(de)	Pouvoir de la tempête	Utgar(d')
Don de Dieu	Enki(d')	Maladie	Renouveau(du)	Pouvoir de la terre	Dva'Linn originel
Eau de pierre	Enki(d')	Maladie éternelle	Nergal(de)	Pouvoir de la terre	Fier Chaos(du)
Eaux anciennes	Anciennes	Maladie éternelle	Morts(des)	Pouvoir de la terre	Terres(des)
Étouffement	Mers(des)	Mascarade	Anciens(des)	Pouvoir de la terre	Utgar(d')
	Koth'Arl(de)	Mémoire perdue	Si'Th(des)	Pouvoir des éléments	I'Air(de)
		Mutant	Arrima(d')		(air)





Pouvoir des éléments (eau)	Anciennes Mers(des)
Pouvoir des éléments (feu)	Anciens Feux(des)
Pouvoir des éléments (terre)	Terres(des)
Pouvoir du désert	Désert (du)
Pouvoir du désert	Sables(des)
Pouvoir du désert	Terres(des)
Pouvoir du feu	Feu Fidèle(du)
Pouvoir du nécromancien	Mort(de la)
Pouvoir du voyage	l'Air(de)

Protection maudite	Fier Chaos(du)
Puissance	Ach'Ur(d')
Purification	Déesse noire(de la)
Purification	Feu Fidèle(du)
Purification	Haine(de la)
Racine de malédiction	Esprit éclaté(de l')
Restauration	Lumière(de la)
Retour de matière	Ténèbres(des)
Révélation	Enki(d')
Sauvagerie	Si'Th(des)
Sens inné	Tonah(des)
Silence	Abyssale
Soin des maladies	Lumière(de la)
Soin Divin	Lumière(de la)
Soin Divin	Lumière(de la)
Soins de lumière	Lumière(de la)

Sphère de son	Abyssale
Terreur	Abyssale
Terreur de silence	Abyssale
Tous les sorts d'El'Lar	Primale
Tous les sorts de Si'Th	Si'Th(des)
Transe mortelle	Lilit(de)
Vase mortelle	Abyssale
Vase mortelle	Esprit éclaté(de l')
Vengeance des Anciens	Anciens(des)
Vengeance éternelle	Anciens(des)
Vérité divine	Ach'Ur(d')
Vérité Divine	Feu Fidèle(du)
Visage ancien	Anciens(des)
Visage ancien	Utgard(d')
Vol maudit	Renouveau(du)

3.3 Liste des sorts par alignement

Les tables suivantes contiennent les sorts regroupés par alignement. Le MdJ peut ajouter ou supprimer des sorts selon son désir en veillant constamment à préserver l'équilibre du système. Par défaut les informations données dans la fiche du sort prennent le pas sur celles données dans les tables. Les sorts repris ci-dessous sont **ce qui reste** des manipulations magiques pratiquées à l'origine par les Dieux et leurs engeances, particulièrement les Dragons qui furent les premiers à structurer la magie. Au départ, les sorts faisaient tous parties d'un Pouvoir et chaque Pouvoir contenait entre 3 et 9 sorts.

3.3.1 TABLE DES ALIGNEMENTS

3.3.1.1 ALIGNEMENTS ALÉATOIRE

La table suivante permet de déterminer aléatoirement l'alignement selon le milieu dans lequel on se trouve:

Milieu						
Alignement	Code	Défaut	Sauvage	Rebelle	Féodal	Neutre
El'Der	EE	01-10	01-10	01	01-04	01-20
El'Bis	EI	11-55	11-15	02-06	05-89	21-40
El'Dor	EO	56-80	16-40	07-66	90-94	41-60
El'Lar	EA	81-85	41-50	67-68	95-96	61-85
Koth'Oth	KO	86-95	51-85	69-98	97-98	86-90
Si'Th	SI	96-99	86-90	99	99	91-95
Nature	NA	100	91-100	100	100	96-100
						96-100

3.3.1.2 LÉGENDE DES TABLES DES SORTS

D100 : permet de déterminer un sort au hasard, afin de déterminer les sorts connus par un PNJ par exemple.

DS : Difficulté du Sort, de 1 à 20, représente la difficulté pour maîtriser un sort.

Nom Original : nom commun donné à ce sort, selon les régions ou selon la période ce nom peut différer. Le nom réel est en fait une combinaison de Runes Primales issues des langues divines (à développer par le MdJ). En italique sont indiqués les Pouvoirs, référez-vous à 3.4 Pouvoirs pour les détails.

Description : courte description du sort.

Type : un sort est caractérisé par son type de magie, **Altération** (modification d'élément), **Destruction** (ce qui réduit l'état ou la cohérence d'un élément), **Invocation** (ce qui crée un élément), **Restauration** (ce qui reconstruit l'état d'un élément).

3.3.1.3 STYLES DE MAGIE

- La magie d'**El'Dor** est basée sur la **maladie, la douleur, la destruction et la mort** en général. Sa puissance provient des profondeurs de la terre et de la mer. Elle est liée aux racines, aux mondes cachés et à l'esprit des morts.
- La magie d'**El'Bis** se concentre sur la **lumière, la vie, la protection et le feu**. Elle provient des cieux et du soleil.
- La magie d'**El'Der** influence le **temps, les éléments et les sens**. Ils tirent leurs sources dans les brumes du temps, des espaces infinis et l'éternité des éléments.
- Aussi étranges que complexes, les sorts d'**El'Lar** sont les plus difficiles à maîtriser : **voyage** entre les mondes, dans des **dimensions** différentes et **manipulations** du temps. Ils sont issus de l'énergie qui existe entre les mondes Divin, Ancien et Humain.
- Koth'Oth**, en tant que Dieu vivant sous forme physique réfugié dans le Monde Ancien, a gardé son pouvoir divin de **création et de destruction** qu'il partage avec ses fidèles (des chamans par exemple). Il est la source même de ce pouvoir qu'il diffuse par sa simple volonté.
- Si'Th** est une expression dérivée des pouvoirs d'El'Der. Presque abstente du Monde Humain où Si'Th a





disparu mais très influente dans certaines régions du Monde Ancien.

- **Nature** : les magiciens de la nature se sont découverts avec ce pouvoir, ils n'ont pour but que de propager la **puissance de la Nature** et de détruire l'influence des Dieux. Discrète et rapide, la magie est concentrée en quelques sorts seulement, mais avec une amplitude réglable.

3.3.2 MAGIE D'EL'BIS

D100	DS	Nom Original	Description	Type
01-03	1	Âme nouvelle	Soigne beaucoup de troubles issus de la magie du mal	Res
04-05	1	Célérité	Donne de la vitesse de mouvement à la cible	Alt
06-07	1	Eau de pierre	Transforme la pierre en eau	Alt
08-09	1	Mélodie divine	Adoucit les cibles les rendant peu motivées au combat	Alt
10-12	1	Nourriture divine	Crée de la nourriture à partir de la matière	Inv
13-15	1	Petite éternité	Préserve la nourriture contre la pourriture	Res
16-18	1	Puissance	Donne la force à la cible	Alt
19-21	1	Sens du chasseur	Piste une cible de manière insatiable	Inv
22-24	1	Soin de maladie	Soigne les maladies graves, magiques ou non	Res
25-27	1	Soin divin	Soigne les blessures générales ou particulières	Res
28-31	2	Éveil éternel	Immunise contre le sommeil	Alt
32-35	2	Ombre invisible	La cible disparaît de la vue de tous	Alt
36-39	2	Révélation	Révèle les illusions et autres invisibilités	Alt
40-43	3	Clef divine	Ouvre les serrures dans les environs	Alt
44-47	3	Maîtrise des douleurs	Permet à la cible de nier les effets de la douleur	Res
48-51	3	Pouvoir de la lumière		
52-54	3	Pouvoir de la tempête		
56-59	3	Pouvoir du feu		
60-63	4	Clef spirituelle	Libère l'esprit du mage lui permettant de voyager	Alt
64-67	4	Pouvoir de la mer		
68-71	4	Pouvoir du sommeil		
72-74	5	Pouvoir du voyage		
75-77	5	Fortification	Augmente les résistances de la cible	Res
78-80	5	Vérité divine	Empêche la cible de mentir	Alt
81-83	6	Bénédiction	Supprime les malédictions	Res
84-86	6	Régénération	Soigne le corps grâce à l'énergie de l'âme	Res
87-89	6	Soins de lumière	Soigne les blessures dans un rayon	Res
90-91	7	Restauration	Permet de sauver une cible d'un coma ou d'une commotion	Res
92-93	7	Rêves divin	Permet de voyager dans les rêves d'une cible endormie	Inv
94-95	8	Mur de feu	Crée un mur de flamme de la forme voulue	Inv
95-96	8	Chevalier divin	.Invoke un destrier céleste très rapide	Inv
97	9	Protection des anges	Crée une sphère dans laquelle le magicien est à l'abri de tout	Inv
98	10	Don de Dieu	Rappelle un mort à la vie	Res
99	10	Pouvoir du temps		
100	15	Toucher divin	Donne le pouvoir des anges au magicien	Inv



3.3.3 MAGIE DE KOTH'OTH

D100	DS	Nom Original	Description	Type
01-04	1	Célérité	Donne de la vitesse de mouvement à la cible	Alt
05-07	1	Communication divine	Permet de communiquer dans les deux sens avec un autre être	Alt
08-10	1	Détection divine	Indique la présence d'âmes ou de choses dans un large rayon	Inv
11-13	1	Divine inspiration	Donne une indication du futur d'une personne	Inv
14-16	1	Sens inné	Sort obligatoire pour que le chaman puisse utiliser d'autres magies	Inv
17-19	1	Soin de maladie	Soigne les maladies graves, magiques ou non	Res
20-22	1	Soin divin	Soigne les blessures générales ou particulières	Res
23-25	1	Vision de nuit	Vision nocturne totale	Alt
26-28	2	Ombre invisible	La cible disparaît de la vue de tous	Alt
29-31	2	Piste des âmes	Scrute une personne pour en retirer des informations précises	Inv
32-34	2	Protection divine	Protège la cible contre une force particulière	Inv
35-37	2	Purification	Crée une ère de protection divine aidant le mage	Res
38-41	3	Animalité	Permet au mage de prendre la forme d'un animal particulier	Alt
42-45	3	Divine intervention	Conjure un Sort ou banni une cible	Alt
46-49	3	Éveil divin	Détermine les propriétés d'un objet détenu par le mage	Inv
50-53	3	Peste divine	Contamine la victime d'une maladie virulente et contagieuse	Des
54-57	3	Transe mortelle	Bloque les muscles de la cible	Des
58-61	4	Clef spirituelle	Libère l'esprit et lui permet de voyager sans danger	Alt
62-65	4	Pouvoir de la terre		
66-69	4	Porte ancienne	Ouvre un passage vers le monde ancien	Inv
70-73	4	Vague mortelle	Tue l'esprit de la cible causant la mort immédiate	Des
74-76	5	Connaissance d'oracle	Améliore la connaissance du mage sur une matière particulière	Inv
77-79	5	Sang impur	Projette une flèche empoisonnée	Des





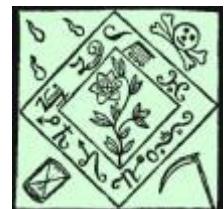
80-82	6	Fin de l'âme	Coupe le lien entre l'esprit et le corps causant la détérioration de celui-ci	Des
83-85	6	Sacrifice	Transfère les maladies et blessures de la cible au magicien	Res
86-87	7	Brèche céleste	Appelle à l'aide des créatures du monde des Dieux	Inv
88-89	7	Exorcisme	Renvoie certaines créatures vampiriques dans les ténèbres	Des
90-91	7	Force vitale	Le chaman retourne à la forme normale de son Ton'Ah	Alt
92-93	7	Restauration	Ramène à la conscience toute personne comateuse ou autre	Res
94-95	8	<i>Pouvoir premiers</i>		
96-97	8	Prison spirituelle	Emprisonne l'esprit dans une cage et permet de communiquer	Des
98	9	<i>Pouvoir éternels</i>		
99	10	Don de Dieu	Rappelle un mort à la vie	Res
100	15	Puissance du Serpent	Transforme le magicien en un dragon volant	Alt

3.3.4 MAGIE D'EL'DER

D100	DS	Nom Original	Description	Type
01-05	1	Brume ancienne	Crée un brouillard total autour du mage	Inv
06-10	1	Dispute	Force les victimes à se battre contre leurs amis	Alt
11-15	1	Eaux anciennes	Change l'eau en eau potable quel que soit son état original	Alt
16-20	1	Haine éternelle	Force la victime à tuer une cible désignée	Alt
21-25	1	Mascarade	Fait croire à la victime que le mage est un proche	Alt
26-29	2	Liberté totale	Rend la cible innocente de tout et facile à embusquer	Alt
30-33	3	Animalité	Permet au mage de prendre la forme d'un animal particulier	Alt
34-37	3	Froid mortel	Gèle une ère en endommageant plantes et créatures	Des
38-41	3	Langage primal	Permet de communiquer avec des choses	Inv
42-45	3	Mémoire perdue	Supprime totalement la mémoire d'une victime pour une période	Alt
46-49	3	Paix éternelle	Supprime toute hostilité dans un rayon du mage	Alt
50-53	3	<i>Pouvoir de la tempête</i>		
54-57	3	<i>Pouvoir des illusions</i>		
58-61	3	<i>Pouvoir du désert</i>		
62-65	3	Sauvagerie	Rend les créatures domestiquées à leur état sauvage	Alt
66-69	4	Épieu ancien	Envoie un épieu mortel	Des
70-73	4	Feu des Anciens	Flamme d'une intensité extrême	Des
74-77	4	<i>Pouvoir de l'esprit</i>		
78-81	5	<i>Pouvoir du voyage</i>		
82-85	5	Vengeance éternelle	Crée un monstre dans l'esprit de la victime qui en périra	Inv
86-88	6	Souffle du héros	Repousse et renverse les cibles	Des
89-91	6	Flamme éternelle	Brûle la victime sur la durée	Inv
92-94	7	<i>Pouvoir des éléments</i>		
95-96	8	Vengeance des Anciens	Anime une victime consentante d'une volonté de tuer une cible	Alt
97-98	9	Temps vivant	Modifie les conditions météorologiques locales	Alt
99	10	<i>Pouvoir du temps</i>		
100	15	Inspiration temporelle	Permet de maîtriser une connaissance ultime	Alt

3.3.5 MAGIE DE SI' TH

D100	DS	Nom Original	Description	Type
01-07	1	Célérité	Donne de la vitesse de mouvement à la cible	Alt
08-14	1	Mélodie divine	Adoucit les cibles les rendant peu motivées au combat	Alt
15-21	1	Sens du chasseur	Piste une cible de manière insatiable	Inv
22-28	1	Soin divin	Soigne les blessures générales ou particulières	Res
29-35	1	Vol du maître	Rassemble la nourriture environnante dans les mains du mage	Inv
36-40	2	Flèche de feu	Envoie des flèches dédiées à la mort de la cible	Des
41-44	2	Focus du destin	Change la chance d'une cible en bien ou en mal	Alt
45-48	2	Ombre invisible	La cible disparaît de la vue de tous	Alt
49-52	2	Ordre aveugle	Force la victime à atteindre un but bien précis	Alt
53-56	3	Aveuglement divin	Aveugle la cible pour une longue durée	Des
57-60	3	Fascination	Force la victime à accomplir des actions déterminées	Alt
61-64	3	Transe mortelle	Immobilise la cible	Des
65-68	4	Maladie éternelle	Rend malade la victime avec une infection majeure	Des
69-71	4	<i>Pouvoir du sommeil</i>		
72-75	5	Mort de Ton'Ah	Tue des animaux domestiques d'un seul coup	Des
76	5	<i>Pouvoir de la Mana</i>		
77-81	6	Régénération	Soigne le corps grâce à l'énergie de l'âme	Res
82-86	7	Souffle de choc	Vague qui étourdi ou assomme les cibles	Des
87-91	8	Mutant	Change la forme d'objets animés ou non	Alt
91-94	8	Punition divine	Puni la cible coupable d'actes envers le mage ou les Si' Th	Des
95-97	9	Malicieuse mort	Empoisonne la vie de la cible pour l'éternité	Alt
98-99	10	Ancien guerrier	Fait du magicien un guerrier indestructible	Inv
100	15	Chemin de Jehu'diel	Permet de voyager entre les différents mondes	Alt



3.3.6 MAGIE D'EL'LAR





D100	DS	Nom Original	Description	Type
01-10	1	Bouclier meurtrier	Inflige les coups reçus à celui qui les donne	Alt
11-20	1	Célérité	Donne de la vitesse de mouvement à la cible	Alt
21-30	1	Sommeil éveillé	Permet de rester éveillé tout en récupérant grâce au sommeil	Alt
31-40	1	Vérité	Donne l'intuition de ce qui va se passer	Alt
41-49	2	Mort suspendue	Rend un corps insensible aux effets du passage du temps	Alt
50-58	2	Oubli divin	Place la victime hors du temps et de l'espace	Alt
59-65	3	Vision divine	Permet d'utiliser un sens de manière divine	Alt
66-72	4	Feu astral	Crée un rayon de feu invisible qui détruit la matière	Des
73-74	5	<i>Pouvoir du voyage</i>		
75	5	<i>Pouvoir de la Mana</i>		
76-79	6	Pacte d'équilibre	Transfert des forces et faiblesses entre deux cibles	Alt
80-84	7	<i>Pouvoir des étoiles</i>		
85-90	8	Sphère céleste	Inflige des dégâts de magie instantanée dans un dôme	Des
91-94	9	Erreur infinie	Transforme la psychologie d'un être	Alt
95-97	10	Destinée	Diminue la puissance d'une cible affrontant un adversaire particulier	Alt
98	10	<i>Pouvoir de l'étrange</i>		
99	10	<i>Pouvoir du Temps</i>		
100	15	Chemin de Jehu'diel	Permet de voyager entre les différents mondes	Alt

3.3.7 MAGIE D'EL'DOR

D100	DS	Nom Original	Description	Type
01-03	1	Blessure noire	Crée une arme de noirceur aux blessures mortelles	Des
04-06	1	Chaînes divine	Chaînes magiques immobilisant la cible	Des
07-09	1	Dispute	Force les victimes à se battre contre leurs amis	Alt
10-12	1	Haine éternelle	Force la victime à tuer une cible désignée	Alt
13-15	1	Vol maudit	Invoque un objet connu du mage	Inv
16-18	2	Folie divine	Rend fou la victime sous diverses manières	Des
19-21	2	Ordre aveugle	Force la victime à atteindre un but bien précis	Alt
22-24	2	Peste Divine	Contamine la victime d'une maladie virulente et contagieuse	Des
25-27	2	Racine de malédiction	Transfert la force vitale d'animaux vers le mage	Des
28-30	2	Terreur	Insinue la peur la plus forte dans l'esprit de la victime	Alt
31-33	3	Animalité	Permet au mage de prendre la forme d'un animal particulier	Alt
34-36	3	Chaos mental	Rend le mouvement des cibles complètement chaotique	Alt
37-39	3	Étouffement	Étouffe la victime en bouchant ses orifices respiratoires	Des
40-42	3	Fascination	Force la victime à accomplir des actions déterminées	Alt
43-45	3	Immobilité éternelle	Empêche la victime de produire le moindre son	Alt
46-48	3	Pétrification éternelle	Pétrifie la cible à jamais	Des
49-50	3	<i>Pouvoir des Illusions</i>		
51-52	3	<i>Pouvoir de la tempête</i>		
53-54	3	<i>Pouvoir du désert</i>		
54-57	3	Protection maudite	Produit un bouclier magique absorbant les coups	Inv
58-60	3	Transe mortelle	Immobilise la cible	Alt
61-63	3	Vase mortelle	Crée une matière gluante et empoisonnée	Inv
64-66	4	Main corporelle	Tue la plante touchée	Des
67-69	4	Maladie éternelle	Rend malade la victime avec une infection majeure	Des
70-71	4	<i>Pouvoir de l'esprit</i>		
72-73	4	<i>Pouvoir de la mer</i>		
74-75	4	<i>Pouvoir de la terre</i>		
76-77	4	<i>Pouvoir des eaux</i>		
78-79	4	<i>Pouvoir du nécromancien*</i>		
80-81	4	Retour de matière	Détruit des objets animés de manière irréversible	Des
82-83	4	Terreur du silence	Force la victime à fuir devant un imaginaire de terreur	Alt
84-85	5	Maladie	Renverse le processus de récupération naturelle des corps	Des
86	5	<i>Pouvoir d'El'Dor</i>		
87	5	<i>Pouvoir de la nuit</i>		
88	5	<i>Pouvoir du voyage</i>		
89	5	<i>Pouvoir de la Mana</i>		
90	6	Corruption mortelle	Amène un objet animé à pourrir rapidement	Des
91	6	<i>Pouvoir de la mort</i>		
92-93	6	Sphère de son	Crée une sphère de bruit total	Inv
94-95	7	Silence	Empêche tout son d'être produit par un être ou une chose	Alt
96	8	Mutant	Change la forme d'objets animés ou non	Alt
97	9	Destruction	Détruit une masse de matière inanimée de manière définitive	Des
98	10	Succion vitale	Transfère de l'énergie de la cible vers le magicien	Des
99	15	Maître total	Appelle toutes les forces de la terre	Inv
100	20	Maître des morts	Convertit le mage en Liche et le rend immortel	Des

* l'apprentissage de ce pouvoir fait oublier tous les autres sorts qui doivent être réappris





3.3.8 MAGIE DE LA NATURE

D100	DS	Nom Original	Description
01-09	1	Nature	Permet au magicien de se transformer en un animal, végétal ou minéral
10-23	2	Apparence animale	La cible prend en tout ou partie l'apparence physique d'un animal
24-36	3	Vie et mort	Change le processus de vie ou de mort de la cible
37-48	4	Mort naturelle	Crée le poison, feu et froid qui tue
49-60	5	Mime animal	Permet de maîtriser une capacité animale
61-71	6	Force de la nature	Modifie les conditions météorologiques
72-81	7	Loi naturelle	Commande les animaux/plantes
82-89	8	Tectonique	Permet de manipuler des masses de matières
90-95	9	Création naturelle	Permet de créer ou détruire de la matière naturelle
96-99	10	Force de la création	Ramène à la vie ou crée la vie
*	11	Prolifération	Duplique des matières animés ou non
*	12	Seigneur	Appelle et commande les animaux à lui
*	13	Déluge	Provoque raz-de-marée, éruption, tremblement de terre et ouragans
*	14	Naissance	Commande la flore et la vie sur une large surface
100	15	Origine du monde	Le magicien invoque un animal créé par son imagination

*ces sorts ne sont accessibles qu'après la Révélation, voir 3.1.11 Magie de la Nature (NA).

3.3.9 SORTS DE BASE

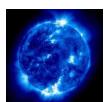
Chaque école de magie sauf NA dispose d'une « base » regroupant quelques sorts:

D10	DS	Nom Original	Description	Type
1-2	1	Communication divine	Permet de communiquer dans les deux sens avec un autre être	Alt
3	1	Détection divine	Indique la présence d'âme ou de choses dans un large rayon	Inv
4	1	Divine inspiration	Donne une indication du futur d'une personne	Inv
5	2	Protection divine	Protège la cible contre une force particulière	Alt
6	2	Purification	Crée une ère de protection divine aidant le mage	Inv
7	3	Divine intervention	Conjure un Sort ou banni une cible	Des
8	6	Connaissance d'oracle	Améliore la connaissance du mage sur une matière particulière	Inv
9	7	Brèche céleste	Appelle à l'aide des créatures du monde des Dieux	Inv
10	9	Pouvoir éternels		

3.4 Pouvoirs

D10	DS	Nom Pouvoir/Sort	Description	Type
3		du Désert		
1-3	1	Guide ancien	Indique la direction vers un point connu par le mage	Inv
4-6	2	Chaleur divine	Brûle la victime par la chaleur du désert	Des
7-8	3	Sables anciens	Assèche la victime en lui faisant perdre son énergie vitale	Des
9	6	Piège de sable	Crée une tornade de sable qui englouti la victime	Inv
10	6	Tempête des sables	Soulève des vents de tempête qui frappent les victimes	Des
4		des Eaux		
1-4	1	Souffle du poisson	Permet de respirer sous l'eau comme les poissons	Alt
5-7	1	Marche de l'oiseau	Permet de marcher sur l'eau	Alt
8-9	2	Courant divin	Crée un courant porteur dans la direction souhaitée	Inv
10	5	Marée ancienne	Provoque une inondation contrôlable	Inv
5		d'El'Dor		
1-4	3	Doigts de feu	Brûle la cible avec des flammes sortant des doigts	Des
5-7	3	Douleur divine	Soumet la victime à de terribles douleurs	Des
8-9	4	Résistance de lave	Crée un bouclier protégeant du feu	Inv
10	13	Appel d'El'Dor	Permet d'invoquer plus facilement des démons	Inv
7		des Éléments¹	➤ Un sort par tranche complète de 4 NEM !	
1-3	6	Maîtres de la Terre	Noue un pacte d'alliance avec un élémentaire de terre	Inv
4-5	7	Maîtres des airs	Noue un pacte d'alliance avec un élémentaire de l'air	Inv
6-7	8	Maîtres du Feu	Noue un pacte d'alliance avec un élémentaire de feu	Inv
8-10	8	Maîtres des Eaux	Noue un pacte d'alliance avec un élémentaire de l'eau	Inv
4		de l'Esprit		
1-3	1	Chasseur d'âme	Trouve les âmes et leur puissance dans un rayon	Inv
4-5	3	Message spirituel	Permet d'envoyer des pensées à une âme	Inv
6-7	3	Bouclier des âmes	Cache l'esprit du mage à toute forme de détection	Alt
8	3	Contrôle des âmes	Fascine la victime et la rend esclave de la volonté du mage	Alt
9	4	Mort des âmes	Détruit l'énergie vitale de la victime	Des
10	5	Ordre spirituel	Force la victime à accomplir des actions déterminées	Alt
9		Éternels		
1-2	5	Pouvoir divin	Trouve la puissance magique d'un produit naturel	Alt
3-4	6	Enchantement	Enchante une création du mage pour lui donner des pouvoirs	Alt
5-6	8	Malédiction	Maudit ou banni un être ou une créature	Inv
7-8	10	Ensorcellement	Ajoute un sortilège à un objet créé par le mage	Alt





9	10	Service de Dieu	Dédie une arme à une certaine cause la rendant plus puissante	Alt
10	15	Focus	Crée un focus, détermine ses effets et son mécanisme	Inv
	7	des Étoiles		
1-2	3	Épée astrale	Dévoile le passé d'un lieu	Inv
3-4	4	Chemin secrets	Permet d'emprunter les voies astrales pour aller plus vite	Alt
5-6	6	Toile astrale	Place les ennemis du mage dans une emprise magique totale	Des
7	8	Présence astrale	Détruit sans rappel des forces divines	Des
8	10	Energie astrale	Crée une réplique d'une créature qui chassera cette dernière	Inv
9	10	Puits d'étoiles	Envie les cibles dans le monde des Dieux	Inv
10	12	Pouvoir infini	Crée un être issu de l'imagination	Inv
	10	de l'Étrange		
1-3	4	Douleur étrange	Perturbe la cible de manière aberrante	Alt
4-6	8	Maladie étrange	Réduit la constitution et l'endurance de la victime	Des
7-9	9	Illusion étrange	Crée une réplique vivante du mage	Inv
10	13	Présence étrange	Donne vie à la matière et en fait un esclave	Inv
	3	du Feu		
1-2	1	Combustion	Met le feu à la matière	Des
3-4	1	Détection de chaleur	Retrouve une source de chaleur aussi faible qu'elle soit	Inv
5-7	3	Doigts de feu	Brûle la cible avec des flammes sortant des doigts	Des
8-9	3	Pluie de feu	Crée une pluie de flammes	Des
10	4	Boule de Feu	Projette une boule de feu sur la cible	Des
	3	des Illusions		
1-4	2	Apparence ancienne	Change l'apparence générale d'un objet	Alt
5-7	3	Visage ancien	Change l'apparence d'un être animé	Alt
8-9	4	Compagnon ancien	Crée une illusion qui peut se battre contre ceux qu'elle convainc	Inv
10	6	Théâtre ancien	Change un décor entier	Alt
	3	de la Lumière		
1-4	1	Lumière divine	Crée une lumière blanche	Inv
5-6	2	Matière lumineuse	Enchante des matières pour les rendre visibles et lumineuses	Alt
7-9	4	Foison lumineuse	Aveugle les cibles sensibles à la lumière	Des
10	6	Regard de Dieu	Tue la cible avec la lumière de dieu	Des
	5	de la Mana³	► ne peut être appris qu'à raison de 1 sort par niveau >10	
1-4	2	Bouclier invisible	Utilise la mana pour bloquer la magie ennemie	Alt
5-7	4	Barrage divin	Bloque l'émission magique d'une zone et pénalise un alignement	Alt
8	6	Flux de transe	Canalise la mana d'une cible pour lancer un sort	Inv
9	8	Explosion du Mage	Absorbe toutes la mana environnante pour lancer un sort inconnu	Des
10	10	Transe du fidèle	Utilise la mana pour changer son corps, soigner, améliorer	Alt
	4	de la Mer		
1-4	1	Souffle du poisson	Permet de respirer sous l'eau	Alt
5-7	2	Courant divin	Crée un courant marin local	Inv
8-9	3	Maîtrise des mers	Repousse les tempêtes et calme les eaux	Alt
10	5	Pilote de Dieu	Dévoile la direction vers l'objectif	Inv
	6	de la Mort		
1-3	2	Amour à mort	La cible tente de se suicider	Des
4-5	3	Mort d'envie	Amène la cible à chercher la mort en combat	Des
6-7	5	Main-morte	Un toucher de la main gauche peut provoquer la mort immédiate	Des
8-10	8	Brouillard mortel	Un brouillard mortel autour du mage	Des
	4	du Nécromancien²		
1-2	1	Parole mortelle	Permet de communiquer avec n'importe quel mort	Inv
3-4	1	Vie mortelle	Anime un corps mort en lui donnant le mouvement	Inv
5	2	Contrôle mortel	Contrôle d'un mort qui a été animé	Alt
6	5	Maladie	Renverse le processus de récupération naturelle des corps	Des
7	6	Corruption mortelle	Amène un objet animé à pourrir rapidement	Des
8	9	Compagnon mortel	Crée un esprit vengeur pour tuer une cible	Inv
9	10	Oracle mortel	Interroge l'esprit des morts pour répondre à des questions	Inv
10	13	Malédiction mortelle	Entraîne la mise en esclavage définitive d'être animés	Alt
	5	de la Nuit		
1-4	1	Nuit éternelle	Crée une noirceur magique totalement opaque	Inv
5-6	3	Sombres ténèbres	Invoque une ombre oppressante qui se propage	Inv
7-9	6	Noirceur mortelle	Lance un éclair de noirceur sur la cible	Des
10	8	Compagnon de la nuit	Appelle un compagnon de noirceur au service du mage	Inv
	8	Premiers		
1-2	4	Puissance originelle	Rend temporairement la vie à un être comateux ou mort	Res
3-4	7	Destruction originelle	Arrête l'existence d'une personne ou créature	Des
5-8	8	Répulsion originelle	Repousse toutes les créatures correspondant à une description donnée	Des
9-10	9	Création originelle	Crée un objet qui obéit au chaman	Inv
	4	du Sommeil		
1-5	2	Brume de la nuit	Endort les cibles dans un rayon	Alt



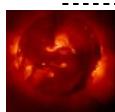


6-7	3	Yeux clos	Place la cible en transe de sommeil	Alt
8-9	4	Voyage intérieur	Permet de combattre dans le monde des rêves	Alt
10	8	Transe éternelle	Place la cible dans une transe magique, suspendant le temps	Alt
	3	de la Tempête		
1-3	1	Nuage divin	Crée un nuage qui emporte le mage dans le ciel	Inv
4-6	2	Vent divin	Produit un souffle puissant qui peut terrasser les cibles	Inv
7-8	4	Éclairs divin	Envoie des particules chargées dans tous les sens	Des
9	6	Épée divine	Un éclair issu du ciel vient frapper la cible	Des
10	8	Tempête	Crée une tempête locale et des éclairs	Des
	10	du Temps		
1-3	6	Brume du temps	Ralenti le temps et les mouvements pour les cibles	Alt
4-5	7	Jeunesse ancienne	Soigne les effets de l'âge sur une cible	Res
6-7	10	Puits du temps	Arrête le temps sauf pour le mage	Alt
8-9	12	Piège du temps	Fige une cible dans un puits de temps	Alt
10	15	Chemin du temps	Voyage dans le temps sur de petites durées	Inv
	4	de la Terre		
1-2	2	Force première	Double la force et l'endurance d'une cible	Alt
3-7	2	Yeux du centre	Détermine la position d'un objet connu	Inv
5-6	4	Résistance de lave	Crée un bouclier protégeant du feu	Inv
7-8	5	Voyage de terre	Crée une vague de terre qui transporte le mage et ses amis	Inv
9	5	Tremblements	Ouvre la terre et provoque des tremblements	Alt
10	6	Maîtrise des monts	Provoque une avalanche souterraine ou en montagne	Alt
	5	du Voyage		
1-4	2	Marche de Jehu'diel	Rend la cible immatérielle mais visible	Alt
5-7	3	Oiseau sans aile	Soulève les cibles dans les airs	Alt
8-9	6	Sphère de Jehu'diel	Permet le voyage instantané vers des destinations lointaines	Inv
10	9	Monde de Jehu'diel	Ouvre le chemin vers le monde Ancien ou le monde des Dieux	Inv

¹ Le magicien ne peut maîtriser qu'un sort de ce type par tranche complète de 4 NEM, il choisit lequel, le sort est acquis gratuitement si le pouvoir est connu.

² malus de 20 pour tout magicien non-EO tentant de lancer ces sorts

³ école de Sorcellerie uniquement, obtenu lors d'un **tRC sur un sort suivi d'un D100<=NEM**.







4. Description des sorts

Les sorts sont décrits en détail dans les pages qui suivent. Ils sont placés par ordre alphabétique. Le MdJ est libre d'interpréter les effets des sorts en préservant l'équilibre et la consistance du système de magie. L'utilisation de la magie par les PNJ est moins contraignante et essentiellement basée sur la magie innée (voir 7.7 Magie Innée). Le NE indiqué dans la description est le NE du sort effectivement utilisé, pour lequel la mana a été payée. Il peut être modifié par l'utilisation d'une Langue Divine et d'autres facteurs.

Numéro d'ordre du sort - Nom générique [P : le pouvoir auquel il appartient].

DS : difficulté du sort de 1 (le plus facile) à 20 (le plus difficile).

V/G : Voix et/ou Gestes nécessaires pour lancer le sort. (V) indique la nécessité de donner de la voix et (G) celle de faire des gestes. Voir 5.6.2 Voix et Gestes. L'intensité demandée est :

V- murmure	V= voix normale	V+ voix forte	Vx aucune
G- geste discret	G= geste visible	G+ gestes amples	Gx aucun

ALI : Alignement El'Dor-EO, El'Bis-EI, El'Der-EE, El'Lar-EA, Koth'Oth-KO, Si'TH-SI, Nature-NA, Variable-V ou aucun (-), il définit l'appartenance du sort à une des Forces. Utilisé dans les règles d'apprentissage des sorts.

RMa : décrit comment utiliser cette valeur par rapport à ce sort :

- **active** : utilisez la RMa de la cible ou la plus élevée d'un groupe de cibles. Si un sort attaque plusieurs cibles à la fois en un coup lancez une seule fois les dés et vérifier si les cibles sont individuellement affectées par le sort. La RMa des sorts et des objets magiques (reliques) est = NEM+NE. La RMa des objets non-magiques varie de 0 à 5 selon sa densité/pureté/qualité/volume de la matière (ou lancez 1d6-1).
- **active+** : une cible alliée du magicien peut décider, si consciente de subir le sort, de transformer sa RMa en bonus plutôt qu'en malus pour le magicien.
- **aucune** : la RMa ne s'applique pas.
- Si la **cible d'un sort maîtrise ce sort**, la RMa augmente de NEx3.

Focus : indique si le magicien peut **lancer d'autres sorts pendant que ce sort est actif**. Certains sorts nécessitent une concentration totale, d'autres une concentration partielle. Les codes sont :

- = aucune restriction
- **idem** = seul ce sort peut être lancé pendant la durée du sort
- **total** = aucun autre sort ne peut être lancé pendant la durée du sort
- **nom de sort/pouvoir/Force** = seul ces sorts peuvent être lancés pendant la durée du sort

Description des effets généraux du sort, les détails techniques sont donnés par la suite.

Visuel donne des éléments visuels liés au lancement du sort, le MdJ et le Perso s'inspirent de ces éléments pour la description plus précise.

En *italique*, la **formule magique d'un sort** qui est consignée dans le livre des sorts. Elle sera utilisée à chaque lancement du sort (ou du moins la première fois si le sort est lancé de manière répétitive). Elle peut être perfectionnée et adaptée aux situations. Traduisez-la dans la langue divine utilisée, pour cela usez votre imagination ou des références classiques comme le latin, une langue étrangère, etc.

Effets généraux et particuliers, l'ensemble des règles particulières liées aux effets d'un sort sont reprises ici. Les effets s'arrêtent à la fin du sort sauf si décrit autrement. Les caractéristiques sont limitées par leur maximum.

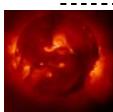
Dégâts : ces effets sur les cibles sont de différentes natures. Ils sont catégorisés selon leur type qui permet de déterminer comment sont réparties ces blessures, en pourcentage de T-E-C :

Type	T	E	C	Total	Armure annulées/modifiées & note
Par défaut	30	30	30	90	Tout à moitié
Feu	70	60	0	130	E & C annulés, la CR de démarrer un feu sur une matière inflammable = NEx10%.
Froid	40	20	60	120	Seules les armures magiques comptent, (perte C) Malus de combat
Maladie	50	30	30	110	Seules les armures magiques comptent, affecte généralement l'EN de la cible
Magie	50	50	0	100	Seules les armures magiques comptent
Étouffement	30	30	30	90	Aucune armure, inflige (perte C) Malus de Souffle
Écrasement	20	30	50	100	T & C annulés, inflige (pertes C) Temporaires selon les zones touchées
Électricité	30	30	30	90	Par d'armure, chaque TEC infligés donne 1 malus de combat

D'autres types de blessures sont possibles et expliqués dans la fiche du sort. Les projectiles magiques sont en principe arrêtés par des obstacles physiques (murs, portes etc.) et peuvent être évités grâce à une *Esquive* réussie (mais difficile). Seuls les dégâts *par défaut*, *de froid*, *de feu* et *d'écrasement* peuvent endommager les objets en diminuant leur résistance de la **moyenne T/E/C des dégâts infligés** selon leur matière principale.

Conditions pour lancer le sort. Ces conditions doivent être remplies pour que le sort puisse être lancé. Les conditions par défaut sont :

- > sauf exception, les sorts qui affectent directement une cible nécessitent que la **cible soit en vue**.
- > sauf exception, le magicien doit être dans un **état physique et mental** qui lui permet de suivre la cérémonie, même simple, donnée dans la partie *Visuelle* ci-dessus.





> sauf si indiqué, les sorts à effet de rayon/diamètre ne se déplacent pas avec le magicien.

Durée des effets du sort en phases/tours etc. Le sort prend effet à la phase où le lancement est réussi. Le magicien peut arrêter automatiquement un sort qui demande une attention continue mais doit trouver un autre moyen pour arrêter un sort à durée déterminée une fois qu'il a été lancé. Voir les descriptions et 5.6.4.2 *Interruption involontaire d'un sort*.

Un **sort à zone d'effet** qui réussit et affecte les cibles traversant cette zone en relançant le sort dans les mêmes conditions que la première fois selon la RMa de la cible actuelle. Pour ces tests, les tRC deviennent des tRN, les tRP & tEC deviennent des tEN. Ils ne procurent ni ExP ni ExT au magicien.

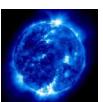
Distance d'effet du sort exprimée en mesure métrique.

- **toucher** : signifie qu'un contact **de peau à peau** est nécessaire.
- en cas de division, gardez les fractions à la première décimale si nécessaire.
- par défaut, le centre des effets est magicien lui-même.

Composants optionnels (mot **option** indiqué) ou **nécessaires** (si rien d'indiqué) pour lancer le sort. L'utilisation d'un composant mène à sa destruction s'il est **utilisé** (mot ajouté). Un composant doit généralement être en main, porté, utilisé, détruit pendant la cérémonie. La **qualité du composant** utilisé modifie la CR du sort (voir 5.6.3 *Autres modificateurs*). L'absence d'un composant obligatoire **empêche le lancement** du sort. Pour la magie innée (7.7 *Magie Innée*), les composants ne génèrent aucun bonus ni malus, n'ont aucun effet.

Cibles : nombre maximum d'êtres pouvant bénéficier, être exclues ou ciblées par les effets du sort.

- par défaut un sort n'affecte pas le magicien
- par défaut un sort n'affecte qu'une cible à la fois

**1 Âme nouvelle**

DS 1	V= /G=	ALI EI	RMa active+	Focus -	
Description	Annule les effets d'un sort affectant l'esprit, le caractère ou les émotions de la cible				
Visuel	passe la main tout autour du crâne de la cible <i>Esprit Enfin Libéré !</i>				
Effets	1. Annule un sort affectant positivement ou négativement la cible. Au choix si plusieurs en cours.				
Conditions	1. Ne contre que des sorts affectant l'esprit, les pertes EN, le caractère et l'humeur. 2. Pour les sorts dont le $NE >= NE(\text{Âme nouvelle}) + 2$ il faut un tRC pour réussir. 3. Un tRC supprime un trait trouble psychologique au hasard sur la cible, au choix du MdJ.				
Durée	Instantané				
Distance	au toucher				
Cibles	une cible à la fois				
Composants	une pincée de poudre fine d'une plante curative (option, utilisé)				

212 Amour à mort [P. de la mort]

DS 2	V= /G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	La cible tente de se suicider en tuant le plus possible				
Visuel	Les yeux du magicien deviennent noirs alors que le visage de la cible devient rouge. <i>Vie Mortelle, Destin Unique !</i>				
Effets	1. La cible a des pulsions de suicide et de mort totale. Elle tente de mourir en emportant le plus de morts avec elle. 2. La cible a $VO + NEx5$, $VD - NEx5$, $Coup + NE$, $critique + NEx5$, $vitesse - NE$, ne peut utiliser ni bouclier ni armure. 3. La cible doit attaquer un ennemi chaque phase et si pas d'ennemi en vue, la plus proche personne. 4. Les talents ou techniques qui augmentent le nombre d'attaques, les chances de toucher ou d'infliger des blessures doivent être utilisés. Maximum 1 par phase au choix de la cible. 5. La cible ne peut rien faire pour se soigner ni réduire/modifier les blessures reçues. 6. Si aucun ennemi/allié en vue, la cible se frappe avec son arme sur la colonne VO(arame). 7. La VO du magicien $+ NEx3$ contre cette cible.				
Conditions	1. Le magicien est toujours considéré comme un ennemi pendant le sort et est prioritaire.				
Durée	$(NE + 2) \times 2$ phases				
Distance	$(NE + 1) \times 5m$				
Cibles	-				
Composants	-				

209 Ancien guerrier

DS 10	V= /G=	ALI SI	RMa aucune	Focus -	
Description	Fait du magicien un guerrier indestructible				
Visuel	Un tourbillon de lumière grise emporte le magicien à 1 m du sol et il retombe, transformé en guerrier. <i>Invincible Ancêtre issu des Brumes, Insensible Vengeur des Sauvageries, Magie Incarnée des Brumes, Superbe Magie du Passé !</i>				
Effets	1. Le magicien prend l'apparence d'un <i>Ancêtres-El'Darr</i> (voir <i>Livre 4</i>). 2. Tous ses talents intellectuels acquis (basés sur I/V/E/Em) sont à minimum $NE60$. 3. Peut utiliser tous les sorts <i>Si'Th</i> à $NE0$. 4. Régénère NE points EN & PdM par phase. 5. La <i>VdC + NE</i> . 6. Sensible +100% au fer mais immunité 100% à la magie KO. 7. Toutes ses armes et armures possédés sont considérées comme magiques et enchantées à $NEM(\text{magicien})/NE(\text{sort})$. 8. Arc/épée ont $VO + NEx5$ et $Critique + NEx10$.				
Conditions	1. Le magicien ne doit connaître aucun sort non-SI. 2. Ne peut être lancé qu'une fois par jour.				
Durée	$NE + 2$ tours				
Distance	-				
Cibles	le magicien lui-même				
Composants	une relique ancienne (EE/SI) à $NE > 0$				

2 Animalité

DS 3	Vx/Gx	ALI V	RMa -	Focus idem	
Description	permet de se transformer en un animal de la race choisie				
Visuel	Transformation rapide et fluide en émettant des bouffées d'auras grises <i>Fureur, Beauté et Saveur Animale !</i>				
Effets	1. Le magicien se transforme en <i>Ton'Ah</i> de la race choisie en gardant ses caractéristiques intellectuelles, <i>RMa</i> , EN, talents intellectuels. 2. Toutes les autres caractéristiques proviennent de la forme animale augmentées $+ NEx5$. 3. Les talents physiques ne peuvent pas être utilisés. 4. Dans sa forme animale le magicien peut être remarqué par des traits particuliers : un $Em(Com) \times 1$ par tour en vue de la tête pour remarquer le subterfuge. 5. Le magicien ne peut utiliser les pouvoirs de l'animal, il peut utiliser sans conditions les capacités spéciales de l'animal. 6. Ce sort ne subit aucun malus dus au mouvement pendant le lancement et à Voix/Geste.				
Conditions	1. Choisir une espèce dans cette race (cheval – âne par ex.).				





	2. Le sort doit être réétudié pour chaque nouvelle espèce animale. 3. La race animale choisie doit être connue (CC2).
Durée	(NE+1) x 5 minutes, peut être prolongée un maximum de NEM fois pendant la durée en repayant la mana initiale, sans devoir relancer le sort.
Distance	-
Cibles	personnel

Composants une partie de l'animal 1cm³ minimum (utilisé)

3 Apparence ancienne [P : des illusions]

DS 2	V-/G-	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	change l'apparence d'un objet inanimé (non vivant)				
Visuel	Une danse des doigts d'une main en direction de l'objet <i>Ancienne et Apparente Réalité !</i>				
Effets	1. L'apparence géométrique générale ne change pas (une sphère reste sphérique). 2. Ne concerne que la couleur, la texture et les détails d'un objet. 3. L'objet peut ainsi « disparaître » par changement de couleur, comme un caméléon. 4. L'objet peut être considéré selon l'ensemble de ses composants (chaise, coffre). 5. Toutes les cibles seront leurrées, aucun test de sauvegarde. 6. Une cible qui touche l'objet fait Toucher x2 - NEx5, en cas de réussite le sort se dissipe, 1 test. 7. Une cible qui perçoit une anomalie teste Ix1-NEx5, en cas de réussite le sort se dissipe, 1 test.				
Conditions	1. poids maximal (NE+1) ² /2 kg. 5 de malus au sort par 10% au-dessus de ce poids				
Durée	(NE+1) ² x 2h				
Distance	NE+1 x 5m, tout l'objet doit être inclus dans cette distance				
Cibles	-				
Composants	-				



222 Apparence animale

DS 2	V/G	ALI NA	RMa active+	Focus -	Alt
Description	La cible prend en tout ou partie l'apparence physique d'un animal.				
Visuel	x				
Effets	1. La cible voit son apparence générale modifiée et prend la forme d'une partie précise (organe ou membre) de l'animal au choix du magicien. 2. La cible acquiert la capacité liée de la partie du corps transformée. 3. Cette partie doit être compatible avec un corps humanoïde. 4. Coût : 1 PdM par tranche de 10% de changement de taille/poids/volume, +1 si organe, +2 si membre. 5. La partie doit en remplacer une existante.				
Conditions	1. L'animal doit être bien connu du magicien (CC3). 2. Une partie de corps à la fois. 3. Pas les organes internes.				
Durée	1 PdM par phase				
Distance	-				
Cibles	Une apparence à la fois.				
Composants	-				

4 Appel d'El'Dor [P : d'El'Dor]

DS 13	V+/G+	ALI EO	RMa active	Focus total	
Description	voir Brèche Céleste				
Visuel	voir Brèche Céleste <i>Terre Mère sans Hésitation, Eau du Sang de Purification, Or d'Argent en Fusion, Démon des Ténèbres en Maison, Organe Maître des Pouvoirs, Démon et Diable !</i>				
Effets	1. Permet d'utiliser Brèche Céleste en payant la moitié des PdM si l'on invoque un démon ou diable. 2. Une fois la Brèche Céleste réussie, ce sort peut être relancé (même prix même condition) pour créer un lien entre le démon/diable et le magicien à travers un organe interne entier prélevé du magicien. 3. Le lien dure jusqu'à la mort ou à la perte du « lien ». 4. Le démon ainsi lié obéira au « maître » et ne l'attaquera pas. 5. Si le lien disparaît, le démon n'aura de cesse d'attaquer le magicien. 6. En cas de tRC, le magicien reçoit un lien d'affinité avec cette créature.				
Conditions	1. Le « lien » doit être gardé en permanence sur soi sinon il pourrit en une phase et le lien disparaît.				
Durée	voir Brèche Céleste				
Distance	voir Brèche Céleste				
Cibles	Un seul lien à la fois.				
Composants	Une partie de son corps fraîchement extraite/coupée et préservée donc un conteneur, elle devient le « lien » (utilisé mais pas perdu).				

5 Aveuglement divin

DS 3	V-/G=	ALI SI	RMa active	Focus -	
Description	la cible perd la vue				
Visuel	Une aura noire passe de la paume du magicien au front de la cible dont les pupilles disparaissent <i>Soleil, Vison, Noir de Sens!</i>				
Effets	1. Le sens Vue tombe à 0. 2. Le magicien gagne un bonus +NE à tous ses sens.				
Conditions	1. La cible doit le sens de la vision.				





Durée	(NE+2) ² x2 heures
Distance	NEx1 m
Cibles	Une à la fois.
Composants	(option) une écaille de poisson de mer

233 Barrage divin

DS 4	V= / G+	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	Bloque l'émission magique d'une zone et pénalise un alignement				
Visuel	Les mains du mage se joignent et les doigts s'entrecroisent, une boule de lumière apparaît au centre <i>Rien de Possible et Contrôle Total par l'Invisible Pensée !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Empêche tout sort ou effet continu à $NE < NE(\text{sort})+3$ si alignement opposé à celui du mage. 2. Empêche tout sort ou effet continu à $NE < NE(\text{sort})+1$ si alignement identique à celui du mage. 3. Sinon empêche tout sort ou effet continu à $NE < NE(\text{sort})+2$. 4. Les sorts et effets continus sont ceux nécessitant l'usage de la table de magie. 5. Le barrage divise par deux les NE(sort) du mage mais ne l'empêche pas de les lancer. 				
Conditions	1. le composant est un point central qui ne peut être déplacé				
Durée	Illimité mais le sort demande PdM(dépensés) tours de préparation avant d'être lancé				
Distance	Rayon de $(NE+1)x5m$				
Cibles	Affecte tous les êtres/reliques capables de lancer des sorts mais les sorts/capacités innées				
Composants	NE dm ³ de minéral précieux ou 1 pierre précieuse ou 1 PN minéral (qu'importe l'état)				

6 Bénédiction

DS 6	V+ / G=	ALI EI	RMa active+	Focus sorts EI	
Description	permet de contrer n'importe quel sort que subit une cible				
Visuel	Les mains pressées contre la cible pour en extraire le mal, la lumière d'El'Bis baigne la cible <i>Magie éternelle Libérée de la Volonté Divine Contrée, Bénédiction et Puissance Retrouvées et Ecrasées !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arrête tout sort à $NE < NE(\text{Bénédiction})+2$ que subit actuellement la cible. 2. Pour les sorts à $NE >= NE(\text{Bénédiction})+2$ il faut obtenir un tRC. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si le magicien le désire, il peut augmenter son NE de V(Car)/20 en payant PdMx2. Dans ce cas un tEN ou tEC lui coûte 5xNE(final) points d'EN et il perd conscience pendant NE(final) minutes. 2. Si la cible est sous l'effet de plusieurs sorts en même temps, le magicien doit préciser lequel il tente de contrer. 				
Durée	Effet instantané.				
Distance	Toucher				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	(option) une bougie allumée				

7 Blessure noire

DS 1	V-/G=	ALI EO	RMa -	Focus -	
Description	selon son expertise le magicien peut créer une arme magique pour combattre				
Visuel	Une arme apparaît et prolonge la main gauche du magicien de ténèbres solides et vicieuses <i>Blessure Noire !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selon son NE dans le sort le magicien peut créer une des armes suivantes au choix: NE 0-2 : dague de plat NE 3-5 : épée de côté NE 6-9 : épée large NE 10+ : hache des monts 2. Utilisez les caractéristiques de base de l'arme. 3. L'arme n'a aucun poids, Vitesse x2, bonus de coup +NE/2, critique +NEx5, considérée comme magique, ne peut se casser, NE(arme) + NE(Blessure noire)x5 +10, les armures ennemis /2. 4. Quand l'arme touche et inflige des blessures, la moitié des points infligés sont ajoutés comme perte d'EN et ce montant permet au magicien de récupérer ces points d'EN. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. La peau de la main gauche du magicien doit être à l'air libre. 2. L'arme est tangible et a une existence physique pour la durée du sort. 				
Durée	$(NE+1) \times 2$ tours, à la fin du sort l'arme devient NE g de poussière.				
Distance	la main gauche du magicien				
Cibles	Le magicien.				
Composants	1m ³ de poussière d'ossements (utilisé).				

**8 Bouclier des âmes**

DS 3	V-/G-	ALI V	RMa -	Focus -	
Description	Protège l'esprit de la cible contre les sorts et méthodes qui détectent les âmes ou la magie.				
Visuel	pouce sur le front de la cible et poing fermé devant le cœur <i>Invisible Casque Bleu d'Etoiles !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Immunise la cible de tous les sorts de détection, les sorts de défense de relique ou qui manipulent l'âme ou <i>P. de sommeil</i> à $NE <= NE(\text{Bouclier des âmes})$. 2. Diminue de $NE(\text{Bouclier})$ le NE des sorts ayant besoin de détecter la cible pour avoir un effet. 3. Donne RMa+NE+1. 4. Diminue de $NE+1$ par phase les pertes d'EN dues aux sorts ennemis. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible doit être consentante et être vivante. 2. La cible ne doit pas être déjà sous l'effet d'une malédiction. 				
Durée	NE+1 x8h				
Distance	Au toucher				





Cibles	Le magicien ou une cible avec laquelle la magicien a un contact physique.
Composants	(option) un coquillage (utilisé)

232 Bouclier invisible

DS 2	V-/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	Utilise la mana pour bloquer la magie ennemie				
Visuel	Les mains du mage dessinent un cercle autour de la cible, lumière aux bouts des doigts <i>Rien de Visible ne m'Atteint !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La cible est protégée contre la magie hostile. Cible a RMa+NE. Tout sort offensif lancé par un être contre la cible nécessite (NE+1) mana de plus pour être lancé, si cela n'est pas possible, le sort est annulé mais la mana dépensée malgré tout. Tout tRC de magie sur la cible a un malus de (NE+1) x 3. Si le magicien est la cible alors les dégâts des sorts qui passent -NEx10%. 				
Conditions	1. Ne fonctionne pas contre les sorts de l'alignement du magicien				
Durée	NE+1 h, le sort peut être relancé à la fin de la durée pour la moitié de la mana.				
Distance	NE x 2m				
Cibles	NE+1 à la fois				
Composants	-				

9 Bouclier meurtrier

DS 1	V=/G=	ALI EA	RMa active+	Focus -	
Description	le corps du magicien est protégé d'un bouclier qui blesse celui qui tente le toucher				
Visuel	Les mains entourent le corps d'un voile presque invisible qui vibre <i>Agresseur ta Vengeance est Mienne !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Les dégâts physiques (blessures TEC) infligés (qui passent l'armure) par n'importe quelle attaque physique ou magique sont infligés à l'attaquant si celui-ci est à portée de mêlée, le bouclier est réduit par les dégâts arrêtés. Ce qui dépasse le bouclier blesse le magicien. Bouclier de (NEx2)+1 coups de T et de E et de C. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Si l'attaquant est hors de portée le magicien subit les dégâts TEC sont doublés. En payant le double des points de mana le magicien peut faire sauter la première condition mais il a un malus de 10 pour lancer ce sort. 				
Durée	jusqu'à l'épuisement du bouclier, lorsque tous les points de TEC sont à 0				
Distance	Toucher				
Cibles	Le magicien lui-même, un bouclier à la fois.				
Composants	5g ou 5ml de l'anatomie du magicien (utilisée)				

10 Boule de Feu [P : de feu]

DS 4	V=/G+	ALI EI	RMa active	Focus total	
Description	le magicien crée une boule de feu qui brûle tout sur son chemin avant de disparaître				
Visuel	Des poignets joints, mains en étoile d'où sort une boule de feu prenant du volume en avançant <i>Rouge, Furieuse et Hurlante Peur de Vent et Flammes !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La boule se déplace en ligne droite avec un MVp = (NE+1) x 3m, elle commence avec 10cm de large et gagne 10cm de diamètre tous les mètres de distance parcourue. (NE+1)D10 dégâts de feu, un bouclier porté et utilisé arrête NE(Bouclier) % des dégâts. La boule a une Force = (NE+1)x5 pour le calcul des chocs sur obstacles. 				
Conditions	1. Un obstacle diminue les dégâts qui suivent : inférieur à la boule=25%, supérieur à la boule=50%, taille double de la boule = 100%. Cette réduction reste pour la suite.				
Durée	2 phases, le temps que la boule atteigne la distance indiquée où elle disparaît				
Distance	(NE+1) x 6m				
Cibles	Tous ce qui est sur le chemin de la boule peut être brûlé.				
Composants	(option) de la cendre sortie d'un feu éteint dans les 24h				

11 Brèche céleste

DS 7	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus total	
Description	permet d'appeler à l'aide des créatures du monde des Dieux, des esprits, des Ton'Ah et des Elémentaires				
Visuel	Une fissure d'espace-temps apparaît dans l'air devant le magicien et des sons étranges se font entendre. <i>Divine Venue des Cieux Protecteurs Marqués du Sceau de l'Obéissance des Marches Royales et Célestes !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> En cas de tEC, la créature arrive et attaque le magicien avec une embuscade réussie (tRN). Il faut (1d6 x Divin) phases avant que la créature arrive, une fois le sort réussi. Les créatures invoquées obéissent automatiquement au magicien pendant le sort, sans pour autant se sacrifier inutilement et en respectant les lois liées à leur alignement et leur attitude. Les créatures invoquées ne sont jamais contentes de l'être (sauf si tRC) et tenteront de « punir » l'invocateur à la fin de la durée du sort. À la fin du sort, le magicien peut tester sa CI-(Divin x10) pour convaincre la créature de sa bonne foi en lui offrant soit une promesse soit quelque chose de précieux aide (trésors, missions, but). La punition dépend de l'attitude générale de la créature et de son alignement. Si l'influence est ratée la créature attaquer le magicien sauf s'il est fanatique/mystique, dans ce cas, elle repartira dans le Monde Divin. En cas de promesse du magicien ce dernier a (NE+1) semaines pour réaliser sa promesse sinon il sera la cible de la créature invoquée qui reviendra automatiquement par une brèche céleste. Un tRC crée une affinité avec la créature divine. Une mission qui honore la créature ou un présent 				





Conditions	digne de son rang crée une affinité si $D100 < \text{Foi}/2 + \text{NEx5} - \text{Divinx10}$.
1.	Le sort doit être appris séparément pour chaque alignement désiré.
2.	Une cérémonie d'invocation est nécessaire, la qualité de celle-ci a le même effet qu'un composant.
3.	Malus de 10 si la créature invoquée est inconnue, chaque accord/victoire obtenu entre le magicien et la (même)créature donne un bonus de 5 au sort avec un maximum de NEMx5 .
4.	Malus de 20 si la race de créature n'est pas assez inconnue ($\text{CC} < 2$).
5.	La créature appelée a un <i>Divin</i> $\leq (\text{NE}+1)/2$.
6.	Le <i>Divin</i> maximum est de 4.
7.	Seul un chaman peut invoquer un Ton'Ah de sa race.
8.	Seul un magicien EO avec P. de Nécromancie pourra invoquer des (esprits de) morts.
9.	Seul un magicien EE ou SI peut invoquer des Élémentaires.
Durée	$(\text{NE}+1) \times 4 - \text{Divin}$ tours minimum 1 tour, pendant laquelle la créature obéira au magicien
Distance	$(\text{NE}+1) \times 3\text{m}$, maximum à laquelle apparaîtra la créature, au choix du magicien
Cibles	1. Le magicien peut invoquer un être à la fois.
Composants	(option) un icône lié à l'alignement de la créature ciblée

12 Brouillard mortel [P : de la mort]

DS 8	V-/G+	ALI EO	RMa active x2	Focus total	
Description	le brouillard tue toute forme de vie dans le rayon du sort				
Visuel	Un brouillard noir et dense sort du sol et forme une demi-sphère autour du magicien <i>Lent Brusque Sournois Total Mortel Invisible Terrible Dément à Moi !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le brouillard se déplace autour du magicien, sous forme de dôme mobile ne rentrant pas dans le sol. 2. Quand une cible rentre en contact avec le brouillard, le sort est lancé sur elle avec RMa x 2. 3. Chaque phase pendant laquelle une cible est dans la sphère le brouillard l'attaque avec RMa x 2. 4. Chaque réussite du sort tue la cible immédiatement ($\text{EN}=0$). 5. Si le magicien subit des blessures physiques ou lance un autre sort, il subit immédiatement les effets du brouillard qui arrête de se déplacer. 6. Le brouillard restera là jusqu'à la fin du sort. 7. Le brouillard est dense et est un obstacle majeur à la vue (malus 40 aux tests). 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seul le test initial de magie peut donner un tEC, les suivants sont soit réussis (tRC/tRN), soit ratés. 2. Si la vitesse du vent $> (\text{NE}+1) \times 10\text{km/h}$ alors le sort est sans effet. 				
Durée	$(\text{NE}+1) \times 2$ phases				
Distance	$(\text{NE}+1) \times 2\text{m}$ de rayon avec le magicien au centre				
Cibles	Seul le magicien est exclu des effets du sort.				
Composants	(option) du sang de serpent (utilisé)				

13 Brume ancienne

DS 1	V-/G=	ALI EE	RMa aucune	Focus total	
Description	la brume créée occupe un espace qui peut se mouvoir avec le magicien, dans cet espace la vue est réduite et le combat est très difficile				
Visuel	Une brume épaisse provient de l'air ambiant, s'étend rapidement autour du magicien qui dessine de ses bras des cercles de plus en plus larges. <i>Invisiblement Votre !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. VO-NEx2 pour les cibles dans le rayon. 2. VO-NEx5 pour les armes de jet visant une cible dans le rayon. 3. Visibilité maixmale de 3m dans la brume (de l'intérieur ou de l'extérieur). 4. La brume est créée autour du magicien, il peut se déplacer dedans sans restriction. 5. Elle se centrera sur lui à sa demande si magicien encore dedans. 6. Le feu consume la brume en la repoussant d'un mètre de rayon autour de la flamme. 7. RMa + NEx2 pour toutes cibles alignées EE. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien doit être en contact avec le sol. 2. La brume ne passe pas la matière pleine (sol, plafond etc). 3. Si la vitesse du vent $> (\text{NE}+1) \times 10\text{km/h}$ alors le sort est sans effet. 				
Durée	$(\text{NE}+1) \times 3$ tours				
Distance	$(\text{NE}+1) \times 3\text{m}$ de rayon				
Cibles	Le magicien n'est pas affecté par la brume.				
Composants	-				

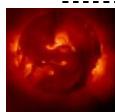
14 Brume de la nuit [P : du sommeil]

DS 2	V-/G-	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	crée une aire de brume dans laquelle les cibles s'endorment ou sont perturbées				
Visuel	Les bras soulèvent du sol un brouillard épais s'évapore en montant vers le ciel. <i>Dort Belle Brume !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toute cible éveillée commençant une phase dans le rayon est « attaquée » par le sort. 2. Si le sort passe elle s'endort immédiatement. 3. Toutes les cibles dans le rayon qui résistent ont un malus général de $\text{NE}+1$ et une MVp -$\text{NEx5}\%$. 4. Les cibles endormies se réveillent au moindre coup ou attaque magique subie. 5. Les cibles endormies peuvent être réveillée en les secouant. 6. La brume reste sur place après sa création, immobile. 				
Conditions	1. Les cibles ne peuvent être affectées que si leur RMa $< (\text{NE}+1) \times 3$.				
Durée	$(\text{NE}+1) \times 5$ tours				
Distance	$(\text{NE}+1) \times 3\text{m}$ de rayon				





Cibles	seul le magicien est exclu des effets			
Composants	(option) de la poudre de rose fanée (utilisé)			
15 Brume du temps [P : du temps]				
DS 6	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus -
Description	ralenti le temps dans la zone et diminue les capacités des cibles affectées par le sort			
Visuel	L'air fluctue bizarrement dans la zone affectée les formes ont des contours imprécis. <i>Lentement Doucement Bizarrement, le Temps Divin s'Echappe Docilement, Toujours et Partout !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mouvement MVp-(NE+1)x5 %. 2. Le temps passe plus lentement et toutes les actions prennent NEx10% plus de temps. 3. Les cibles touchées souffrent d'un malus général de NE+1. 4. Les tests de magie, CI, Réaction et TG intellectuels subissent un malus de NEx5 %. 5. Le magicien récupère 1 EN par phase et est insensible aux effets du temps. 			
Conditions	1. Le magicien ne doit pas ni malade ni drogué ni fatigué.			
Durée	NE+1 tours			
Distance	(NE+1) x 2m de rayon			
Cibles	le magicien + NE cibles choisies par ce dernier au lancement du sort sont exclues des effets			
Composants	(option) du sable fin (utilisé)			
16 Célérité				
DS 1	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus -
Description	la cible est capable d'une grande vitesse de course			
Visuel	La main posée sur la jambe de la cible, une petite bourrasque de vent apparaît soudainement. <i>Vent et Vitesse !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. MVp + (NE+1)x3 sans dépasser MVp(cible) x 4. 2. Bonus +NEx10 à Esquive, Réaction et Fuite. 3. Ni fatigue ni souffle subi dans l'usage du bonus MVp du à ce sort. 			
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ne s'applique qu'au mouvement en contact avec la terre ferme (donc aucune monture). 2. Si le magicien est la cible, bonus 10 pour relancer du sort sur lui-même alors qu'il est en cours. 			
Durée	(NE+1) x 3 tours			
Distance	Toucher			
Cibles	Sa propre race et les mammifères uniquement.			
Composants	Une plume (utilisée)			
17 Chaînes divine				
DS 1	V=/G=	ALI EO	RMa active	Focus -
Description	la cible est prisonnière de chaînes rougeâtres			
Visuel	Les bras parallèles portés en avant avec les doigts déployés en éventail, des filins de lumière rouges se dispersent vers la cible et l'encerclent. <i>Deviens une Statue Inerte !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La force du sort est de 10 + (NEx10), si la cible a une force inférieure, elle est immobilisée sinon elle se libère après [30 + Force(sort) - F(pui) de la cible]/10 phases (minimum 1). 2. La cible immobilisée ne peut bouger ni les bras ni les jambes. 3. Le sort perd 1 point de force par tour. 4. Si la Force(sort) < Force(cible), la cible se libère. 			
Conditions	1. La cible doit avoir au moins un bras ou une jambe active.			
Durée	Jusqu'à ce que le sort soit brisé ou la cible libérée.			
Distance	(NE+1) x 3m			
Cibles	-			
Composants	de la cendre (utilisée)			
18 Chaleur divine [P : du désert]				
DS 2	V+/G-	ALI V	RMa active	Focus P. du désert
Description	les cibles, dans le rayon, subissent une chaleur intense elles sont brûlées et desséchées par le sort			
Visuel	Yeux rouges et mains deviennent squelettiques, doigts tendus et écartés. <i>les Feux Libérés sous les Cieux Etoilés !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cible prend un malus général dû aux brûlures = NE+1 par phase. Cumulatif. 2. NE+2 dégâts de feu par phase, aucune armure ne compte. 3. Fait chauffer tous les éléments liquides (pas les fluides vitaux) dans le rayon de NEx5°. 4. La t° dans le rayon augmente de NEx2°. 			
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si le magicien sort de la zone d'effet, le sortilège s'arrête. 2. Le sort n'a aucun effet si la température ambiante est <10°C ou s'il pleut (bruine ou plus). 			
Durée	(NE+1) x 2 phases			
Distance	(NE+1) x 3m en rayon			
Cibles	les cibles possédant le Pouvoir du Feu ou du Désert comme magie innée sont immunisées 100%.			
Composants	(option) une flamme sous forme quelconque			
19 Chaos mental				
DS 3	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -
Description	une sphère invisible est créée qui entraîne les victimes à perdre le contrôle de leur actions			
Visuel	Incantation par ordres aboyés et confus. Mots criés et répétés. <i>Partout les Insensés Frappent et Souffrent le Mal de l'Esprit !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les cibles affectées par le sort se déplacent dans une direction aléatoire sur une distance de MVp/2 mètres. 			





	2. Toutes les cibles affectées attaquent en mêlée n'importe qui (au hasard et à portée d'arme de mêlée) à la fin de leur mouvement. 3. Toutes les cibles affectées ont une VD/2. 4. Le magicien peut s'éloigner de la sphère sans que le sort ne soit interrompu. 5. La sphère reste sur place. 6. Toute cible rentrant dans la sphère est immédiatement « attaquée » par le sort. 7. Toute cible sortant de la sphère est automatiquement étourdie une phase. 8. Les cibles dans la sphère ont un malus général de NE pendant le sort.
Conditions	1. N'affecte que les cibles à I>10.
Durée	(NE+1) tours
Distance	(NE+1) x 5m de diamètre
Cibles	le magicien est immunisé
Composants	(option) poudre d'une plante persistante séchée (utilisée)

20 Chasseur d'âme

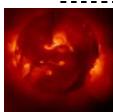
DS 1	V-/G-	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de trouver les âmes et de les évaluer				
Visuel	Yeux clos du magicien. je Vois Tout !				
Effets	1. Le sort indique la présence, l'intelligence (arrondi à la dizaine), l'alignement et le NEM (arrondi sur NEM/5) de tous les êtres dans la zone. 2. Donne un bonus général de NE+1 pendant NE minutes sur les cibles observées. 3. Le sort ne connaît aucun obstacle physique. 4. Toutes les cibles dans la zone d'effet sont « visibles », le magicien devine où elles sont.				
Conditions	1. Seuls les obstacles magiques et les protections spirituelles bloquent la recherche.				
Durée	Immédiate.				
Distance	(NE+1) x 3m dans un cône de 60° devant le magicien				
Cibles	Ne concerne pas les animaux.				
Composants	Aucun				

21 Chemin de Jehu'diel [P : du temps]

DS 15	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	permet au magicien d'envoyer un groupe de cibles vers le Monde Ancien ou le Monde des Dieux				
Visuel	Création d'un vortex vers le ciel ou le sol, un tunnel de magie assez large pour s'y engouffrer. <i>Ensemble sur les Sentiers Célestes, les Âmes Voguent sans Peur dans l'Esprit de Conquête des Savoirs Anciens, Maître du Temps et du Divin, nous Sommes Unis par la Grandeur des Mondes enfin Ouverts !</i>				
Effets	1. Le magicien désigne les cibles (dont lui s'il le désire) qui feront partie du groupe de voyage ainsi que le monde visé et le lieu de destination qui doit être connu. 2. La P que la destination ne soit pas atteinte exactement est = 1d6x1d6 (x1D10 si magicien n'est pas dans le groupe) - NEx5. Si c'est le cas, le groupe de cible est envoyé dans le monde visé mais à D100xD10 km de l'endroit dans une direction aléatoire, sur une surface (sol/mer etc). 3. Après la fin de la durée, les cibles reviennent automatiquement à leur point de départ, pas de test. 4. Le magicien peut rappeler une personne du groupe quand il le désire, s'il ne fait pas partie de ce groupe, il suffit de lancer ce même sort mais à un PdMx2. 5. Le magicien peut tester son Em(inu) x1 toutes les heures pour connaître l'état de santé général des gens envoyés sans lui, mais il ne doit pas avoir lancé d'autres sorts entre temps.				
Conditions	1. Le magicien doit connaître (y avoir déjà été ou en avoir une description détaillée et connue par cœur) la destination vers laquelle le groupe est envoyé. 2. Le temps passe différemment dans les différents mondes, tenez compte de ce facteur pour les effets sur les êtres.				
Durée	(NE+1)x5j de temps humain maximum dans l'autre monde sauf en cas d'échec sur la destination, dans ce cas la durée est de (NE+1)xD100/D100 jours.				
Distance	les personnes du groupe doivent former une chaîne en se tenant la main				
Cibles	NE personnes supplémentaires, si le magicien ne fait pas partie du groupe alors coût PdMx2				
Composants	un symbole religieux en matière précieuse ou enchanté, de l'alignement du magicien				

22 Chemin du temps [P: du temps]

DS 15	V+/G+	ALI V	RMa active+	Focus total	
Description	le voyage dans le futur ou dans le passé, selon les possibilités jugées par le MdJ				
Visuel	Un vortex de lumière absorbe complètement les cibles. <i>Temps de Voyage, Hors des Temps, Temps Anciens, Futurs et Passés Réunis dans l'Hymne de l'Histoire, Soyez Porteurs des Plumes de l'Arcane, des Yeux et des Âmes d'Antan.</i>				
Effets	1. Dans le futur le voyage est de (NE+1) x5 minutes, durée fixée. 2. Dans le passé le voyage est de maximum (NE+1) x2 mois, le magicien choisit le nombre de mois. 3. Si le magicien ne voyage pas avec les cibles alors coût PdMx3. 4. Les cibles ne rajeunissent pas ni ne vieillissent pas du temps parcouru. 5. Les cibles restent dans le même lieu et avec les mêmes objets portés sur elles. 6. Si le lieu change, les cibles peuvent en subir les effets selon le MdJ.				
Conditions	1. Les cibles doivent être vivantes, leur état ne change pas dans le voyage. 2. Le MdJ doit vérifier l'intégrité du voyage pour pouvoir l'accepter, en cas de contradiction impossible, les cibles terminent dans l'espace entre les mondes et reviennent au hasard dans l'espace et le temps. 3. Une seule entité d'une cible peut exister dans le même espace-temps, les autres disparaissent.				





	4. L'histoire s'adaptera à partir de ce moment-là, en se basant sur la théorie de l'infinité des mondes parallèles qui permet l'émergence d'une autre version de l'histoire.
Durée	Immédiate
Distance	Au toucher
Cibles	NE/2 personnes en contact physique avec le magicien, le coût en PdM est multiplié par le nombre de personnes cibles+1.
Composants	une racine d'arbre coupée dans l'heure qui précède (utilisée)

23 Chemins secrets [P : des étoiles]

DS 4	V+/G+	ALI EA	RMa aucune	Focus total	
Description	permet de voyager à travers le Monde des Dieux pour gagner du temps				
Visuel	Les bras dessinent un cône qui lentement se cristallise en une brèche blanchâtre vers les cieux et emporte les cibles. <i>Enfants des étoiles, nous Voyageons Divinement, Bénis par la Céleste Volonté !</i>				
Effets	1. Le magicien peut spécifier quelle région du Monde des Dieux il parcourt, s'il la connaît. Dans ce cas la CR du sort augmente de 20. Sinon, un royaume d'EA est choisi au hasard. 2. Les rencontres peuvent avoir lieu pendant ce voyage dans le monde des Dieux, avec une P/2. 3. Une aura grise entoure les cibles pendant tout le voyage. 4. La vitesse de déplacement équivalente sur le Monde des Hommes est multipliée par NE+2. 5. La zone de destination doit être précisée mais sans détail, elle doit néanmoins exister sinon tEN. 6. Il n'y a aucune fatigue due au voyage. 7. Chaque jour de voyage dans le Monde des Dieux la chance d'arriver à destination est de (NE+1)x10%, cette chance augmente de 10% par jour de voyage après le premier. A tester après chaque « journée » de voyage. 8. Si aucun test ne réussit, les cibles retournent à leur point de départ.				
Conditions	1. Si une personne sort du rayon elle teste Em(com)x1 à chaque heure entamée, en cas d'échec elle quitte le groupe des voyageurs et « apparaît » au hasard dans le Monde Humain. 2. Le voyage est interdit à toute personne alignée EO/EI/KO.				
Durée	NE+1 jours				
Distance	en contact de main du magicien quand le sort est lancé et un rayon de (NE+1)x 2m après				
Cibles	toutes les personnes dans le rayon volontaires pour le voyage				
Composants	(option) une paupière humaine conservée dans un écrin				

199 Chevalier divin

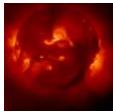
DS 8	V+/G+	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	Invoque un destrier céleste très rapide				
Visuel	À genoux, le magicien joint les mains d'où s'échappe une lumière intense qui crève le ciel. <i>Destrier Blanc et Fier, Fidèle Serviteur des Pieux Esprits, Grand Sauveur des Âmes en Peine !</i>				
Effets	1. Le magicien invoque un cheval issu du monde divin d'EI. 2. La monture est un cheval blanc, crinière jaune, yeux clairs, robuste et à l'allure fière. 3. Le destrier a une MVp = 20 + NEx2 (jamais diminuée par aucun effet), RMa = MVp/2, ne doit pas être nourrit et ne se repose pas, ne communique pas et ne combat pas, est incapable de charger et ne peut être utilisé avec les talents liés au cheval, n'est jamais malade, est considéré comme un être à divin=1. Il obéit aux ordres du magicien par télépathie à NEx10m de distance. 4. Si le cheval est attaqué, tout attaque infligeant des dégâts (T+E+C) > RMa le dissipe. 5. Sur le cheval, le magicien a une RMa+NE et Esquive+(NEx5).				
Conditions	1. Seul le magicien peut monter la bête. 2. Toute autre personne essayant de le faire aura affaire à une illusion. 3. Si la bête est dissipée par une attaque, il faut attendre NE(utilisé) jours avant de pouvoir la rappeler.				
Durée	(NE+1)x4h				
Distance	-				
Cibles	Un cheval à la fois.				
Composants	Une crinière de cheval de voyage au pelage clair.				

24 Clef divine

DS 3	V-/G=	ALI EI	RMa active	Focus -	
Description	permet d'ouvrir toutes les serrures à une certaine distance du magicien				
Visuel	Le bras tendu à l'horizontale, les doigts écartés une vague de lumière douce traverse l'espace. <i>Clefs, Obéissez à ma Volonté Divine !</i>				
Effets	1. Le magicien n'est pas obligé de voir les serrures. 2. Toutes les serrures dans le diamètre seront ouvertes physiquement par un test réussi de (NE+1)x20 - NE(serrure), un test par serrure.				
Conditions	1. RMa (NEM+NE) active si serrures magiques. 2. N'affecte que les serrures à mécanismes d'ouverture. 3. Ne concerne que les serrures pour lesquelles une clef existe ou a existé. Pas les loquets/barres.				
Durée	Immédiate				
Distance	(NE+1) x 1m de diamètre				
Cibles	Uniquement les serrures				
Composants	(option) une clé en or				

25 Clef spirituelle

DS 4	V-/G-	ALI V	RMa aucune	Focus P. de l'Esprit	
Description	l'esprit du magicien voyage dans le monde sans obstacle, le corps s'effondre sans défense sur le sol				





Visuel	Yeux clos, couché, une aura grise se développe sur les contours du corps du magicien. <i>Vogue, Esprit Libre, des étoiles au Firmament !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'esprit du magicien, une fois libéré, ne peut être attaqué que par des forces/magies capables de lutter contre les esprits. L'esprit ressemble à une sphère légèrement lumineuse. 2. L'esprit est immatériel et possède les facultés intellectuelles et les sens du magicien. 3. Si l'esprit ne réintègre pas le corps avant la fin du sort le corps meurt et l'esprit devient une âme perdue. Réintégrer le corps revient à revenir à la tête avant la fin de la durée. 4. L'esprit a une MVp = $(NE + RMa) \times 3m$ et n'est pas sujet aux obstacles matériel non-magiques et à la gravité. Le magicien connaît les repères haut/bas et son corps comme point de repère de base. 5. La sphère projette une faible lueur à NE dm de son centre.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si le corps est attaqué l'esprit en est conscient mais ne peut rien faire tant qu'il ne réintègre pas le corps. 2. Toute attaque sur ce corps sans esprit est considérée comme sur une cible endormie. 3. Il est nécessaire d'être assis ou allongé au lancement du sort, en position stable.
Durée	$(NE+1) \times 5$ tours
Distance	-
Cibles	uniquement le magicien
Composants	-

26 Combustion [P : du feu]

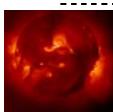
DS 1	V-/G=	ALI EI	RMa active	Focus total	
Description	permet au magicien de bouter le feu à une matière inflammable et de contrôler la direction et la vitesse de propagation du feu				
Visuel	Des crépitements qui se transforment en flammes sans fumée, les doigts du magicien dessinent le contour de la cible consumée. <i>Feu Sacré !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La flamme commence au bout de sa main/du pied si en contact avec la cible. 2. La vitesse de propagation de la flamme est de maximum $(NE+1) \times 3$ dm par phase. 3. Un choix par phase jusqu'à atteindre la distance maximale. 4. Choix totalement libre dans le parcours de la flamme. 5. Dégâts de feu de $(NE+1)$ par phase sur cible vivante, aucune armure possible. Minimum 1 point en T infligé. 6. Malus de $NE+1$ cumulés par phase sur cible vivante. 7. La cible s'enflamme avec une CR = $NE \times 10\%$, n'affecte que la matière similaire autour de la flamme. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si le magicien, bouge le sort s'arrête. 2. Une seule entité-cible à la fois. 3. La combustion ne se propage pas à des matières connexes. 4. N'affecte que des cibles vivantes ou végétale. Minéraux immunisés. 				
Durée	$(NE+1) \times 2$ tours, après la fin du sort le feu continue pendant $(NE+1)$ phases indépendamment. Par la suite, cela dépend du MdJ.				
Distance	$(NE+2) \times 3m$, distance maximale de contrôle de la flamme				
Cibles	le magicien est immunisé tant qu'il ne bouge pas pendant la durée du sort, uniquement				
Composants	une partie de la matière à laquelle le magicien met le feu (utilisée)				

27 Communication divine

DS 1	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus total	
Description	permet de communiquer avec des êtres capables de s'exprimer avec une langue parlée				
Visuel	Stature immobile, yeux ouverts, bouche fermée, une paume vers la cible. <i>Pensées Eveillées !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si la cible est non humaine elle doit avoir une $I(Rai) \geq 20$. 2. Tester $V(Car) \times 1$ pour interrompre la communication avant la fin de la durée, un test par phase par entité. 3. La CR qu'un être réponde à une question = $CI-I(cible)$. Un test par phase. 4. Le MdJ doit interpréter ce que peuvent exprimer les créatures faiblement intelligentes (sans langage structuré), par images, réaction simple ou sentiments diffus que ressent le magicien. 5. Toutes les informations sont ressenties par télépathie, aucun son n'est émis. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ne fonctionne pas avec les êtres pris de folies ou maudits (magiquement ou non). 2. Le magicien ne peut pas parler pendant le sort sauf à l'interrompre. 				
Durée	$(NE+1) \times NEM$ tours				
Distance	$NE \times 3m$				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	-				

28 Compagnon ancien [P : des illusions]

DS 4	V-/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	une illusion créée qui attaque tous ceux qui « croient » en elle				
Visuel	Le magicien crée, par la gestuelle, un être aux formes définies par ses gestes. <i>Croyance, Vengeance, Engeance, Apparence... Obéis !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pour croire en la réalité de la créature il faut rater un seul test sur $V(Car) - NE \times 5$. 2. Le test raté entraîne l'imagination des victimes à compléter la réalité de l'illusion et à y croire jusqu'à la fin de la durée du sort. Cette croyance rend l'illusion réelle et matérielle. 3. En cas de réussite du test, la créature n'existe pas pour cette cible, le sort n'a pas d'effet sur la cible et cette cible n'existe pas pour la créature. 				





	4. La créature possède $(NE+1) \times 5$ en PdC et dans toutes ses caractéristiques, sens TC, MVp/VO/VD les autres valeurs sauf celles calculées par les formules sont à $(NE+1) \times 5$, aucun TG aucun sort. 5. La créature utilisée Mêlée, n'a qu'une attaque par phase et choisit la cible (leurrée) la plus proche. 6. Une fois « tuée », l'illusion est morte pour tous ceux qui y ont cru. 7. La forme générale et liée au réel doit définie par le magicien : volume, dimension, style, détails.
Conditions	1. Il faut voir l'endroit où la créature se trouve pour tester sa V(Car).
Durée	$(NE+1) \times 3$ tours
Distance	la créature peut être créée à $(NE+1) \times 5$ m, elle peut se déplacer dans un rayon de $(NE+1) \times 10$ m de son point de création
Cibles	les personnes averties de l'existence de l'illusion avant de voir la créature n'ont pas de malus NEx5 à leur test V(Car)
Composants	-

29 Compagnon de la nuit [P : de la nuit]

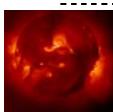
DS 8	V+/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus -
Description	crée un être humanoïde composé de ténèbres qui n'obéit qu'au magicien			
Visuel	À partir de minuit, sur pentacle au sol, incantations et une saignée du magicien. <i>Compagnon de Peur et de l'Amour, Fidèle des Vieilles Ombres, d'Armes et Ordres, Marche Tue et File !</i>			
Effets	1. Le compagnon obéit à la volonté du magicien comme les ordres aux animaux (voir Livre Rencontre). Il les comprend tous, aucun test nécessaire. 2. Considéré comme esprit, éthéré et flottant à 1cm du sol. 3. Les ordres ne peuvent être donnés que dans la Langue divine des Ténèbres. 4. Le compagnon ne rentrera pas volontairement dans la lumière (magique ou non). 5. Caractéristiques du compagnon : VO= $(NE+2) \times 2$ VD= $(NE+1) \times 2$ NE(Mêlée)= $(NE+3) \times 5$, PdC=VDx3 AR(TEC)= NE+4 (nulle contre les attaques magiques et les armes contenant >20% d'argent), RMa= VO+2, MVp= $(NE+1) \times 3$ m , coup Mêlée x2, caractéristiques = $(NE+1) \times 10$, ne subit aucun dégât de concussion, se dissout quand une zone du corps passe en N3 de blessure, ne se soigne pas. 6. Tous les TC à NEx10 (max 80), si nécessaire de les utiliser. 7. Un compagnon « tueur » peut être créé à coût mana x 5. Il reçoit l'ordre de tuer une cible bien connue du magicien. Le compagnon ne fera que cela, il bouge de $(NE+1) \times 20$ km chaque nuit (jamais la journée) vers sa victime, MVp stratégique = $(NE+1) \times 3$.			
Conditions	1. Le sort ne peut être lancé qu'entre minuit et l'aube. 2. Il nécessite un autel consacré à EO et une heure d'incantation avant de lancer le sort. 3. Le compagnon subit 1 points en T & E /ph à la tête dans la lumière du jour, 2 si lumière magique. 4. Le magicien paie $(NE+1)/2$ point de mana par jour pour maintenir le compagnon en « vie ».			
Durée	$(NE+1)$ jours ou jusqu'à la « mort » du compagnon ou du magicien, illimitée pour compagnon « tueur »			
Distance	$(NE^2+2) \times 10$ m, au-delà de cette portée le compagnon se dissous, illimitée pour compagnon « tueur »			
Cibles	un compagnon à la fois			
Composants	le sang du magicien dans un flacon de métal (coût = 1d10 points EN) (utilisé), un focus sous la forme d'une pierre précieuse sombre, une partie du corps d'une victime tuée il y a 48h si « tueur »(utilisée)			

30 Compagnon mortel [P : du nécromancien]

DS 9	V+/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus total
Description	le magicien crée un clone de la cible, fait de ténèbres, qui n'aura pour but que de tuer la cible en rentrant en contact avec elle			
Visuel	Une forme au visage de traits blancs entourée de ténèbres fluctuantes ayant la forme de la cible. <i>Tu es la Victime, Tue la Victime, son Essence et son Esprit, son Corps et ses Membres, Ombre éternelle Victorieuse et Implacable !</i>			
Effets	1. Le compagnon créé a des traits similaires à la cible et le sort <i>Main-Morte</i> à un NEM = NEM(magicien) et NE=NE(<i>Compagnon mortel</i>). 2. Le compagnon est un esprit, immunisé à la fatigue, aux malus, à la faim, au sommeil. 3. Le compagnon ne sera formé qu'après un nombre de nuits d'incantation, voir Durée. 4. Les caractéristiques du compagnon sont identiques à la cible sauf PdC = PdC(cible)/2, RMa = RMa(magicien), MVp = 24, VO= PdC/3 + NE(sort), VD= PdC+NE(sort), n'attaque qu'à mains nues et est immunisé aux coups mortels et critiques. 5. Ne possède aucun talent propre, ne s'exprime pas, ne se soigne pas. 6. N'a qu'un seul et unique objectif : tuer sa cible.			
Conditions	1. La cérémonie doit avoir lieu devant un autel consacré aux <i>Pouvoirs de Nécromancien</i> .			
Durée	30/ $(NE+1)$ nuits d'incantation d'au moins 4h continues, ensuite le sort durera jusqu'à la mort de la cible, du compagnon ou une <i>Divine intervention</i> . Si la cérémonie est perturbée ou si le magicien utilise une autre magie pendant, le sort est interrompu et le compagnon n'apparaît pas.			
Distance	La distance entre le magicien et la cible illimitée. Le compagnon apparaîtra à 1D10 x 3m de la cible à un moment aléatoire de chaque nuit pendant l'incantation, durant 1 tour, jusqu'à sa formation finale où il s'attaquera à la cible en apparaissant dans son ombre.			
Cibles	un compagnon à la fois, une fois créé, il ne requiert pas de maintien.			
Composants	une partie de l'anatomie de la cible bien conservée (utilisée)			

31 Connaissance d'oracle

DS 5	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus total
Description	les êtres du monde des Dieux sont mis à contribution pour répondre aux questions ou transmettre leur savoir			
Visuel	Une cérémonie de consultation des oracles devant un autel. <i>Connaissance, Pouvoir, Vision, Savoir, Puisse la Lumière Baigner mon Âme !</i>			





Effets	1. Le magicien détermine quel talent (TG/TC) ou sort (connu) est le sujet de l'étude. 2. Le gain d'expertise est de D100 - [NE(talent) ou NE(sort)x10] points d'ExT. 3. Si c'est l'étude d'un talent, le magicien subit des pertes temporaires dans caractéristique principale du talent = gain en NE(talent) sans descendre en dessous de 1. 4. Si c'est l'étude d'un sort, le magicien subit des pertes d'EN = gain en points ExT/2. 5. En plus de l'étude, le sort donne NEx10% de chance de pouvoir poser une question. La réponse sera toujours correcte mais basée sur les éléments de la question. La réponse sera imagée et basée sur des impressions, couleurs et sentiments. Plus la question est ouverte plus la réponse sera floue. Si la question est basée sur le futur, la réponse déterminera celui-ci.
Conditions	1. Si le sort n'est pas lancé dans une zone purifiée et consacrée pour l'alignement du magicien tout tEN devient un tEC. 2. Le sort ne peut être lancé que tous les 30/(NE+1) jours.
Durée	la cérémonie dure (NE+1) minutes de plus après le lancement réussi du sort
Distance	-
Cibles	-
Composants	un icône lié à la foi du magicien et (option) un autel consacré à son Dieu

32 Contrôle des âmes

DS 3	V-/G-	ALI V	RMa active	Focus total	
Description	voir <i>Fascination</i>				
Visuel	voir <i>Fascination</i> <i>Obéir, Suivre, Périr ou Sourire !</i>				
Effets	1. voir <i>Fascination</i> 2. Le magicien peut utiliser les sens de la cible en se mettant en transe (il sera embusqué si attaqué). 3. La cible semble agir de manière étrange, visible par test Emx2.				
Conditions	voir <i>Fascination</i>				
Durée	après la fin du sort le magicien a un bonus de NE+10 pendant NE+1 tours pour reprendre le contrôle sur la même cible				
Distance	voir <i>Fascination</i>				
Cibles	voir <i>Fascination</i>				
Composants	(option) avec un autel consacré et PdMx2 le magicien peut faire en sorte que la cible soit contrôlée sans que personne ne puisse le remarquer				

33 Contrôle mortel [P : du nécromancien]

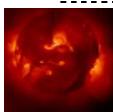
DS 2	V=/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	permet de soumettre des corps animés à la volonté du magicien				
Visuel	Un geste du bras et les yeux s'entourent d'une aura rouge, les têtes des cibles se relèvent lentement. <i>Levez-Vous, Enfants des Mortels !</i>				
Effets	1. Tous les corps animés dans le rayon, qui ne résistent pas au sort, deviennent les esclaves de la volonté du magicien. 2. Le magicien choisit le nombre de cibles qu'il désire contrôler. 3. Il n'est pas nécessaire de voir les cibles. 4. Le commandement des cibles se fait par la pensée, sans coût et sur toutes les cibles. 5. Le commandement est total sans aucune résistance possible des cibles, quel que soit l'ordre donné.				
Conditions	1. Cibles ont RMa/2. 2. Pour entretenir le contrôle, le magicien doit dépenser 1 PdM par NEM jours par NE corps contrôlés sauf s'il est devenu Liche (voir <i>Livre 4</i>), dans ce cas c'est gratuit.				
Durée	jusqu'à l'annulation du sort, la mort du magicien, la destruction du corps ou la fin de l'entretien				
Distance	(NE+1) x 5m de diamètre				
Cibles	Uniquement les mort-vivants réanimés par la magie dans la zone d'effet.				
Composants	le crâne d'un mammifère				

34 Corruption mortelle [P : du nécromancien]

DS 6	V-/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	fait pourrir toutes les matières vivantes jusqu'à leur mort, maladie accompagnée de douleurs atroces				
Visuel	Bouche ouverte d'où sortent des nuées de ténèbres ondulantes en forme de vortex. <i>Rouille Infâme Création, Meurs Inutile Présence, Place !</i>				
Effets	1. Inflige une perte de (NE+1) points d'EN par jour, au coucher de soleil. 2. Inflige (NE+1)/2 malus par jour, au coucher de soleil. 3. Inflige une perte temporaire de NE+1 par jour sur une caractéristique aléatoire, au coucher de soleil. 4. Les plantes ont autant de points d'EN que de dm ³ de volume. Elles régénèrent 10% EN par jour. 5. Affectent toutes les cibles dans le cône.				
Conditions	1. N'affecte que les organismes vivants : humains, végétaux, animaux, créatures.				
Durée	jusqu'à la mort des cibles ou lorsque le soin (magique ou non) lui permet de regagner plus de points d'EN ceux perdus au coucher du soleil.				
Distance	(NE+1) x 2m dans un cône de 60° devant le magicien, les obstacles bloquent le sort				
Cibles	Exclus les créatures avec Divin>0 et celles immunisées contre la pourriture ou ayant une CS>(NE+1)x10				
Composants	(option) de la poudre de larve séchée (utilisée)				

35 Courant divin [P : de la mer] [P : des eaux]

DS 2	V=/G=	ALI V	RMa aucune	Focus P. de la mer et P. des eaux	
Description	permet de créer un courant qui modifie la vitesse d'un navire sur l'eau				
Visuel	Souffle rugissante et arrivées des poissons, écumes tournoyantes apparaissent tout autour.				





	<i>Grouillante et Fumante écume, je t'Appelle !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La vitesse d'une embarcation est augmentée de $(NE+1) \times 3$ km/h dans le sens désiré par le magicien. L'embarcation peut se déplacer ainsi dans n'importe quelle direction. Le vent modifie naturellement la vitesse de l'embarcation.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien doit être sur l'embarcation au début du sort. L'embarcation doit flotter sur l'eau. Ne fonctionne que sur de l'eau à $T^{\circ} > 0$.
Durée	NE+1 jour
Distance	$(NE+1) \times 10$ m de diamètre, cette distance doit englober toute l'embarcation
Cibles	Une embarcation à la fois
Composants	(option) une grande écaille de poisson

229 Création naturelle

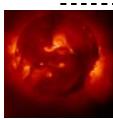
DS 9	V/G	ALI NA	RMa aucune	Focus -	Alt
Description	Permet de créer ou détruire de la matière naturelle.				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien invoque ou détruit de la matière naturelle liquide/végétale/minérale (un choix). La masse invoquée arrive sur le sol en vue. La masse détruite se disperse en poussière/vapeur selon. Coût : 5/10/20 PdM par m^3 de matière invoquée, le double pour la matière détruite. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> De la matière similaire à celle invoquée doit se trouver à $NE \times 4$ m du magicien et visible. La matière invoquée ou détruite doit être un ensemble unique et à 90% homogène. 				
Durée	+1 phase par m^3 avant que la matière soit invoquée/détruite, apparition/destruction en un instant				
Distance	1 PdM par 2m de distance du magicien et le centre de la masse				
Cibles	Une masse à la fois				
Composants	-				

36 Création originelle [P : premier]

DS 9	V+/G+	ALI KO	RMa aucune	Focus -	
Description	le sort permet de créer un objet que le magicien définira complètement et qui lui obéira				
Visuel	Issu de la terre l'objet se matérialise dans un tourbillon de poussière brune. <i>Mains de l'Imaginaire, Doigts de la Terre, Caresse du Feu, Vivacité du Vent, Mère des Mers, tu es Mien, Entier !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien définit la forme et la taille de l'objet, de manière précise. L'objet acquerra les caractéristiques selon sa matière et sa forme. Ses caractéristiques physiques = $(NE+1) \times 5$, intellectuelles = 1, NEC= $NE+1$, NE(combat)=$NE \times 5$, NEM/NE(objet) = $NE(\text{sort})/2$, AR = $NE/2$. Calculez les autres facteurs comme d'habitude. Une fois créé, l'objet a une CR = 30 + $(NE+1) \times 5$ devenir permanent (-10 par propriété magique ajoutée) sinon il s'arrête après $NE+1$ jours. L'objet ne peut se soigner mais peut se réparer. Le magicien peut arrêter l'objet en lançant ce sort « contre » l'objet. Si l'objet est permanent, il coûte NE PdM par jour au magicien pour l'entretenir. L'objet créé l'est selon la description du magicien et apparaît à côté de lui. Il obéira à tous les ordres du magicien comme par la règle des <i>Commandes des animaux</i> (Livre Campagne). Il est possible d'ajouter NE propriétés magiques (voir 8.2.9 Propriété spéciale) à l'objet mais elles doivent être des sorts connus par le magicien et strictement liées logiquement à l'usage ou l'état de l'objet créé (ex : des ailes pour voler, des mains pour prendre, etc.). Chaque propriété magique doit être ajoutée à l'objet en réussissant le sort correspondant, en payant les PdM et en lançant le sort à NE maximum possible. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien doit pouvoir fabriquer l'objet par un TG acquis ou grâce à une méthode connue. La cérémonie doit être réalisée dans un endroit purifié pour la magie. Il faut $14/(NE+1)$ nuits de préparation intense et sans interruption. 				
Durée	NE+1 jours de vie de l'objet sauf si permanent. À la fin de la durée, si non permanent, l'objet devient inerte.				
Distance	à $NE+1$ m du magicien, ne peut s'éloigner à plus de $(NE+1) \times 5$ m				
Cibles	Un objet créé à la fois.				
Composants	de la terre purifiée avec des essences rares (Q+)				

239 Déluge

DS 13	V/G	ALI NA	RMa active	Focus -	Alt
Description	Provoque raz-de-marée, éruption, tremblement de terre et ouragans				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Choisir un des 4 effets (Raz-de-marée/Éruption/Tremblement/Ouragan) avant le sort. Un raz-de-marée coûte 1 PdM par 100m de large de la lame de fond et 1 PdM par m de haut. Une éruption coûte 1 PdM par 100m de haut du volcan et 1 Pdm par 100m de large. Un tremblement de terre coûte 1 PdM par km^2 affecté et (échelle Richter 1 à 7)² PdM en plus. Un ouragan coûte 1 PdM par 10 km/h de vitesse du vent et 1 PdM par ha affecté. La puissance destructrice (VO) du déluge = PdM dépensés ci-dessus. Tout objet ou être présent dans la zone d'effet subira une attaque contre sa VD neutre par période d'effet. Les résultats sur la table de combat seront interprétés par le MdJ selon le schéma : B = blessure N1/25% perte R, N = N2/50%, S = N3/75%, M = mort/100%. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le raz-de-marée nécessite d'être à <1km d'une mer en vue. L'éruption demande d'être à <1km d'une zone rocheuse avec montagne de forme volcanique. 				





	3. Le tremblement de terre ne souffre d'aucune exigence particulière. 4. Les ouragans demande d'être à <1km d'une zone ouverte, humide et venteuse.
Durée	1. 1 PdM par période d'effet (R/E/T/O)= 10/20/5/10 minutes. 2. Il faut (R/E/T/O) 20/40/10/20 minutes de préparation pendant lesquelles le phénomène prend son essor avant que les effets réels n'apparaissent.
Distance	Selon les effets.
Cibles	Le magicien peut éviter les effets de son sort en payant 1 PdM/période.
Composants	-

37 Destinée

DS 10	V+/G+	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	Force une cible à agir dans une situation donnée				
Visuel	La cible perçoit ses ennemis jurés de manière trouble et tremble en leur présence. <i>Races Ennemis, Visages Effacés, Lieux Maudits, Temps de Mort, Lige de ton Seigneur, tu Vivras de Peur et de Haine.</i>				
Effets	1. Le magicien doit définir un type d'ennemi juré (race et détail marquants comme la profession, le physique, l'alignement) pour la cible et une situation précise (moment de la journée, type de lieu, conditions météo). 2. L'ennemi juré ne peut être une multitude (race, peuple, etc.). 3. Si la cible est confrontée à cet ennemi juré dans la situation définie, elle aura -2 au coup et classe de dégâts-1. 4. La cible sera victime de cette malédiction jusqu'au moment d'une victoire sur un ennemi juré. 5. La cible attire à elle les ennemis jurés dans un rayon de NE+1 km, une fois par jour, NE+1 x10% de rencontrer ces ennemis si présents dans le rayon, dans les D10 heures qui suivent. 6. Si le sort est tEC, c'est le magicien qui est victime de la malédiction. 7. Le magicien ressentira la fin du sort et l'état général (nombre de niveaux de blessure) de la cible.				
Conditions	1. Le magicien doit lancer ce sort dans un lieu consacré. 2. Le sort prend effet 24h après son lancement. 3. Le magicien doit avoir rencontré la cible dans le mois qui précède.				
Durée	jusqu'à ce que la cible soit morte ou qu'elle tue un ennemi juré				
Distance	Illimitée				
Cibles	NE+1 cible à la fois				
Composants	un objet ayant appartenu à la cible dans les 24h qui précèdent le lancement du sort (utilisé)				

38 Destruction

DS 9	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	les objets inanimés sont détruits par le sort				
Visuel	Une surface noire et vibrante sur laquelle se reflètent des visages de fantômes. <i>Maître des Matières, Minérales, Végétales Vouées à la Disparition, Voyez, Vivez, Touchez et ne Sentez Rien, Jamais !</i>				
Effets	1. Aucun effet direct sur les cibles vivantes/animées/magiques. N'affecte que les matières « inertes ». 2. Le sort utilisé de manière offensive s'attaque à un objet bien précis, il est alors capable de détruire cet objet inclus dans (NE+1) m de rayon autour d'un point visible. 3. Le sort peut être lancé de manière défensive, il crée alors une sphère destructrice autour du magicien qui se déplace avec lui. 4. Si des débris ou des structures endommagées sont ainsi créés, les êtres vivants dans la zone d'effet subissent des (NE+1)d6 de dégâts d'écrasement. 5. La matière a une RMa = NEM+NE ou 0 à 5 selon sa minéralité (faible – forte) +NE/10 de l'artisan ayant fabriqué l'objet.				
Conditions	1. Seuls les objets entièrement dans la sphère sont détruits. 2. Les objets détruits ne peuvent dépasser un poids de (NE+1) x 5kg 3. Le magicien doit voir une partie de l'objet et doit pouvoir le définir dans son espace. 4. N'affecte ce qui compose le sol. (roche, terre, eau, végétal mort, minéral).				
Durée	(NE+1) x 2 phases pour la sphère destructrice				
Distance	(NE+1) x 6m jusqu'à la cible ou diamètre de la sphère				
Cibles	un seul objet à la fois, « l'unicité » d'un objet est à l'appréciation du MdJ				
Composants	(option) de la poudre d'ossement humain (utilisée)				

39 Destruction originelle [P : premier]

DS 7	V+/G+	ALI KO	RMa active	Focus totale	
Description	la cible est victime d'une malédiction qui peut la faire définitivement disparaître du monde				
Visuel	La cible se craquelle et ensuite se dissout sur le sol en une boue fine qui infiltre le sol. <i>Tripes Oubliées, Poussières Volées, Vent Levé, à moi le Pouvoir Originel, à toi l'Oubli éternel !</i>				
Effets	1. La cible doit être en contact direct avec de la terre au moment où le sort est lancé, sinon le sort est un tEC automatique. 2. Si le sort réussit, la cible et toutes ses possessions sont dissoutes (détruites) de manière définitive. 3. Tout tEN fait perdre 1D100% d'EN au magicien.				
Conditions	1. RMa doublée si la cible est consciente d'être attaquée. 2. Le magicien doit lancer le sort dans un endroit purifié pour la magie KO. 3. Le magicien doit avoir une description très précise de la cible. 4. Doit l'avoir rencontré et touché physiquement dans les 12/(NE+1) mois qui précèdent.				





Durée	14 j de préparation continue nécessaires, ne peut être interrompue par d'autres magies ou activités demandant une concentration importante
Distance	Illimitée
Cibles	Une à la fois.
Composants	une partie préservée de l'anatomie de la cible (utilisée)

40 Détection de chaleur [P : de feu]

DS 1	V-/G-	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	permet au magicien de découvrir la source de feu la plus proche				
Visuel	Les yeux fixés sur la paume de la main, en silence. <i>Rouges Sensations !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La source est n'importe quel feu, flammes, cendre chaude, feu magique, être doué de pouvoirs liés au feu... dans cet ordre de priorité. Prenez la plus proche ou toutes celles à égalité de distance (dans le mètre). En cas de réussite, la direction précise et la distance (en mètre) sont connus du magicien. Un tRC donnera une image précise de la source de chaleur, comme si le magicien se tenait devant. Une réussite donne immunité 100% au froid pendant NE minutes. 				
Conditions	-				
Durée	Instantané				
Distance	$(NE+1)^2 \times 2 \text{ km}$				
Cibles	Sans limite de nombre.				
Composants	-				

41 Détection divine

DS 1	V-/G-	ALI V	RMa aucune*	Focus -	
Description	permet de découvrir la présence d'objet ou d'analyser les propriétés d'objets possédés				
Visuel	Une main touche le front du magicien. <i>Savoir Divin !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Recherche sur une catégorie d'objet donnée ou d'un objet précis : <ul style="list-style-type: none"> > tRC donne l'emplacement exact (distance, direction, lieu) de maximum NE+1 d'objets de cette classe dans la portée du sort. > tRN donne la direction de l'objet le plus proche de ce type. > tRP indique la présence ou non d'objet de cette classe. Analyse d'un objet touché par la main : <ul style="list-style-type: none"> > tRC donne les propriétés complètes de l'objet (pouvoirs, puissance, matière etc.). > tRN indique si l'objet est magique et son alignement et s'il possède des pouvoirs avec une estimation relative de leur puissance (arrondi au 5 le plus proche). > tRP indique l'alignement de l'objet. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien doit connaître et décrire correctement une classe d'objet pour la rechercher. *Les reliques résistent au sort avec leur RMa (NEM+NE). Les tEC sont considérés comme des tEN. Ne concerne que les objets inanimés. 				
Durée	Instantané				
Distance	$(NE+1) \times 10\text{m}$				
Cibles	Une classe d'objet ou un objet à la fois				
Composants	-				

42 Dispute

DS 1	V+/G-	ALI V	RMa active	Focus Dispute	
Description	crée une dispute généralisée où les amis deviennent les ennemis et inversement				
Visuel	Les mains du magicien étranglent un fantôme qui explose dans toutes les directions et vient frapper le front des cibles. <i>Battez-vous à Mort Amis d'Antan !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Toutes les cibles affectées considèrent les anciens alliés comme des ennemis et inversement. Les cibles affectées attaquent ces anciens alliés, le plus proche et/ou le plus « facile » à tuer d'abord. C'est leur seule motivation générale, cela ne veut pas dire qu'elles ne fuiront pas si le combat devient impossible à cause des blessures ou des possibilités tactiques (décision MdJ). L'usage des talents et de la magie doit être optimal, maximum 1 TG ou 1 sort par phase. Les cibles affectées ont une VO/VD/Vitesse/Moral +NE. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Les cibles ne peuvent être affectées que si leur RMa est $\leq (NE+1) \times 3$. Une fois le sort réussi, chaque cible doit tester $V(\text{res})/(NE+1)$ pour résister au sort. 				
Durée	$(NE+1) \times 2$ phases pour les cibles affectées				
Distance	$(NE+1) \times 5\text{m}$ rayon, uniquement valable au lancement du sort				
Cibles	<ol style="list-style-type: none"> $(NE+1) \times 2$ cibles maximum à définir, utiliser la plus grande RMa dans le diamètre. NE+1 maximum exclues des effets du sort. le magicien doit s'exclure pour ne pas subir les effets du sort. 				
Composants	(option) une gemme transparente				

43 Divine aube

DS 4	V-/G+	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de créer une sphère autour du magicien qui rend invisible les cibles choisies				
Visuel	Tournant sur lui-même, le magicien disperse une lumière blanche et douce qui se dissipe lentement. <i>Virevolte Douce Protection, Emporte les Ombres Maudites !</i>				





Effets	1. La sphère créée ne se déplace pas, sa présence est indécelable sauf pour le magicien. 2. Le magicien choisit les cibles qui peuvent bénéficier du sort au lancement de ce dernier. 3. Les cibles dans la sphère se voient entre elles mais invisibles & indétectables du reste du monde. 4. Il est possible de désigner une cible comme centre de la sphère. 5. N'a aucun effet sur les objets inanimés (à l'exclusion des objets portés par les cibles). 6. Le sort s'arrête si une des cibles désignée quitte la sphère, est blessée ou subit un effet de blessure.
Conditions	1. Le lieu ne doit pas être dans l'obscurité absolue ou dans des ténèbres magiques.
Durée	(NE+1) x 5 tours, (NE+1)x20 tours si PdM x 2 payé
Distance	Diamètre de NE x 3m autour de la cible/du magicien, le sort peut être lancé sur une cible à (NE+1) x 3m
Cibles	NE+1 maximum dans la sphère
Composants	(option) de la poussière de roche (utilisée)

44 Divine inspiration

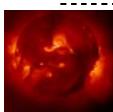
DS 1	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus total	
Description	permet au magicien de prédire l'avenir d'une cible sur une durée précise				
Visuel	Mains en direction de la cible, yeux clos, aura autour de la tête du magicien. <i>Oracles, Parlez !</i>				
Effets	1. Seules des impressions générales sont données sous forme d'images apparaissant dans l'esprit du magicien. 2. Le jet est effectué par le MdJ qui déterminera le futur de la cible selon le résultat obtenu. 3. Un tRC donnera un avenir détaillé et (NE+1)x2 bonus au magicien dans ses rencontres avec la cible. 4. Un tRN fournira une impression correcte, le lieu et l'action actuelle de la cible avec un sentiment sur l'issue de cette action ou situation. 5. Un tRP donne une impression vague du futur de la cible. 6. Un tEN donne une fausse impression. 7. Un tEC fera tomber le magicien dans un coma de D100/(NE+1) minutes.				
Conditions	1. La cible doit être connue personnellement du magicien, il doit l'avoir rencontrée physiquement, ou en avoir une description complète. 2. La cible doit être vivante, non maudite, intelligente et capable de prendre des initiatives.				
Durée	Portée dans le futur = [(NE+1)x2] ² heures, lecture du futur = NE+1 phases d'images et d'informations.				
Distance	NE x 5m jusqu'à la cible				
Cibles	Une à la fois				
Composants	(option) une goutte de sang frais, ponctionné dans les 24h, de la cible (utilisée)				

45 Divine intervention

DS 3	V=/G=	ALI V	RMa active+	Focus -	
Description	le sort permet de bannir une cible appartenant au monde des Dieux ou de conjurer un sort quelconque				
Visuel	Poings fermés qui s'ouvrent vers la cible, une lueur émerge soudainement de la paume. <i>Malédiction Conjurée, Ennemi Banni, à Jamais !</i>				
Effets	1. Le magicien doit choisir un alignement contre lequel ce sort sera effectif. 2. Il peut apprendre ce sort plusieurs fois avec un alignement différent à chaque fois. 3. Conjurer un sort permet de l'annuler. Il n'est pas nécessaire de connaître le sort combattu mais il faut pouvoir décrire tout ou partie de ses effets. Une erreur annulera la <i>Divine Intervention</i> . 4. La RMa d'un sort = NEM(magicien ayant lancé le sort) + NE(sort lancé). 5. Si le sort contré est permanent sa RMa est doublée. 6. Le sort conjuré n'aura plus d'effets. 7. En cas de tRC, le magicien apprendra NExd6 points d'ExT dans le sort conjuré. 8. Chaque tRN inflige 1d6 malus généraux. 9. Bannir une cible divine permet de renvoyer dans son monde une créature ayant un Divin>0. En cas de tEC, le magicien est embusqué par la cible qui n'aura de cesse de tenter de le tuer. En cas de tRC, la cible ne pourra jamais attaquer le magicien, ni apparaître à moins de (NE km) de lui.				
Conditions	1. Limite de la RMa d'une cible (sort/divin) = (NE+2) x 3, sort sans effet si RMa plus grande. 2. Si le sort est utilisé contre un autre alignement que celui choisi, le RMa de la cible est doublée. 3. Ne peut bannir de cible ayant un Divin>NE(sort). 4. Si le magicien connaît le sort contré, il gagne un bonus de NE(sort conjuré)x3. 5. Pour bannir, le magicien gagne un bonus de CC(créature)x2 .				
Durée	Instantané				
Distance	(NE+1) x 3m				
Cibles	Une à la fois				
Composants	(option) un icône de métal				

46 Doigts de Feu [P : de feu] [P : d'El'Dor]

DS 3	V=/G=	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	Jusqu'à 10 langues de feu sortent des doigts tendus et touchent la cible				
Visuel	Une flamme par doigt tendus vers la cible. <i>Feu, Flamme, Fureur... Partez !</i>				
Effets	1. La cible est brûlée par le feu, NE flammes sortant de NE doigt (min 1, max 10). 2. Les pièces inflammables prennent feu avec un D100<=(NEx5), un test par pièce en contact du point d'impact. 3. Si la cible est un objet inflammable et inanimé, la CR de prendre feu est (NE+1)x10. 4. Le feu inflige (NE+1)d6 dégâts de feu, 5. Si plusieurs cibles, répartir les d6 de manière égale entre les cibles. 6. Une cible vivante enflammée subira NE+1 dégâts de feu pendant NE+1 phases après.				





	7. La CR d'éteindre un tel feu est de D(man) – NEx5.
Conditions	1. Chemin en ligne droite des doigts à la cible. 2. Doigts à l'air libre, malus 5 par doigt manquant. 3. Les obstacles bloquent les flammes.
Durée	Instantané
Distance	(NE+1) x 3m
Cibles	Il est possible de payer PdMx2 pour viser (NE/3) cibles différentes.
Composants	

47 Don de Dieu

DS 10	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus sort EI de restauration	
Description	redonne la vie à une cible morte				
Visuel	Le corps baigne dans une lueur aveuglante pendant la cérémonie et lentement reprend des couleurs. <i>Tête Bras Jambes Torse Mains Ventre Pieds, Venez à la Lumière Divine, Prenez le Baume Divin !</i>				
Effets	1. Les parties vitales du corps doivent être disponibles sinon pas possible. 2. Les caractéristiques subissent une perte temporaire de 100-(NE+1)x10 (minimum 10%). 3. Le max C(rob et san) diminue de 10%, ajustez le courant.				
Conditions	1. Le corps ne peut être sous les effets d'un sort de nécromancie. 2. Le corps ne doit pas avoir été tué par une perte d'EN et ne doit pas être mort depuis plus de NE+1 jours. 3. Les parties non vitales, malus de 5 par membre manquant. 4. Le corps ne peut être manipulé que par le magicien et avec douceur test D(man)x2. 5. Si la cible doit n'est pas personnellement connue du magicien, malus 10. 6. Si la cible a un alignement différent du magicien, tout tEN devient un tEC. 7. Tout tEC transforme immédiatement le corps en <i>Esprit vengeur corporel</i> .				
Durée	La cérémonie dure 100/(NE+1) heures de manière ininterrompue à raison de 8h par jour de prières.				
Distance	Toucher 1x/heure pendant la cérémonie. Avec un coût x5, le corps peut être invoqué sur l'autel à (NE+1)x100m. Comme une téléportation.				
Cibles	Une à la fois, elle doit être morte et ne pas être animée magiquement ni contrôlée.				
Composants	un autel consacré et (NE+1) dl d'eau bénite (utilisée)				

48 Douleur divine [P : d'El'Dor]

DS 3	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	une parole de terreur qui réduit la concentration en combat et la vitesse de déplacement d'une cible ou d'un groupe de cibles autour du magicien				
Visuel	Des mots terrifiants qui font trembler la peau et provoquent le raidissement des muscles. <i>Grande Terreur Vocale, Sons des Coeurs, Figez-vous !</i>				
Effets	1. Chaque phase, les cibles affectées ont MVp-1, VO et VD -2, Vitesse de frappe -1. 2. Effets sont cumulatifs, jusqu'à à 100% de réduction de MVp. A ce moment, la cible perd conscience jusqu'à la fin du sort si rate un test de V(res)x1 (un test par phase).				
Conditions	-				
Durée	NE+1 tours				
Distance	Une cible à (NE+1) x 3m.				
Cibles	une seule sauf si PdMx3 payé alors toutes les cibles à (NE+1) x2m.				
Composants	-				

210 Douleur étrange [P. de l'étrange]

DS 4	V-/G-	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	Perturbe la cible de manière aberrante				
Visuel	Un tourbillon de lumière grise claire part de la tête du magicien et enrobe le corps de la cible. <i>Erreur, Trouble, étrange, Trompes-toi, Méfie-toi de Tout !</i>				
Effets	1. La cible est affectée par une perception troublée de la réalité. 2. Tous dés lancés par la cible sont modifiés de +(NE+1)d6 si inférieurs à 50 et de -(NE+1)d6 si supérieurs à 50, min 01 max 100. 3. La cible ne peut plus obtenir de tRC ou de tEC. 4. Pour chaque cible affectée par ce sort, le magicien à NEx5% de gagner un bonus général de NE+1 jusqu'à sa prochaine CS. 5. Ce sort n'engendre aucun tEC ni tRC.				
Conditions	1. Si la cible est magiquement maudite alors le sort n'a aucun effet.				
Durée	(NE+1)^2x2 heures				
Distance	(NE+1)x 4m				
Cibles	n'affecte que les races organisées en société (civilisées) et les êtres à I>10.				
Composants	(option) un dé en ivoire				

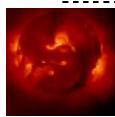
49 Eau de pierre

DS 1	V-/G-	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	la matière minérale devient de l'eau pure				
Visuel	La pierre se couvre de mille fissures et se désagrège instantanément. <i>Bénie soit L'Eau !</i>				
Effets	1. La matière minérale est transformée définitivement en eau pure. 2. Volume produit est $(NE^2+2)/2$ dm ³ , il s'agit de récupérer l'eau, c'est le volume minéral détruit. 3. Chaque dm ³ produira 1l d'eau bénite, qui donne bonus général +NE/2 aux êtres alignés EI, pendant NE heures.				





Conditions	4. Cette eau est un poison mortel NEM/NE pour tout être EO ou KO. Elle brûle la peau. 1. N'a aucun effet sur les matières transformées ou composites. 2. L'ensemble de la matière doit être à portée.			
Durée	Instantané, effet irréversible.			
Distance	Sphère de $(NE+1) \times 10\text{cm}$ de rayon à une distance de NE m du magicien.			
Cibles	Uniquement les objets d'un seul tenant.			
Composants	-			
50 Eaux anciennes				
DS 1	V-/G-	ALI EE	RMa aucune	Focus -
Description	l'eau contenue dans un contenant étanche ayant au moins une ouverture est transformée en eau buvable			
Visuel	Le liquide tourbillonne et émet une fumée qui se disperse dans les airs. <i>Pluie de Yael !</i>			
Effets	1. L'usage normal du sort permet de transformer n'importe quelle eau en eau buvable. 2. Le paiement du double des PdM permet de transformer n'importe quel liquide (ayant une teneur aqueuse d'au moins 50%) en eau. 3. Le volume transformé est de $(NE+1)^2 \text{ dl}$. 4. L'eau bue donne RMa+NE des êtres EE pendant la durée.			
Conditions	1. Il faut un contenant qui doit pouvoir contenir au moins le volume que le magicien transforme sinon le sort échoue automatiquement. 2. Le liquide ne peut être ni empoisonné à NE(poison>NE(sort), ni magique ni déjà bénite).			
Durée	$(NE+1)^2$ heures, après ce délai l'eau reprend son état initial dès que laissée à l'air libre.			
Distance	Le contenant doit être tenu par le magicien.			
Cibles	Un volume d'eau à portée de main.			
Composants	-			
51 Éclairs divin [P : de la tempête]				
DS 4	V=/G=	ALI V	RMa active	Focus -
Description	le magicien au centre de la zone émane des éclairs qui frappent toutes les cibles dans un diamètre			
Visuel	La tête du magicien émet des traits lumineux dans toutes les directions. <i>Foudre et Tempête Réunies, Aveugles et Funestes Victimes !</i>			
Effets	1. Aucun tir d'arme de jet ne peut avoir lieu dans la zone d'effet ou à partir de celle-ci. 2. Toutes les cibles dans la zone d'effet ont un malus général de NE d'une durée d'une heure. 3. Inflige $1d6 + NE$ dégâts de magie par phase dans la zone d'effet à toutes les cibles. 4. Toutes les cibles dans ont leurs sens divisés par deux.			
Conditions	1. Le magicien ne peut pas se déplacer pendant le sort. Les éclairs sont bloqués par n'importe quel obstacle solide (épaisseurs > 1cm).			
Durée	$NE+1$ phases			
Distance	$(NE+1) \times 2\text{m}$ de rayon autour du magicien			
Cibles	le magicien est automatiquement protégé des effets du sort			
Composants	(option) de la poussière de pierre précieuse (utilisée)			
52 Enchantement [P : éternel]				
DS 6	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -
Description	enchante un objet en le rendant meilleur qu'il n'est actuellement			
Visuel	La matière est entourée d'une aura de magie de teinte variable selon l'objet et l'alignement. <i>Matière et Magie Rassemblées, Venez au Jour, Enfants de Divine Création, Libérés !</i>			
Effets	1. Chaque propriété d'un objet peut être améliorée, il faut préciser laquelle l'est. 2. Le sort doit être lancé pour chacune d'entre elles, en cas de tEN cette caractéristique ne peut plus jamais être améliorée, en cas de tEC l'objet ne peut plus être amélioré d'une quelconque façon. 3. Un objet peut avoir autant d'enchantement que de propriétés, le MdJ définit les limites. 4. Armes : VO+NE, R+(NEx2)+1, Coup+(NE/3), Vitesse+(NE+1), Critique+(NEx2). 5. Armures : T/E/C (les trois) + $(NE/4)$, poids - $(NE+1) \times 5\%$, R+(NE+1)x2, malus Vitesse réduit de $(NE/3)$, malus VO/VD réduit de NE, Critique-(NEx2). 6. Bouclier : bonus NE(bouclier)+ NE(sort)x10, le reste comme Armure 7. Autres objets : la caractéristique choisie est améliorée de $+(NE+1) \times 20\%$. 8. Ni la forme, ni l'apparence de l'objet ne changent. 9. Exemple de caractéristique : la dureté (surface), la résistance (porte), la capacité (sac), chaleur (vêtement), permanence (encre), poids (chaudron), brillance (bougie), etc. 10. Un objet gagne un niveau de qualité par 60% d'amélioration. Ils se conservent éternellement.			
Conditions	1. Si l'objet n'a pas été créé par le magicien à partir de la matière brute, le NE(sort) est divisé par 2. 2. Si l'objet a été créé par le magicien, il a un bonus de $+NE(\text{talent de fabrication})/10$. 3. Uniquement des objets non magiques (sauf enchantement), inanimés et ayant un usage. 4. L'objet doit être manipulable naturellement par le magicien.			
Durée	un enchantement ne peut être enlevé que par une <i>Divine intervention</i>			
Distance	au toucher			
Cibles	Un objet à la fois.			
Composants	(si objet créé) un atelier, les outils et la matière nécessaire			
53 Énergie astrale [P : des étoiles]				
DS 10	V=/G+	ALI EA	RMa aucune	Focus -
Description	du néant provient un être vengeur ayant la forme de la cible			
Visuel	Les mains forment une sphère d'où s'échappe une fumée d'ombre grisonnante et animée.			

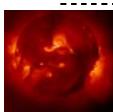




	<i>Ombre Surgissante Accouche de l'Immense Volonté Divine, Trace et Mourante Agonie Enfin Accomplie !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'être créé est une ombre vibrante qui rejoint puis suit la cible partout et tout le temps 2. Il parcourt $(NE+1)^2 \times 10\text{km}$ par jour en ligne droite à travers la matière jusqu'à atteindre la cible. 3. L'être a pour but de consumer la cible jusqu'à sa mort. 4. Il attaque la cible tous les jours et ne peut être détruit que par une <i>Divine Intervention</i>. 5. L'être créé a une RMa = NEM du magicien, +1 par jour en contact avec la cible. 6. Il ne peut être combattu par aucun moyen physique. 7. Inflige $1d6 + NE$ points d'EN à la cible à chaque fois que la cible s'endort/peut perdre conscience. 8. L'être n'a aucune intelligence et se mélange à l'ombre de la cible.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'endroit où est lancé le sort doit être consacré par <i>Purification</i>(EA). 2. La cible doit être vivante et connue personnellement du magicien (l'ayant rencontré et connu).
Durée	jusqu'à une <i>Divine Intervention</i> réussie
Distance	Illimitée par rapport à la cible, l'être apparaît à côté du magicien.
Cibles	Illimitée
Composants	une partie de l'anatomie ou un objet ayant appartenu à la cible dans le mois précédent (utilisé)

54 Ensorcellement [P : éternel]

DS 10	V+ / G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	ajoute un sort à un objet créé par le mage, l'objet devient alors une relique				
Visuel	Un focus brille sur la pièce travaillée et veille sur les environs. <i>Protège Concentre Focalise Immunise Défend Nourrit Accompagne, mon Enfant, de mes Mains, de mon Âme, ma Création Naissante !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permet de placer un sort connu du magicien dans un objet bien défini (voir MdJ). 2. Placer un Sort revient à le lancer et le réussir (RMa=NE(sort)), en plus de l'ensorcellement. 3. Les objets ensorcelés auront un NEM= NEM(magicien) et un NE= NE(sort), définissant la RMa. 4. Si l'objet a été créé par une autre personne, les effets sont /2 (NEM et NE inclus). 5. Les sorts à RMa active ne pourront être utilisés/déclenchés que $(NE+1)$ fois par jour (effet limité). 6. En plus du sort du magicien, le magicien peut ajouter $(NE+1)/2$ propriétés (règles) parmi les suivantes : 7. <i>Protection</i> : ajoute la RMa de la relique à celle du propriétaire si du même alignement, effet permanent. 8. <i>Concentration</i> : en payant PdMx3, la relique donne un bonus de RMa au lancement d'un sort du magicien, limité au créateur de la relique. 9. <i>Focalisation</i> : en payant PdMx5, la relique donne un bonus de RMa/2 au lancement de tous les sorts du magicien, limité au créateur de la relique. 10. <i>Immunité</i> : en payant PdMx2, la relique donne une immunité de niveau NE(sort) contre un certain sort. Le NE du sort attaquant sera réduit de NE(relique), si <0 il n'aura aucun effet sinon le sort passe mais réduit. Dans ce dernier cas, il y a une probabilité de NE(Sort attaque) modifié $\times 10\%$ que la relique soit détruite dans le processus (dégâts d'écrasement). 11. <i>Défense</i> : avec un sort à RMa active, ce dernier n'agira qu'au toucher de la relique. Elle use le même sort contre tous ceux qui la touchent, une fois par phase. Le magicien peut exclure autant de personnes qu'il désire en payant 1 PdM par personne, ou 5 PdM par classe de personne/de race/d'êtres/d'alignement. 12. <i>Réserve de PdM</i> : la relique peut contenir une réserve de maximum $(NE+1) \times 20$ PdM mais dans ce cas ne peut contenir aucun autre sort. Elle recharge la mana à raison de $NE+1$ PdM par jour. L'utilisation de la mana de la relique demande un dépense supplémentaire de 1 PdM venant du magicien. La création de la relique coûte autant de PdM supplémentaire que de PdM placé dans la relique. 13. <i>Intelligence</i> : une relique peut être créée avec une intelligence propre de $(NE+1)D10$. Pour cela il faut dépenser PdMx2 pour une arme bâton, PdMx5 pour une épée et PdMx10 pour un autre objet. Il faut disposer d'une âme d'une personne morte dans les 24h qui occupera la relique (son corps sera préservé et consumé pendant la cérémonie). La relique aura les caractéristiques de la victime modifiée par $(1d6-1D10)\times 10\%$. Une relique intelligente pourra modifier le comportement de son propriétaire et interférer avec les pouvoirs de la relique selon le caractère de la victime. Le caractère de l'esprit enfermé est calqué sur celui d'origine. Pour déterminer les réactions de la relique par rapport aux situations rencontrées, le MdJ détermine les paramètres généraux et pratiques. La relique possède <i>Communication Divine</i> NEM/NE(magicien) utilisable NEM+NE fois par jour avec n'importe quel être intelligent à NEM mètre de la relique. Déterminez ses caractéristiques intellectuelles si nécessaire. 14. Chacune des propriétés ci-dessus doit être placée en réussissant le sort <i>Ensorcellement</i>. 15. Le magicien doit annoncer à l'avance et réussir tous les sorts qu'il placera dans la relique après avoir réussi la création de l'objet lui-même 16. Il doit réussir la cérémonie finale (le sort <i>Ensorcellement</i>) après tous les autres. Un seul échec et tout doit être recommencé. 17. Ceci est une règle de base, voyez la règle sur la création des reliques pour un ensemble complet. 				
Conditions	atelier et outil, le magicien doit être capable de créer la relique et connaître tous les sorts qu'il place dedans				
Durée	NEM+NE heures pour la cérémonie, minimum 2h				
Distance	Toucher				
Cibles	Une relique à la fois.				
Composants	un focus par sort(voir 7.6.3) ou un composant spécial par sort ou propriété placé dans la relique (utilisé)				



**55 Épée astrale [P : des étoiles]**

DS 3	V-/G=	ALI EA	RMa aucune	Focus total	
Description	le magicien visualise le passé d'un lieu où il se trouve				
Visuel	Les yeux fermés et mains jointes qui passent du sol au ciel dans des gestes répétés. <i>Yeux Clos et Mirages Lointains !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien peut « voir » le lieu dans le temps et ce qui s'est passé à des moments précis. 2. Les images lui parviendront comme s'il observait la scène d'un balcon en hauteur. 3. La vision est accélérée et des tests de Vue, Em ou I peuvent avoir lieu. 4. Le magicien choisit NE+1 moments d'une durée à spécifier en 10aines de minutes. 5. En payant PdMx3, il est possible d'utiliser ce sort sur un objet en contact avec le magicien, la portée dans le passé est alors calculée en mois plutôt qu'en semaine mais ne concerne que l'objet. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. La transe durera 1 phase par semaine dans le passé et 1 tour par heure d'observation. 2. Pendant la transe, le magicien est automatiquement embusqué si attaqué. 				
Durée	portée dans le passé = $(NE+1)^2$ semaines , temps visible total = $(NE+1) \times 10$ minutes				
Distance	sur le lieu ou dans la pièce même, portée maximale de $(NE+1) \times 5$ m				
Cibles	-				
Composants	(option) une partie de la matière dans laquelle le sol/l'objet est fait (utilisée)				

56 Épée divine [P : de la tempête]

DS 6	V-/G+	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible est foudroyée par un l'éclair				
Visuel	Des mains surgit un éclair de lumière blanche et bleue. <i>Ciel et Terre, Joints dans la Terreur, Ploie sous ma Divine Colère !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible peut parer avec un bouclier si $NE(bouclier) > NE(\text{épée divine}) \times 5$. Dans ce cas un test d'attaque supplémentaire avec $VO(\text{sort}) = NE \times 5$ et $VD(\text{cible}) = NE(\text{bouclier})$ où il faut obtenir un résultat « Normal » ou mieux. Si l'attaque passe, le bouclier est immédiatement détruit. 2. La cible ne peut pas esquiver ce sort. 3. Dégâts infligés : $(NE)D10 + (NE+1)$ de magie. 4. Tous les objets portés par la cible touchée subissent les (dégâts subis)/5 perte de Résistance. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien doit voir le ciel. 2. La cible doit être visible du ciel. 3. Si le temps est sans nuage, $NE/3$, si peu nuageux alors $NE/2$, si très nuageux alors $NE+1$. 				
Durée	Instantané				
Distance	$(NE+1) \times 10$ m				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	(option) un éclat de cristal				

57 Épieu ancien

DS 4	V-/G=	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	un épieu de bois doit être disponible, dédié et utilisé dans un laps de temps				
Visuel	L'épieu est entouré d'une aura vert pâle, plus dense vers la pointe. <i>Epieu Divin, Plonge et Fonce au Coeur !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il faut consacrer l'épieu (coût 20 PdM, durée 1 tour, 1x/jour) avant de lancer le sort. 2. Si l'épieu lancé inflige des dégâts T ou E sur une cible (après armure) alors cette cible a une chance de mourir immédiatement: lancer le sort sur la cible. En cas de réussite, la cible meurt. 3. VO d'attaque avec le pieu +NE(sort). 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. N'affecte que les épieux ou équivalents tenus en main. 2. Seul un lancer d'épieu suivi d'un touché peut activer le sort, lancez le sort à ce moment-là. 3. Seules les cibles ayant des RMa $\leq (NE+1) \times 4$ et PdC $\leq (NE+1) \times 6$ sont sensibles au sort. 				
Durée	une fois dédié l'épieu le reste pendant $(NE+1) \times 2$ heures				
Distance	portée de l'épieu augmentée de NE m				
Cibles	-				
Composants	épieu ou équivalent (utilisé)				

193 Erreur infinie

DS 9	V+/G-	ALI EA	RMa active*	Focus -	
Description	Transforme la psychologie d'un être				
Visuel	Les yeux du magicien deviennent bleus et le crâne de la cible est auréolé. <i>Folie, Douceur, Bravoure, Timidité, Franchise, tu Sera Tout, Tout de Moi, Esprit et Corps, Maître et Esclave !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien impose un trait de caractère à la cible (voir <i>Livre 1</i>). 2. *La RMa de la cible est doublée. 3. Si le trait imposé n'est pas dans la nature (Bon/méchant etc.) d'un trait déjà existant alors RMa x3. 4. En cas de réussite, le trait remplace les précédents. 				
Conditions	1. Un seul trait imposé par cible maximum.				
Durée	Illimitée				
Distance	$(NE+1) \times 5$ m				
Cibles	Uniquement des êtres de même race ayant une langue commune avec le magicien.				
Composants	Un triangle d'or parfait.				

58 Étouffement

DS 3	V-/G=	ALI KO	RMa active	Focus idem	
Description	bloque les orifices respiratoires d'une cible				





Visuel	Main placée sur la bouche, yeux mi-clos, des volutes sortent des narines du magicien. <i>Silence, Repentance, Errance, Vengeance !</i>			
Effets	1. La cible affectée ne peut que bouger et est considérée comme embusquée si attaquée. 2. Dégâts de 1d6 + NE points d'EN par phase. 3. Résoudre une attaque d'étouffement supplémentaire par phase (<i>Livre 2</i>).			
Conditions	1. N'affecte que les cibles respirant de l'air.			
Durée	NE+1 phases			
Distance	(NE+1) x 3m			
Cibles	Peut avoir NEM cibles affectées en même temps.			
Composants	(option) une paupière de reptile			

59 Éveil divin

DS 3	V-/G-	ALI KO	RMa active*	Focus -	
Description	le magicien découvre les propriétés et l'usage d'un objet				
Visuel	Les roulements des yeux et le passage d'une aura de lumière de l'objet au magicien. <i>Pouvoirs, Puissance, Secrets, Obéissez !</i>				
Effets	1. Toutes les propriétés, magiques ou non, de l'objet sont dévoilées : alignement, puissance(NEM/NE), pouvoirs magiques, protections, usages, mécanismes etc. 2. Les propriétés sont dévoilées pendant la transe mais peuvent être maîtrisées qu'après. 3. En payant PdMx4, le magicien peut maîtriser et utiliser une propriété de l'objet comme s'il en était le créateur, et ce pendant la durée d'un sort <i>Sens Inné</i> qu'il aura préalablement lancé avant <i>Éveil divin</i> .				
Conditions	1. *RMa active uniquement sur les reliques.				
Durée	Instantané				
Distance	toucher par la main				
Cibles	Un objet à la fois				
Composants	-				

60 Éveil éternel

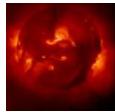
DS 2	V-/G-	ALI EI	RMa active+	Focus -	
Description	permet de maintenir une cible totalement éveillée et sans aucun besoin de sommeil				
Visuel	La main du magicien vient couvrir le visage de la cible et une vague de lueur grise recouvre les yeux. <i>Yeux Clos Esprit Vif !</i>				
Effets	1. La cible est considérée comme au repos mais totalement éveillée avec les yeux fermés. 2. Les tests de sens & caractéristiques intellectuelles & sorts V-/G- sont possibles sans casser ce sort. 3. À la fin du sort, la cible subit un sommeil obligé d'1h par 3h d'effets du sort. 4. Ce sommeil obligé peut être réduit en payant 5 PdM par heure de sommeil évitée. 5. Chaque période de sommeil obligé de 6h donne droit à une récupération normale. 6. Pendant le sommeil obligé, la cible elle considérée comme comateuse. 7. NE+1 points de temporaire en C(San) et C(Rob) après la fin du sort.				
Conditions	1. La cible doit être éveillée au début du sort. 2. La cible est immunisée 100% contre les perte d'EN.				
Durée	(NE+1) x 24 heures				
Distance	Toucher				
Cibles	Toute cible consentante				
Composants	(option) du sel marin (utilisé)				

61 Exorcisme

DS 7	V+/G+	ALI KO	RMa active	Focus -	
Description	une cible possédée par un esprit peut être libérée				
Visuel	Un rite complexe avec bougie, sangs divers et produits naturels variés. <i>Montre-toi Félon, Expie tes Crimes, Purge ce Corps, Libère ta Peine, Dieu de l'Ordonne !</i>				
Effets	1. Si le sort réussi, l'esprit sort du corps et peut être détruit. 2. Pour détruire l'esprit, le magicien doit réussir un D100 > RMa(esprit)x2 - NEM/2 - NE. 3. En cas d'échec, il lance un D100 - NE(sort) + RMa(esprit): <50 : l'esprit ignore le magicien qui perd RMa(esprit) points d'EN et gagne une maladie au hasard, 51-75 : l'esprit contre le magicien qui perd RMa(esprit)x2 points d'EN et une maladie au hasard, le magicien est étourdi pendant RMa(esprit)-NE phases 76-90 : le magicien teste sa V(Rés), en cas d'échec le magicien est possédé à son tour >90 : le magicien est possédé à son tour, sans test 4. Un esprit non détruit qui fuit cherchera un autre corps après NE+1 nuits. 5. La même cérémonie peut être utilisée pour réduire d'un niveau le niveau d'un problème psychologique. La RMa est alors celle de la cible doublée. Un tEC amène un transfert du problème vers le magicien.				
Conditions	1. Si la cérémonie a lieu dans un lieu consacré : NE x2. 2. La cérémonie demande que la cible soit entravée physiquement. 3. C'est la RMa de l'esprit qui est utilisée, pas celle de la cible.				
Durée	la cérémonie prend NE(sort de possession)+1 heures				
Distance	le magicien doit rester dans les 3m de la cible				
Cibles					
Composants	(option) bougies, poudres et liquides précieux pour la cérémonies (utilisés)				

235 Explosion de Mage

DS 8	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus -	
-------------	--------------	--------------	-------------------	----------------	--





Description	Absorbe toutes la mana environnante pour lancer un sort puissant
Visuel	Bras levés en croix, tête baissée, tourbillon de lumière autour de lui et explosion finale <i>Mage Magie, Pouvoir Puissance, Lueur Lumière, Divin Dieu, Vient et Va, Partout !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Absorbe $(NE+1) \times 5\%$ de la mana de toutes les sources de mana dans le rayon (max 100%) 2. La mana provient de ce que la source dispose à l'instant où le sort est lancé. 3. Le total de mana absorbé est utilisé pour lancer une attaque de magie dans le même rayon. 4. L'attaque est un autre sort lancé (avec même NEM/NE mais sans aucun modificateurs) qui inflige, si réussi, $(\text{Mana absorbée}/10)d6$ de dégâts magiques sur toutes les cibles animées dans le rayon. 5. Ce second jet n'est pas à tRC=tRN=réussi et tEC=tRP=tEN=raté. 6. Les dégâts subis par les cibles inanimées sont transformés en (dégâts magiques) tours de neutralisation pendant lesquels l'objet est totalement inactif sauf si $NE(\text{objet}) > NE(\text{sort}) \times 2$.
Conditions	1. Tout coup subi pendant la concentration résulte en un tEC automatique du sort.
Durée	L'attaque a lieu dans la même phase que celle qui achève la concentration du sort
Distance	Rayon de $(NE+1) \times 3m$
Cibles	Tout ce qui possède de la mana : reliques, focus, êtres, créatures. Aucune exclusion possible.
Composants	Diamant brut

62 Fascination

DS 3	V-/G+	ALI V	RMa active	Focus idem	
Description	la cible agit comme un automate sans esprit, insensible et inconsciente				
Visuel	Une main dirigée vers la cible, les mots forment des brumes vibrantes qui touchent la tête de la cible. <i>Esprit, Corps et Yeux sont Miens !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si le sort passe la cible devient la poupée du magicien. Elle n'agit que sur ses ordres. 2. Le magicien doit veiller à maintenir la cible en vie (nutrition, sommeil, etc). 3. A chaque ordre dangereux pour la cible (blessure, magie, accident) elle peut tenter de se libérer du sort en testant $(RMa \times 2) - NE$, dans ce cas le magicien teste $I(\text{rai}) \times 2$ pour se rendre compte qu'il a perdu le contrôle. 4. Maximum un test de résistance par tour heure où la cible est en danger réel et connu. 5. Les ordres sont donnés mentalement ou oralement. Il n'y a pas de délai requis. 6. Le sort peut être arrêté par le magicien quand il le veut, sans aucun test. Il l'est lorsque le magicien perd conscience, pas dans son sommeil. 7. La cible a conscience de son état mais n'a aucune volonté propre, elle se souviendra de tout après un test de $I(\text{Mem})$ à faire une fois une fois le sort achevé. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il faut payer $NE+1$ PdM par jour pour maintenir le contrôle de la cible. 2. Le magicien doit voir les yeux de la cible pour lancer le sort. 				
Durée	$(NE+2) \times 2$ semaines, le sort peut être prolongé à tout moment pendant cette durée				
Distance	$(NE+1) \times 6m$, une fois la cible fascinée la magicien n'est plus obligé de voir la cible pour donner des ordres				
Cibles	une cible à la fois				
Composants	(option) des cheveux de la cible (utilisés)				

63 Feu astral

DS 4	V=/G+	ALI EA	RMa active	Focus sort EA	
Description	la matière et les êtres sont consumés				
Visuel	Les gestes dessinent une sphère imaginaire autour du magicien, presque translucide et vibrante. <i>Astral Destin, Disparaît sans Rien, de Vie à Trépas.</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si une cible ayant une RMa supérieure à la limite se trouve à un moment donné dans le rayon, le sort devient un tEC. Sinon, le sort réussit affectera toutes les cibles possibles, sans test. 2. Le magicien peut se déplacer mais toute activité physique autre que le déplacement interrompt le sort, même une chute. 3. La sphère se déplace avec lui, elle est invisible. 4. Le magicien doit spécifier, avant de lancer le sort, si le sort est utilisé pour détruire le vivant ou la matière inerte, jamais les deux en même temps. 5. Pour détruire de la matière inerte, le magicien doit s'arrêter au moins une phase par m^3 consumé. 6. La matière affectée par le sort disparaît sans fumée ni poussière. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le sort n'affecte que les cibles ayant une RMa $\leq (NE+1) \times 5$. 2. La sphère bouge avec le magicien et affecte les cibles vivantes incluses dans le rayon. 				
Durée	$NE+1$ phases				
Distance	$(NE+1) \times 2m$ de rayon				
Cibles	Les reliques, les êtres liés à la terre, la terre (le sol sur lequel marche le magicien) et les créatures avec <i>Pouvoir de la Terre ou Pouvoir du Désert</i> sont immunisés.				
Composants	(option) un cristal, une perle ou un diamant transparent				

64 Feu des Anciens

DS 4	V=/G=	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	un feu sans flamme touche la cible				
Visuel	Le poing serré émet une boule de lumière grise fluctuante et un rayon droit vient foudroyer la cible. <i>Feu Sacré, Rien ne Demeure, Tout est Poussière !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inflige $3D10 + (NE \times 4)$ dégâts de magie. 2. Si tEC le magicien est frappé par son propre sort, en plus des effets du tEC. 3. Peut être utilisé pour briser la glace sur un rayon équivalent à la distance à la distance indiquée. N'inflige alors aucun dégât. La glace se décompose en petits éclats. 				





	4. Peut être utilisé pour éteindre les flammes sur un rayon équivalent à la distance à la distance indiquée. N'inflige alors aucun dégât.
Conditions	1. Si la t° est <5° ou >30° alors le NE augmente de 1 par tranche de 5° dépassant ces limites.
Durée	Instantané
Distance	(NE+1) x 3m
Cibles	le sort n'a aucun effet sur les cibles ayant un pouvoir inné de feu ou lié au feu ou composée d'au moins 50% de flammes
Composants	(option) 1cl de mercure

65 Fin de l'âme

DS 6	V+/G+	ALI KO	RMa active	Focus idem	
Description	permet de couper le lien entre un corps et son âme				
Visuel	La poupée s'anime pendant la capture et se couvre d'une illusion du visage de la cible. <i>Esprit au Loin, Corps aux Tréfonds, Longue est ta Quête, Impossible est ton Destin Vengeur !</i>				
Effets	1. La cible attaquée perd le lien corps-âme. Le corps s'effondre. L'esprit apparaît à (NE+1)x100 km dans une direction au hasard. 2. Si le sort rate, les composants sont perdus. 3. L'esprit part à la recherche de son corps, la P de trouver le corps = RMa(cible), un test par nuit. 4. Il avance à 20km/h et traverse les obstacles légers (<1cm épaisseur). 5. L'esprit peut être repéré par le magicien avec un <i>Sens inné</i> . 6. Il peut être banni par la magie mais pas combattu. L'esprit n'a aucun pouvoir. 7. Si le corps est détruit avant la fusion, l'esprit se transforme en <i>Fantôme</i> si D100<= RMa(cible) ou en <i>Esprit Vengeur</i> sinon. Il attaqua le premier venu et errera sans fin là où il se trouve. 8. Le corps sans âme tombe dans le coma et subit <i>Maladie éternelle</i> à NE= NE(<i>Fin de l'âme</i>).				
Conditions	1. La cible doit être endormie pendant que le sort est lancé, sinon c'est un tEC automatique. 2. Le magicien peut ne pas voir la cible, juste avoir la poupée en main.				
Durée	jusqu'à la destruction de la poupée, la mort du corps ou la fusion corps-âme				
Distance	(NE+5)² x10m				
Cibles	une par poupée				
Composants	une poupée fabriquée par le magicien qui contient un partie >1cm³ de l'anatomie de la cible (utilisée)				

66 Flamme éternelle

DS 6	V+/G-	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	la cible se consume par un feu intérieur				
Visuel	Les yeux du magicien explosent en flammes grises et rouge tourbillonnantes. <i>L'Ancien Pouvoir, le Feu éternel, le Châtiment Ancestral, Source de Lumières Pures !</i>				
Effets	1. Inflige 2d6 + (NEx3) dégâts de magie à la première phase et NE+1 les phases suivantes. 2. Une fois commencé, il est impossible d'éteindre le feu qui se nourrit de la matière de la cible. 3. Le sort ne peut être pas contre par aucune magie ni esquive. 4. La cible a un malus général de (NE+1)x5.				
Conditions	1. La cible doit être vivante, n'affecte pas la matière inerte.				
Durée	NE+1 phases				
Distance	(NE+1) x 4m				
Cibles	-				
Composants	une pierre précieuse				

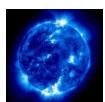
67 Flèche de feu

DS 2	V-/G-	ALI SI	RMa active	Focus -	
Description	Un arc et une flèche consacrés et utilisés dans un laps de temps limite pour des effets supérieurs				
Visuel	La flèche et l'arc sont unis par une lueur grise qui palpite lentement. <i>Poison Pointu et Précis !</i>				
Effets	1. Auparavant, il faut avoir consacré l'arc (10 PdM) et les flèches (2 PdM par flèche). Durée 1 tour par objet. Les deux restent consacrés pendant NE+1 heures. 2. Les tirs qui infligent des dégâts T ou E sur une cible (après armure) ont une chance de la paralyser, un nouveau tRN/tRC du sort et elle est totalement paralysée et chute sur le sol. 3. Bonus de VO+NE(sort) du tireur. Bonus de coup de NEx2. 4. Bonus de VD+RMa de la cible contre ces flèches.				
Conditions	1. Un arc et des flèches doivent être disponibles. 2. Seul un tir à l'arc avec ces flèches peut activer le sort. 3. N'affecte que les arcs et les flèches normales. 4. Seules les cibles ayant des Pdc <= (NE+1)x6 sont sensibles à la paralysie. 5. Si la cible dépasse cette limite, la paralysie devient étourdit 1 phase.				
Durée	la paralysie dure (NE+1) x3 heures				
Distance	de l'arc utilisé, portée augmentée de NE m				
Cibles	-				
Composants	Arc, flèches(utilisée)				

234 Flux de transe

DS 6	V-/G=	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	Canalise la mana d'une cible pour lancer un sort				
Visuel	Une main vers la cible, l'autre sur le plexus, transfert de lumière selon les alignements. <i>Donne-moi ton Sang, ton Âme, tes Forces et ton Esprit, Poupée d'un Jour !</i>				
Effets	1. Enlève 6+(NEx4) mana de la cible si possible, les excès sont pris sur l'EN.				





	2. Le total de mana pris doit être utilisé pour lancer un autre sort du mage, à son choix, de suite. 3. Après la fin du Flux, l'autre sort lancé l'est en une phase, comme pour un sort inné. 4. Le sort lancé doit coûter aussi cher que possible mais max (NEx4)+6. 5. Le sort lancé n'utilise ni focus ni langue ni aucune modification de la CR ou du NE.
--	--

Conditions	1. La cible doit être actuellement capable de lancer des sorts. 2. N'affecte pas les êtres à magie innée. 3. La cible doit être un ennemi du mage, vivant et conscient.
-------------------	---

Durée	Du Flux de transe +1 phase.
--------------	-----------------------------

Distance	(NE+1) x 2m
-----------------	-------------

Cibles	Une à la fois, visible
---------------	------------------------

Composants	(option) émeraude
-------------------	-------------------

68 Focus [P : éternel]

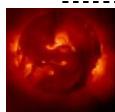
DS 15	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -
Description	le focus permet de lier un espace et/ou un objet à une série de réactions enclenchées par une action extérieure, il crée des Règles pour un Pacte, le Pacte lie le lieu/l'objet aux Règles			
Visuel	Parcours de l'espace et étude complète de tous les éléments dans un bain de magie. <i>Suivre les Règles, Obéir au Respect, Comprendre les Signes, Exprimer les Pensées, Toi qui Entre Ici, Suis le Chemin Divin ou Disparaît !</i>			
Effets	1. Le magicien crée un Pacte qui contient maximum NE+1 Règles précises dans le but de gérer/protéger un lieu/objet contre des actions étrangères/hostiles. 2. Le Pacte lie un lieu ou un objet précis aux Règles. 3. Chaque Règle doit s'exprimer dans une seule phrase contenant maximum un complément direct et un complément indirect, chaque règle est liée à un sort du magicien. 4. Ces Règles peuvent être des défenses magiques, des appels à l'aide, des avertissements, des Gardiens activés ou invoqués etc. 5. Un focus nécessaire par Règle, un sort maximum par Règle. 6. Les focus en matière pure (Q+ ou Q++) doivent avoir été travaillés par des artisans NE40+. 7. Après avoir réussi tous les sorts attachés aux règles, le magicien doit lancer et réussir le sort(<i>Focus</i>). 8. Un seul échec dans la cérémonie force le magicien à tout recommencer au début. 9. Le magicien paie (NE+1)x2 PdM supplémentaire par règle après la première dans le pacte. 10. Les sorts placés dans le Pacte fonctionnent en permanence, ils se déclenchent en une phase. 11. Les Règles sont valables en permanence et s'activent selon les cibles.			
Conditions	1. Un lieu du Pacte peut englober maximum $(NE+1)^2 m^3$. 2. Les Règles ne s'appliquent que dans cet espace. 3. La moindre contradiction dans les Règles rend le Pacte inopérant. 4. Le MdJ accepte ou non le Pacte et ses Règles, il modifie ce qu'il désire pour le faire fonctionner.			
Durée	un focus placé l'est jusqu'à ce qu'il soit détruit physiquement ou une <i>Divine Intervention</i> à NE > NE(<i>Focus</i>), le Pacte est éternel jusqu'à destruction de tous les focus.			
Distance	Les sorts ont leur effets individuels, l'espace du Pacte ne limite que les Règles.			
Cibles	Le magicien est immunisé contre son Pacte. Le magicien peut créer des $(NE+1) \times 2$ catégories d'exclusions pour les Règles du Pacte. Elles peuvent être définies de manière large (race, alignement, détail, formule, geste). Il faut payer +5 PdM par catégorie d'exclusion.			
Composants	un focus par Sort et Règle, la destruction d'un focus détruit la règle et le sort lié à celle-ci, les focus peuvent être dissimulés/camouflés, un focus à RMa active s'activera automatiquement un fois « attaqué » physiquement ou magiquement (lui ou sa structure de soutien à 1m de distance).			

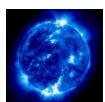
69 Focus du destin

DS 2	V-/G-	ALI SI	RMa aucune	Focus -
Description	change le bonus ou le malus général d'une cible			
Visuel	Le poing fermé cache une boule de lueur grise qui est jetée en l'air et retombe en pluie d'étoiles. <i>Destin, Deviens Mien !</i>			
Effets	1. Modifie le bonus ou le malus (choix magicien) général d'une cible de $(NE+1) \times 2$. 2. Une cible ne peut être affectée qu'une fois par ce sort. 3. Tous les tRC de la cible devient des tRN. 4. La cible ne peut utiliser de PH.			
Conditions	1. Les cibles doivent avoir une $I > 10$. 2. N'a aucun effet sur les êtres à $Divin > 0$.			
Durée	(NE+1) x 5 phases			
Distance	(NE+1) x 5m			
Cibles	toutes différentes			
Composants	-			

70 Foison lumineuse [P : de la lumière]

DS 4	V-/G+	ALI EI	RMa active	Focus -
Description	les cibles sont aveuglées et combattent avec difficulté			
Visuel	Un éclair de lumière venant du front du magicien qui explose dans toutes les directions. <i>Grand El'Bis, Montre-toi, Faire Plier les Infidèles !</i>			
Effets	1. Toutes les cibles affectées sont étourdis une phase. 2. Les cibles sensibles à la lumière sont étourdis toute la durée et subissent $(NE+1) \times 2$ dégâts de magie à la tête. 3. Si une cible est prévenue du lancement du sort elle peut se protéger les yeux avec un test E(rap) x1			





	et éviter d'être affectée. 4. La VO et VD sont divisées par 2. 5. Les cibles souffrent d'un malus général de NE+1. 6. Le magicien a un bonus général de NE+1 contre les cibles étourdiées.
Conditions	1. N'a aucun effet dans une aire sous lumière magique ou exposée à un soleil de midi sans nuage.
Durée	NE+1 phases
Distance	(NE+1) x 3 m de rayon
Cibles	le magicien est seul exclu des effets du sort
Composants	(option) une sphère d'or ou d'argent

71 Folie divine

DS 2	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	permet de transformer le caractère d'une cible jusqu'à sa mort ou à l'annulation du sort				
Visuel	Un flot de paroles du magicien, des veines qui gonflent, des tremblement et pertes d'équilibre de la cible. <i>Esprit Nerveux, Fou et Drogué, Souffre !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selon le NE les effets sont les suivants : <ul style="list-style-type: none"> NE 0-3 : névrose, le magicien définit une circonstance particulière ou une race de créature ou type (social/ethnique) de personne par rapport à laquelle la cible aura HAINE ou le magicien peut définir un tic ou une manie (voir <i>Création de Personnage</i>). NE 4-6 : paranoïa, la cible devient la victime d'un monde hostile, elle réagira violemment (oralement ou physiquement) à toute expression du « complot » monté contre elle, un test Em(Com)x1 pour deviner ce trait chez la cible. NE 7-8 : schizophrénie, la cible ajoute 1 traits de caractère (voir <i>Création de Personnage</i>) « Très ». NE 9+ : catatonie, la cible ne fait rien, ne pense pas... sans soin, elle mourra lentement. 2. Le sort ne peut pas être soigné par <i>Divine Intervention</i>. 3. En cas de tRC, le magicien peut transférer un de ses troubles physique ou psychologique au choix vers la cible. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. N'a aucun effet sur les créatures à I(Rai) < 6. 2. RMa doublée pour les cibles non humaines. 3. N'a aucun effet sur les animaux. 4. N'a aucun effet si la RMa de la cible est > (NE+1) x3. 5. Une cible ne peut jamais être affectée qu'une seule fois par ce sort. 				
Durée	Permanente				
Distance	(NE+1) x 3m				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	(option) un produit hallucinogène quelconque (utilisé)				

230 Force de la création

DS 10	V/G	ALI NA	RMa active	Focus -	Alt
Description	Ramène à la vie ou crée la vie.				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien peut soit ramener à la vie un animal/être de sa race soit dupliquer une cible vivante. 2. Ramener à la vie : la cible reviendra à la vie sans se souvenir de sa mort. 3. Dupliquer : la création a la même mémoire que la cible, qui sera son ennemi juré, coût PdMx3. 4. Coût : 1 PdM par 5kg d'animal, par 2kg de sa race. 5. Coût : 10 PdM par 10% dans les toutes caractéristiques (maximum 100%). 6. Coût : 1 PdM par 1% de masse initiale manquante. 				
Conditions	Il faut avoir au moins 10% du corps de la cible et au moins le cerveau +crâne, dans la distance.				
Durée	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'être rappelé doit être mort il y a moins de NE/2 jours. 2. L'être créé vivra PdM dépensés heures. 3. Des PdM peuvent être ajoutés au départ pour plus de durée. 				
Distance	1 PdM par m, max NE m.				
Cibles	Une cible à la fois en vie.				
Composants	-				

226 Force de la nature

DS 6	V/G	ALI NA	RMa aucune	Focus -	Alt
Description	Modifie les conditions météorologiques locales.				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien modifie la pluie, le vent, la température, la brume, la luminosité locale. 2. Individuellement ou de manière combinée. 3. Coût - pluie : 1/5/10 PdM pour bruine/pluie/drache. 4. Coût - vent : 10 par beaufort de plus ou de moins. 5. Coût - t° : 1 par ° modifié maximum NEx2 en plus ou moins. 6. Coût - brume : 1/5/10 PdM pour légère/moyenne/dense. 7. Coût - luminosité : 1/5/10 PdM pour clair/brillant/aveuglant ou sombre/nocturne/ténèbre. 				
Conditions	Doit être possibles selon terrain, saison, nébulosité, moment de la journée, humidité.				
Durée	Coût de base PdM par minute, attendre PdM total/5 phase avant commencement				
Distance	1 PdM par 10m de distance du magicien et 1 PdM par 10m de rayon				
Cibles	-				
Composants	-				



**72 Force première [P : de la terre]**

DS 2	V+/G=	ALI V	RMa active+	Focus -	
Description	la cible a Force et Endurance doublées mais peut souffrir à la fin du sort				
Visuel	Le corps de la cible gonfle et se raidit en même temps, les lignes rouges recouvrent la peau. <i>Surgit Puissance, Force et Terre Dominatrice !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. F et En doublées, Bonus de coup et PdC à recalculer donc la répartition des PdC. 2. CS, N1/N2/N3 des Blessures locales et la RM +(F+En)/20. 3. VO +(F+En)/30. 4. La cible régénère NE+1 points de blessure par minute. 5. À la fin du sort, appliquez immédiatement les effets des blessures. 				
Conditions	1. Le contact direct avec le sol est nécessaire une fois par tour, en cas de perte de contact la cible perd conscience pendant F+En heures.				
Durée	NE ² + 1 minute				
Distance	au toucher				
Cibles	Exclus les cibles d'alignement EI/EE/SI/EA.				
Composants	(option) 1 dm ³ de terre mélangée à 1 dl de sang d'un mammifère (utilisée)				

73 Force vitale

DS 7	V+/G+	ALI KO	RMa active	Focus total	
Description	permet de capturer et de remplacer un esprit dans un corps, de créer un nouveau lien avec une race ou de restaurer un lien perdu				
Visuel	Cérémonie de chants et de gestes étranges, selon la race du Ton'Ah. <i>À moi Esprits des Mondes Anciens, Libérés ou Maîtrisés, Suivez la Sagesse et le Sang de la Terre-Mère!</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pour capturer un esprit, le sort peut être utilisé à (NE+1)² m de distance. L'esprit doit être placé dans un contenant précieux et scellé. 2. Pour remplacer l'esprit dans un corps, le magicien doit avoir capturé l'esprit et l'apporter à (NE+1) m du corps. Il peut ensuite le recréer le lien entre l'esprit et le corps. 3. Tout échec sur ce sort entraîne un test V(Car) du magicien pour éviter de perdre conscience pendant 2D10 minutes. 4. Pour créer un nouveau lien, le magicien doit voyager dans le Monde Ancien et y rencontrer un Ton'Ah de la race. Le lien peut alors être établi par un tRN ou mieux sur ce sort. Le coût PdM x2. 5. Un magicien peut avoir jusqu'à (NEM+1)/3 liens différents. 6. Pour restaurer un lien entre le magicien et un Ton'Ah, le magicien doit avoir accompli un acte fort qui peut lui permettre de revendiquer son droit au lien. Si ce n'est pas le cas et que le sort est quand même lancé alors le lien ne pourra jamais être rétabli et la race sera à jamais hostile au magicien. 				
Conditions	1. Pour créer ou restaurer un lien : connaître la race visée.				
Durée	Instantané sauf pour placer l'esprit dans le corps : 1h.				
Distance	Selon l'utilisation du sort.				
Cibles	Des esprits errant mais pas des mort-vivants ni autres incarnations physiques d'esprit.				
Composants	Pour capturer un esprit il faut un contenant précieux. Pour placer l'esprit dans le corps, il faut un autel où placer le corps.				

197 Fortification

DS 5	V-/G-	ALI EI	RMa active+	Focus -	
Description	Augmente les résistances de la cible.				
Visuel	Les doigts sont enflés de lumière blanche et la cible auréolée pendant quelques instants. <i>Serviteur, tu Défends l'Ordre Divin, Sois-en Béni !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien désigne quelle résistance parmi poison, maladie, magie, feu, froid, chute, étouffement, noyade, écrasement est augmentée sur la cible. 2. La résistance choisie permet de réduire les dégâts infligés par ce type d'attaque de (NE+1)x5%. 3. La cible peut cumuler plusieurs résistances identiques ou différentes. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible doit être alignée EI. 2. La cible ne peut être sous l'effet d'un effet du type de la résistance choisie. 3. Si le magicien est la cible, il gagne CS+NEx10 pour le prochain soin. 				
Durée	(NE+2) x10 minutes				
Distance	Toucher				
Cibles	-				
Composants	(option) 1 cl de gelée royale (utilisée)				

74 Froid mortel

DS 3	V-/G+	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	crée une sphère de froid intense autour du magicien qui affecte toutes les cibles environnantes				
Visuel	Une coulée de givre s'étend des pieds vers l'extérieur, bouche ouverte et buée coulante. <i>Froid et Mort, Mariés dans l'Ombre de Yael !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2d6 + NE dégâts de froid la première phase, ensuite NE+1 par phase jusqu'à la fin du sort. 2. Les végétaux subissent le double les dégâts. 3. Le sort affecte tout être vivant dans le rayon. 4. Les objets végétaux inanimés perdent de la Résistance à la place des dégâts de froid. 5. Les cibles vivantes ont (NEx5)+5 % de geler sur place (le double pour les plantes). Dans ce cas, la MVp=0, les insectes et reptiles meurent immédiatement si gelés. 6. Les cibles gelées ont (NE+1)x10% de perdre le membre (bras, jambe, main, pied) frappé par un coup Mortel ou un coup critique pendant la durée du sort. 				





	7. Pendant le sort la Vitesse, VO, VD des cibles sont réduits NEx2. 8. Après le sort, les cibles affectées seront mouillées par une fine pellicule d'eau.
Conditions	1. Il doit y avoir un pourcentage d'humidité >30% dans la zone. 2. Les dragons, mort-vivants et démons sont totalement immunisés.
Durée	(NE+1) x 2 phases
Distance	(NE+1) x 2m de rayon
Cibles	toutes les cibles dans la sphère, seul le magicien est exclu
Composants	1dl d'eau sous forme quelconque sur soi (utilisée)

75 Guide ancien [P : du désert]

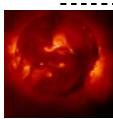
DS 1	V-/G-	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	le magicien devine la direction et le chemin à prendre pour atteindre un point précis connu				
Visuel	Yeux clos, globes oculaires en mouvement rapide, rigide. <i>Guidance Divine !</i>				
Effets	1. Le magicien doit connaître l'endroit qu'il recherche, cet endroit doit être à la portée du sort. 2. Il doit être décrit de manière suffisamment précise. 3. Le test est effectué par le MdJ. 4. Un tRC donne la direction précise et une mémoire exacte du chemin le plus court. 5. Un tRN donne la direction et distance exacte. 6. Un tRP donne une erreur de (1d6-1d6)x 10% sur la direction et la distance. 7. Un tEN donne une erreur de (1D10-1D10)x 10% sur la direction et la distance. 8. Un tEC donne une direction et distance aléatoire. 9. Pendant l'incantation le magicien à ses sens réduit à 5, ses caractéristiques divisées par 2 et est considéré comme embusqué si attaqué. 10. Si le magicien emprunte le chemin vers l'endroit, il peut éviter toute rencontre avec une CR=NEx10.				
Conditions	1. Le magicien doit connaître l'endroit qu'il recherche, cet endroit doit être à la portée du sort. 2. Ne fonctionne pas pour des lieux situés en ville ou zone urbaine.				
Durée	Effet après le sort : (NE+1)x3 jours				
Distance	(NE+1) x 30km				
Cibles	Un lieu existant, non protégé par des barrières magiques.				
Composants	une pierre				

76 Haine éternelle

DS 1	V+/G-	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	le magicien force une cible à haïr une victime pour la tuer				
Visuel	La bouche du magicien prend des formes bizarres et les mots sont transformés en sons étranges. <i>Obéis à la Vengeance, Vit ta Haine !</i>				
Effets	1. Il faut définir la victime et la cible, qui tentera de tuer la cible. 2. La cible dédiera sa vie à aller tuer la victime quel qu'en soit le prix, la méthode importe peu. 3. Si la cible ne connaît pas la victime alors elle aura un malus général de 10. 4. Ce sera sa seule et unique activité, pensée et motivation. 5. La cible a VO+(NEx2)+1 pour attaquer la victime. 6. La cible veillera à se nourrir et à se reposer pour conserver un état de santé le plus normal possible.				
Conditions	1. Le magicien doit voir les yeux de la cible au moment de lancer le sort. 2. La cible et la victime doivent être de la même race. 3. Le magicien doit connaître le mieux possible la victime (malus selon le niveau de méconnaissance).				
Durée	jusqu'à la mort de la cible ou de la victime ou la fin du sort				
Distance	(NE+1) x 5m entre le magicien et la cible, la distance de la cible à la victime est limité à (NE+1) ² km				
Cibles	le magicien ne peut être ni la cible ni la victime				
Composants	(option) un objet de la victime				

77 Illusion étrange [P : de l'étrange]

DS 9	V-/G+	ALI EA	RMa aucune	Focus -	
Description	le magicien crée une réplique de la cible				
Visuel	Le sang rouge se dilue avec la sève et le petit être à l'image de la cible commence à se déplacer. <i>Sang, Vie et Mort, Lève-toi et Marche à mes Côtés, Ensemble Règner ou Périr, Pour Toujours !</i>				
Effets	1. Le sort crée une réplique magique de la cible, un clone parfait. 2. Cette illusion encaisse les blessures de la cible jusqu'à un certain point. 3. L'illusion a 10+ (NEx3) PdC quotidiens qu'elle peut perdre sur une journée et 20 + NEx5 au total. 4. Les points totaux ne se régénèrent pas, les quotidiens se régénèrent à 0h. 5. Enlevez des points totaux les points perdus au-delà de la limite quotidienne. 6. Si la limite quotidienne est dépassée, l'illusion disparaît et revient le lendemain à 0h. 7. Si les points totaux sont perdus, l'illusion disparaît. 8. La cible ne subit aucun effet de coup critique d'aucune sorte tant que l'illusion est « vivante ». 9. La cible est consciente de n'importe quel danger potentiel ou présence situé à (NE+1)x5m de sa réplique. De manière permanent et à volonté. 10. La cible a un bonus général de (NE+1) ² contre tout attaquant de la réplique. 11. La réplique a VO=VD=RM=AR=MVp=0, ne parle pas, RMa=NEM(magicien)+NE(Illusion). 12. La réplique ne se bat pas, ne peut être embusquée, est immunisée 100% aux coup critique. 13. Quand la réplique meurt, la cible perd immédiatement conscience pendant (NE+1)x2 heures.				
Conditions	si la cible s'éloigne de l'illusion pendant plus de (NE+1) jours, l'illusion disparaît				
Durée	jusqu'à ce que l'illusion disparaîsse par une quelconque méthode				





Distance	1. La distance entre la cible et son illusion est de $(NE+1)^2 \times 5\text{km}$, sinon l'illusion disparaît. 2. La réplique est créée à maximum $NE+1$ m du magicien.
Cibles	une cible ne peut avoir qu'une Illusion étrange à la fois
Composants	1 dl de sang frais de la cible (utilisé), une dose de mandragore préparée en poudre (utilisée) et un autel consacré à El'Lar

78 Immobilité éternelle

DS 3	V= /G-	ALI EO	RMa active+	Focus idem	
Description	la cible n'émet plus aucun son et ses interactions avec l'environnement ne produisent aucun son				
Visuel	Des langues ténèbreuses viennent enrober les jambes de la cible. <i>Royaume du Silence, Accueille Ton Serviteur !</i>				
Effets	1. La cible n'émet aucun son ni aucun bruit lié aux objets portés. 2. La cible n'est plus capable d'utiliser ses PdM (sauf pour le magicien), seule la magie innée et celle des reliques est possible. 3. Le son produit par les effets de bord de ses actions restent possibles (rocher poussé, porte grince...). 4. Une cible non consentante perd 1 EN par phase. 5. La cible a un bonus général de +10 pour toutes les embuscades.				
Conditions	-				
Durée	$(NE+1)^2 \times 2$ phases				
Distance	$(NE+1) \times 5\text{m}$				
Cibles	Sans limite.				
Composants	(option) une plume de rapace (dépensée)				

196 Inspiration temporelle

DS 15	V= /G=	ALI EE	RMa aucune	Focus -	
Description	Permet de maîtriser une connaissance ultime.				
Visuel	Les mains dégagent une aura grise qui enveloppe le crâne et forme un puits. <i>Rêves Anciens, Arts Purs, Esprits éveillés, Âme Inspirée et Mains Guidées, Savoir et Pouvoir, Sang et Sueur, Puisse le Talent m'élever !</i>				
Effets	1. Le magicien choisit un talent qu'il connaît (autre que N0). 2. Le talent choisi sera maîtrisé à $NE60 + NE(\text{sort}) \times 2$, max 80. 3. Les bonus du talent sont ignorés. 4. En payant PdMx3, le magicien gagne NE d6 points d'ExT dans ce talent.				
Conditions	1. Le talent doit être inconnu du magicien. 2. Un seul talent à la fois.				
Durée	$NE+1$ tours.				
Distance	-				
Cibles	Le magicien lui-même.				
Composants	Un bâton d'ivoire de 15 cm de long.				

79 Jeunesse ancienne [P : du temps]

DS 7	V+/G+	ALI V	RMa active+	Focus aucun sort d'illusion	
Description	la cible rajeunit et renforce sa santé				
Visuel	Les caresses de lumière sur le visage le rendent luminescent. <i>Temps et Savoirs, Vogue dans les Brumes de la Jeunesse, Force et Beauté Retrouvés à Jamais !</i>				
Effets	1. Le rajeunissement de la cible est de $(NE+1)^2$ mois, effet permanent. 2. L'âge de la cible ne peut être ainsi réduit de plus de 10%. 3. Si la cible subit le même sort pendant la durée, elle a une CR= $(NE+1)^2 \times 2$ de mourir (point EN=0). 4. C (max et courant) de la cible $+(NE+1) \times 2$ jusqu'à la fin du sort. 5. Ap (max et courant) de la cible $+(NE+1) \times 2$ jusqu'à la fin du sort si l'âge de départ était >40 ans. 6. I (max et courant) de la cible $-(NE+1) \times 2$ jusqu'à la fin du sort si l'âge de départ était >30 ans. 7. La cible a $(NE+1) \times 5$ chance de guérir toutes les maladies et blessures (un test général).				
Conditions	-				
Durée	$NE+1$ mois d'effet du sort				
Distance	Toucher				
Cibles	N'a d'effet que sur les cibles de la même race que le magicien qui ont un âge >21 ans.				
Composants	10 cl d'un fluide préparé avec des plantes de soins (utilisé)				

80 Langage primal

DS 4	V-/G-	ALI EE	RMa active	Focus idem	
Description	la cible, animée ou non, peut communiquer ses impressions ou ses pensées au magicien				
Visuel	Les lèvres du magicien sont animées de tics à peine perceptibles. <i>Pensées, émotions et Idées, Venez à Moi !</i>				
Effets	1. Le sort permet au magicien de communiquer avec n'importe quel être capable d'exprimer des émotions, des idées ou des impressions (pas les objets ou plantes donc). 2. Le magicien reçoit des idées/images/impressions selon le niveau de communication de la cible. 3. Si la sort est lancé à PdM x 5 le magicien gagne $(NE+1) \times 5$ ExT dans la langue de la cible, s'il elle existe. Dans ce cas la portée est au toucher. 4. Les langues apprises ainsi n'évoluent qu'avec ce sort et pas par la pratique.				
Conditions	1. L'entièreté de la cible doit être à distance (si pas touchée). 2. Les objets inanimés n'ont pas de langage, ils communiquent des sensations simples (chaud/froid, sec/humide, entier/divisé). Aucun jugement ni mémoire. 3. La cible doit être vue ou bien connue du magicien.				





Durée	(NE+1) x 2 phases			
Distance	(NE+2) ² x 10 m			
Cibles	Une cible à la fois, dont la forme doit être entièrement visible.			
Composants	-			

81 Liberté totale

DS 2	V=/G=	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	la cible est dépourvue de tous ses sens naturels et de réflexion, émerveillée son environnement				
Visuel	Une lumière verdâtre de la tête, frappe celle de la cible en éclatant dans toutes les directions. <i>Liberté, Impose ton Ignorance sur cette Proie !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La cible devient perdue dans l'émerveillement le plus simple, comme droguée. La cible se déplace de MVp/2 m dans une direction aléatoire, si possible. La cible a les yeux ouverts mais reste inconsciente de ce qui l'entoure, toute blessure subie (volontairement ou non) interrompt immédiatement le sort. La cible a une VD = 0 maximum. La cible est considérée comme étourdie. 				
Conditions	la cible doit avoir un lien avec la nature (pas éthérée ou morte)				
Durée	(NE+1) x 2 tours				
Distance	(NE+1) x 4 m				
Cibles	NE+1 cible maximum sous l'effet du sort				
Composants	(option) une racine séchée (dépensée)				

227 Loi naturelle

DS 7	V/G	ALI NA	RMa active+	Focus idem	Alt
Description	Commande les animaux et les plantes.				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien donne des ordres à tous les animaux ou plantes d'une seule race dans un rayon donné. Les animaux obéiront à un ordre du magicien, voir <i>Livre 6</i>. Les végétaux peuvent se tordre/ se déployer de 5% de leur masse par PdM de plus dépensé. Coût : 5 PdM pour les mammifères, 3 pour les volatiles, 1 pour les insectes, 4 pour les reptiles, 2 pour les poissons, 5 pour les arbres, 3 pour les buissons, 1 pour les fleurs/petits végétaux. 				
Conditions	Les cibles doivent être naturellement capables d'effectuer ce que demande le magicien. Elles doivent toutes être en vue du magicien.				
Durée	2 PdM par tour				
Distance	1m de rayon par PdM				
Cibles	1 PdM en plus par cible supplémentaire				
Composants	-				

82 Lumière divine [P : de la lumière]

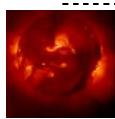
DS 1	V=/G-	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	la lumière d'El'Bis éclaire tout autour du magicien				
Visuel	Une parole douce suivie d'une lumière blanche explosant dans toutes les directions. <i>Dieu nous éclaire, Ployez !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La lumière envahit les alentours du magicien et aucune ombre ni obscurité ne subsiste. La lumière n'est pas centrée mais diffusée dans l'air de toute la zone d'effet. La lumière éclaire tous les angles et toutes les surfaces dans la zone. (NE+1)/2 dégâts magique par phase sur les êtres sensibles à la lumière. Le magicien peut se déplacer une fois le dôme de lumière créé, qui ne l'accompagne pas. Toutes les cibles dans la zone ont une VD -(NE+1). 				
Conditions	Ne peut être lancé que dans une zone d'ombre ou de ténèbres (magiques ou non), jamais au soleil.				
Durée	(NE+1) x 4 phases				
Distance	(NE+1) x 3m de rayon				
Cibles	-				
Composants	-				

83 Main corporelle

DS 4	V=/G+	ALI EO	RMa active	Focus sort EO	
Description	tue tout végétal et détruit tout produit issu d'une plante				
Visuel	La main se couvre d'un film verdâtre parcouru de veines noires pulsantes. <i>Fibres et Poussières, Mangez votre Destin, Disparaissiez Maintenant !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Les plantes et les produits issus de végétaux tombent en poussière. Un seul test nécessaire, si réussit le sort prend effet pendant toute la durée. N'affecte que la partie d'une plante si elle est plus grande que le volume. Valable pour tout ce qui est d'origine végétale (bois, fibre, nourriture, etc.) même si transformé. Le magicien peut se déplacer pendant le sort et garder l'effet. 				
Conditions	1. La cible doit être identifiable comme un élément distinct.				
Durée	(NE+1) x 2 phases				
Distance	Volume maximum (NE+1) m ³ affecté à (NE+1)x3m de distance.				
Cibles	aucun effet sur les produits végétaux magiques (naturellement ou par manipulation) ni sur les éléments dissous ou ingéré/incorporé dans une autre matière/corps				
Composants	(option) un ver (utilisée)				

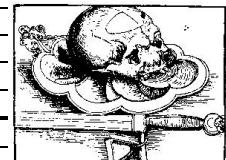
84 Main-morte [P : de la mort]

DS 5	V-/G+	ALI EO	RMa active	Focus sort EO	
-------------	--------------	---------------	-------------------	----------------------	--





Description	la main gauche, ou ce qui s'en rapproche le plus, permet de tuer les cibles au simple contact
Visuel	La main gauche se noircit complètement + aura de ténèbres. <i>Doigt de Mort, Main Sombre, Servant des Ténèbres !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien dispose de NE+1 touchers, max 1 par phase. 2. Si une cible résiste au moins une fois au sort, sa RMa est doublée pour les tentatives suivantes. 3. Une cible touchée par le sort doit tester C(San)/(NE+1) pour ne pas mourir immédiatement. 4. A chaque échec du sort sur une cible, le magicien subit une perte de 2D10 points d'EN. 5. A chaque réussite, le sort en cours obtient un bonus de 5 pour affecter les cibles suivantes et le magicien a droit à une récupération normale immédiate (CS).
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien doit toucher la peau. 2. N'affecte que les cibles vivantes.
Durée	NE+1 phases
Distance	Toucher
Cibles	1 par toucher
Composants	Une chair faisandée (utilisée).



86 Maîtres de la Terre [P : des éléments]

DS 6	V+ / G+	ALI EE	RMa active	Focus sort EE	
Description	appelle un élémentaire de terre du Monde Ancien pour servir le magicien				
Visuel	Un être de forme variée émerge de terre dont il est le prolongement. <i>Terre Vivante, Soulevez-vous, Obéissez au Maître, Répandez votre Rage et Dominez ce Monde !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'appel est contré par la RMa de l'élémentaire, cette RMa est doublée si le magicien n'a pas de d'alliance (de lien, d'affinité) avec ce type d'élémentaire. 2. Le magicien choisit un élémentaire de Terre connu (CC1+). Voir <i>Livre Rencontre</i>. 3. La première fois que le magicien réussit le sort, il crée une affinité avec cet élémentaire-là. 4. Pendant la durée du sort, l'élémentaire fera tout ce que le magicien lui demande. 5. À la fin du sort, si le magicien ne le bannit pas par une <i>Divine intervention</i>, l'élémentaire l'attaquera pour le tuer pendant 1D10 phases avant de disparaître vers le Monde Ancien. 6. Le magicien peut faire utiliser par l'élémentaire les <i>Pouvoirs de la Terre</i> à NE(sort). 				
Conditions	1. Le magicien doit se trouver à maximum $(NE+1) \times 10m$ d'une parcelle de terre large d'au moins $1m^2$.				
Durée	$(NE+1)^2 \times 3$ tours				
Distance	l'élémentaire apparaît à un maximum $(NE+1) \times 6m$ du magicien, au choix de ce dernier				
Cibles	ne peut appeler qu'un élémentaire à la fois				
Composants	de la boue (utilisée)				

87 Maîtres des Airs [P : des éléments]

DS 7	V+ / G+	ALI EE	RMa active	Focus sort EE	
Description	appelle un élémentaire d'air du Monde Ancien pour servir le magicien				
Visuel	Une tornade animée se forme dans l'air. <i>Airs Vivants, Soulevez-vous, Obéissez au Maître, Répandez votre Rage et Dominez ce Monde !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'appel est contré par la RMa de l'élémentaire, cette RMa est doublée si le magicien n'a pas de d'alliance (de lien, d'affinité) avec ce type d'élémentaire. 2. Le magicien choisit un élémentaire des Airs connu (CC1+). Voir <i>Livre Rencontre</i>. 3. La première fois que le magicien réussit le sort, il crée une affinité avec cet élémentaire-là. 4. Pendant la durée du sort, l'élémentaire fera tout ce que le magicien lui demande. 5. À la fin du sort, si le magicien ne le bannit pas par une <i>Divine intervention</i>, l'élémentaire l'attaquera pour le tuer pendant 1D10 phases avant de disparaître vers le Monde Ancien. 6. Le magicien peut faire utiliser par l'élémentaire les <i>Pouvoirs de l'Air</i> à NE(sort). 				
Conditions	1. Le magicien doit se trouver à maximum $(NE+1) \times 10m$ d'un volume $> 1m^3$.				
Durée	$(NE+1)^2 \times 4$ tours				
Distance	l'élémentaire apparaît à un maximum $(NE+1) \times 10m$ du magicien, au choix de ce dernier				
Cibles	ne peut appeler qu'un élémentaire à la fois				
Composants	-				

88 Maîtres des Eaux [P : des éléments]

DS 8	V+ / G+	ALI EE	RMa active	Focus sort EE	
Description	appelle un élémentaire d'eau du Monde Ancien pour servir le magicien				
Visuel	Un tourbillon animé se forme dans l'eau. <i>Eaux Vivantes, Soulevez-vous, Obéissez au Maître, Répandez votre Rage et Dominez ce Monde !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'appel est contré par la RMa de l'élémentaire, cette RMa est doublée si le magicien n'a pas de d'alliance (de lien, d'affinité) avec ce type d'élémentaire. 2. Le magicien choisit un élémentaire des Eaux connu (CC1+). Voir <i>Livre Rencontre</i>. 3. La première fois que le magicien réussit le sort, il crée une affinité avec cet élémentaire-là. 4. Pendant la durée du sort, l'élémentaire fera tout ce que le magicien lui demande. 5. À la fin du sort, si le magicien ne le bannit pas par une <i>Divine intervention</i>, l'élémentaire l'attaquera pour le tuer pendant 1D10 phases avant de disparaître vers le Monde Ancien. 6. Le magicien peut faire utiliser par l'élémentaire les <i>Pouvoirs des eaux et Eau de Pierre</i> à NE(sort). 				
Conditions	1. Le magicien doit se trouver à maximum $(NE+1) \times 10m$ d'un volume d'eau $> 10m^3$.				
Durée	$(NE+1)^2 \times 5$ tours				
Distance	l'élémentaire apparaît à un maximum $(NE+1) \times 20m$ du magicien, au choix de ce dernier				
Cibles	ne peut appeler qu'un élémentaire à la fois				
Composants	-				





90 Maîtrise des douleurs

DS 3	V=/G=	ALI EI	RMa active+	Focus -	
Description	permet d'ignorer les effets des blessures et les conséquences dues aux maladies & blessures				
Visuel	Un bouclier d'étoiles couvre le corps de la cible, au moindre choc une enveloppe corporelle sera visible. <i>Hors du Mal et des Douleurs, Enfant Béni !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La cible protégée est immunisée aux malus général, effets dûs des Niveaux des blessures, des malus sur MVp, perte d'EN due aux maladies, au coma et aux pertes de conscience. Peut également être utilisé pour contrer le sort <i>Douleur Divine</i>, il diminue le NE(<i>Douleur Divine</i>) de son NE, si le résultat est <0 alors la Douleur disparaît sinon elle a juste son effet diminué. La cible peut mourir. 				
Conditions	1. La cible doit être consentante sinon le sort échoue (tEN automatique).				
Durée	(NE+1) x 3 tours				
Distance	NE+1 x 2m				
Cibles	-				
Composants	(option) une épine de rose coupée il y a moins de 24h(utilisée)				



91 Maîtrise des mers [P : de la mer]

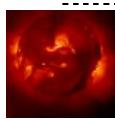
DS 3	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus idem	
Description	Les environs du magicien deviennent calmes quelque soient les vents et tempêtes.				
Visuel	Grands mouvements des bras et paroles de commandement des eaux. <i>Vagues et Vents, Dormez et Partez, Dieu nous Protège !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Annule toute tempête autour du magicien, elle continue au-delà de la zone protégée. Les vents deviennent des brises. Les pluies deviennent des bruines. La température remonte à 5° si <5 ou à 30° si >30. La visibilité est parfaite dans le diamètre. 				
Conditions	1. N'a aucun effet sur les tempêtes magiques				
Durée	(NE+1) heures				
Distance	(NE+1) x 10m de rayon sur terre et x 100m en mer				
Cibles	-				
Composants	-				

92 Maîtrise des monts [P : de la terre]

DS 6	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	le magicien désigne un point focal qui sera la cible de l'avalanche				
Visuel	La terre tremble quand le magicien lève ses deux bras vers le ciel, doigts en éventail et cris puissants. <i>Tremblez, Roulez, Fuyez, Criez...nul n'échappe à la Colère Terrible des Monts de Pierres !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La probabilité que le sort déclenche une avalanche est de (NE+1)x5% . Dans le cas d'une zone rocheuse à portée, la CR+NEx5% et le rayon et les dégâts sont doublés. Nombre de rochers impliqués = (NE+1)xD10. Vitesse de la chute de ces rochers = NE+15m par phase. Toutes les cibles dans la zone d'avalanche subissent 1d6 + NEx2 de dégâts d'écrasement, par phase. Un test de A(sop)x2 - NEx5 par phase est nécessaire pour sortir de la zone. Le magicien gagne NE+1 bonus généraux pendant NE+1 heure par cible blessée à cause du sort. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien doit être sous la terre, en colline ou en montagne. Il doit voir au moins une roche plus haute que lui et un chemin doit exister entre la roche et des cibles potentielles. Pas plus d'une avalanche par mois sur un lieu donné. 				
Durée	Le sort dure NE+1 phases avant que l'avalanche ne se déclenche. L'avalanche dure NE+1 tour.				
Distance	<ol style="list-style-type: none"> La roche doit être à $(NE+1)^2 \times 10m$ La zone cible est affectée sur un rayon de $(NE+1) \times 5m$ 				
Cibles	aucune exclusion à ce sort, toutes les cibles dans la zone d'effet sont affectées				
Composants	un morceau de roche sur soi (utilisé)				

85 Maître des morts

DS 20	V+/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus total	
Description	Le magicien se transforme en immortel maître des morts, parmi les plus puissants sorciers d'El'Dor				
Visuel	Longue cérémonie au cours de laquelle le magicien s'éviscère, les forces fantômes envahissent la place <i>Cœur et Corps Sacrifiés, Sangs et Salives Mélangés, Mort et Terreur Alliées, Pouvoir des Tenèbres dans Monde des Morts, Seigneur éternel des Viscères Consacrées, à Moi Fidèles Morts Immortels, Suivez votre Nouveau Maître !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien effectue une cérémonie qui s'achève par l'extraction de ses propres viscères et le placement de celles-ci dans un récipient consacré. Si le sort échoue le magicien meurt sinon il devient une Liche, un seigneur mort-vivant. Chauve et d'aspect cadavérique, blanc-gris de peau, ridé, yeux entièrement noirs. Les pouvoirs de la Liche sont les suivants permanents et immédiats, ils s'ajoutent aux sorts déjà connus. Pouvoir de Temps : la liche ne vieillit plus, n'est pas sensible au passage du temps ou effets de la météo, quels qu'ils soient. Pouvoir d'Invulnérabilité : immunisé 100% contre tous les dégâts physiques sauf pour les armes dédiées à la mort des Liches. Dans ce dernier cas, si la liche meurt elle revient à la vie après 1d6 tour sous la forme d'un rat (invoqué du monde des morts) qui doit tuer un rapace - chat - chien - 				





	<p>félin - homme (dans l'ordre) pour revenir à la vie avec tous ses pouvoirs. 7 jours de transformation à chaque fois.</p> <p>6. Les dégâts doivent tuer la liche en un seul coup pour avoir le moindre effet.</p> <p>7. Pouvoir d'Immortalité : toute mort provoquée par la magie repousse la liche dans le monde des morts et elle se reformera (dans les 100 km) après les 2d6 jours à 1D10m distance de son récipient sacré.</p> <p>8. Autres Pouvoirs : tous les sorts de <i>Pouvoir du Nécromancien</i> sont utilisés à un NE+2, il ne doit pas utiliser <i>Contrôle Mortel</i> sur les morts-vivants animés par la Liche. Connait tous les <i>Pouvoirs Eternels</i>.</p> <p>9. Maintenance : la liche doit dépenser 2 PdM par jour pour survenir à tous ses besoins, elle ne consomme aucune nourriture, ne doit jamais se reposer et ne souffre d'aucune forme de maladie (magique ou non), de blessure, de fatigue ou de malus quelconque.</p> <p>10. Si le récipient et/ou son contenu sont détruits, la liche est définitivement dissoute</p> <p>11. La liche est toujours consciente de qui ou quoi menace directe le récipient à une distance de $(NE+1) \times 10\text{m}$ de celui-ci.</p> <p>12. Sensible +50% à la lumière magique.</p>
Conditions	le magicien doit avoir NE>0 dans tous les autres sorts du <i>Pouvoir du Nécromancien</i>
Durée	La cérémonie prend 7 jours de préparations, incantations et prières.
Distance	entre la liche et le récipient $(NE+1) \times 20\text{km}$, la liche perd 1D10% EN par heure d'éloignement
Cibles	Le magicien lui-même.
Composants	le poids(nécromancien) litres de sang frais(utilisé), NE+1 cerveaux humains préservés magiquement (utilisé), un récipient en matière précieuse pour les viscères et un autel consacré à El'Dor

89 Maîtres du Feu [P : des éléments]

DS 8	V+/G+	ALI EE	RMa active	Focus sort EE	
Description	appelle un élémentaire de feu du Monde Ancien pour servir le magicien				
Visuel	Un geyser de feu se forme dans l'air. <i>Feux Vivants, Soulevez-vous, Obéissez au Maître, Répandez votre Rage et Dominez ce Monde !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'appel est contré par la RMa de l'élémentaire, cette RMa est doublée si le magicien n'a pas de d'alliance (de lien, d'affinité) avec ce type d'élémentaire. 2. Le magicien choisit un élémentaire des Feux connu (CC1+). Voir <i>Livre Rencontre</i>. 3. La première fois que le magicien réussit le sort, il crée une affinité avec cet élémentaire-là. 4. Pendant la durée du sort, l'élémentaire fera tout ce que le magicien lui demande. 5. À la fin du sort, si le magicien ne le bannit pas par une <i>Divine intervention</i>, l'élémentaire l'attaquera pour le tuer pendant 1D10 phases avant de disparaître vers le Monde Ancien. 6. Le magicien peut faire utiliser par l'élémentaire les <i>Pouvoirs du feu et Résistance de lave</i> avec un NE(sort). 				
Conditions	1. Le magicien doit se trouver à maximum $(NE+1) \times 10\text{ m}$ d'une source de flammes >10cm de haut.				
Durée	$(NE+1)^2 \times 3$ tours				
Distance	l'élémentaire apparaît à un maximum $(NE+1) \times 20\text{m}$ du magicien, au choix de ce dernier				
Cibles	ne peut appeler qu'un élémentaire à la fois				
Composants	-				

203 Maître total

DS 15	V+/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus idem	
Description	Appelle toutes les forces de la terre				
Visuel	Les bras sortent des poignées de terre qui deviennent autant de golem de terre. <i>Pierres et Roches, Minéraux et Perles, Marchez, Frappez, Rugsissez, Tremblez, Chargez, Foncez, Ecrasez, Engeances des Profondeurs, Unies dans la Bataille Victorieuse, une Gloire Ephémère !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien invoque les forces des profondeurs et crée un puissant Golem. 2. Chaque Golem invoqué obéira au magicien par la pensée, chaque ordre coûte 1d6 points d'EN, un ordre par phase. 3. Le Golem aura les valeurs suivantes : caractéristiques base = $10+NEx5$ modifié par Fx2, Enx3, Cx4, I/2, Em/3, E/4, AR=NE+2, MVp=NE+5, Coup à mains nues=NE+2, Vitesse=NE+1, Charge = NEx10, RMa= NEx5, autres TC=10, immunité tous les sorts NE 1, sensible 100% à la Lumière. 4. Le golem n'a pas de moral, aucun talent, n'esquive pas ni ne fuit. 5. Chaque coup sur un Golem peut provoquer son effondrement, CR = dégâts totaux passant l'armure. 6. Tout coup critique sur le Golem triple cette chance. 7. Chaque coup infligé par le Golem peut le soigner entièrement, la CR = dégâts passant l'armure. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien doit être en contact avec la terre pendant toute la durée du sort. 2. Si le magicien perd conscience ou meurt ou perd le contrôle spirituel, le sort s'arrête. 3. Le magicien doit dépenser 1 PdM par Golem par phase pour le maintenir en action. 				
Durée	$(NE+1)$ tours				
Distance	$(NE+1) \times 10\text{m}$, le rayon d'action des Golems				
Cibles	Maximum NE+1 Golems à la fois. Les Golems n'attaquent que les cibles possédant une âme non divine.				
Composants	1 kg de terre par golem créé (utilisé)				

93 Maladie [P : du nécromancien]

DS 5	V+/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	la cible est frappée d'une maladie magique qui infecte ses blessures et les aggrave chaque jour				
Visuel	Des volutes malodorantes s'échappent de la bouche du magicien, deviennent points noirs sur la peau de la cible. <i>Lentement mais Sûrement, Vivement et Douloureusement, Meurs Infidèle et Servile Innocent !</i>				
Effets	1. La cible subit +1 malus et NE+1 de blessure locale en TEC sur la zone du corps la plus blessée				





	chaque fois qu'elle teste sa CS. Si pas de blessure, alors pas d'effet.
2.	La CS est -NEx4.
3.	Les soins magiques peuvent être appliqués mais seul le sort <i>Bénédiction</i> peut arrêter la <i>Maladie</i> .
Conditions	1. N'affecte que les êtres vivants et blessés physiquement au moment du lancement du sort.
Durée	(NE+1) ² jours
Distance	(NE+1) x 5m
Cibles	aucun effet sur les êtres ayant Divin>0 ou les reptiles
Composants	1 cm ² de peau humaine pourrie (utilisée)

94 Maladie éternelle

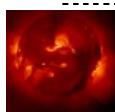
DS 4	V-/G=	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	une maladie non contagieuse frappe la cible et l'affecte gravement, après un délai la cible peut mourir				
Visuel	Le sang circule violemment sous la peau du magicien, cible couverte de plaques rouges. <i>Dure est la Chute, Longue est la Souffrance, Hourrah !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Les effets du sort sont variés et s'appliquent si le sort passe, testez pour chaque effet, dans l'ordre. CR= 80 + NEx5 : perte unique de (NE+1d6)x5 % des points EN et une perte temporaire de (NE+1d6)x5% en En(fat), max 80% CR= 50 + NEx5 : (NE+1)x5% pertes temporaire en C(san), suivi d'un test sur C(san) pour ne pas perdre connaissance pendant NExD10 minutes. CR= 25 + NEx3 : les pustules et les vomissements ralentissent la cible, MVp/10. CR= 10 + NEx2 : la cible perd connaissance toutes les heures pendant 1D10 minutes, incapable de bouger de manière coordonnée, MVp/4. CR = 1 + NE : la cible tombe dans le coma jusqu'à être soignée ou mourir. À la fin de la durée, testez la EN+RP de la cible sur un D100, en cas d'échec la cible meurt. À chaque effet subi par la cible le magicien regagne 1d6 PdM. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Seul <i>Soin de Maladie</i> peut contrer ce sort, doit être lancé avant la fin de la durée. Si la cible est déjà affectée par un sort de maladie ou une malédiction, le sort devient tEC. 				
Durée	250/(NE+1) heures				
Distance	au toucher				
Cibles	-				
Composants	Un vaisseau sanguin de la race de la cible, préservé (utilisé)				

95 Maladie étrange [P : de l'étrange]

DS 8	V-/G-	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	les cibles dans la zone d'effet sont attaquées par le sort et peuvent souffrir d'atroces maladies, elles se décomposent entre les plans d'existence				
Visuel	Le magicien devient fluctuant et ses formes donnent l'impression de se disperser dans l'air. <i>Dansent les Etoiles, Ornées de Douleurs, Touchées par les Grâces, Fondant sur les Pêcheurs, Prions !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Chaque phase dans la zone d'effet, les cibles sont attaquées par le sort. Les cibles affectées par le sort subissent 1d6+ NEx2 temporaire en C(san), C(rob), EN, En(sou) et En(fat). Un seul dé lancé. Ces pertes ne peuvent être récupérées que par la sort <i>Bénédiction</i>. Si une de ces caractéristiques tombe à 0, la cible meurt. Dans ce cas, le magicien gagne a NEM% de chance d'avoir RP+1 permanent. Si le sort échoue sur une cible, il ne peut plus jamais l'affecter. Les cibles touchées subissent aussi <i>Peste Divine</i> (même NE) dès qu'elles subissent le sort. Les points perdus en En(sou) inflige autant de dégâts de type magique sur une zone du corps. 				
Conditions	1. La magicien ne peut souffrir de pertes temporaires en C ou En.				
Durée	Effet instantané				
Distance	(NE+1) x 2 m de rayon				
Cibles	N'a aucun effet sur les créatures EA.				
Composants	(option) 1cm ² une peau animale fraîchement coupée(24h) (utilisé)				

96 Malédiction [P : éternel]

DS 9	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible est maudite ou bannie mais il est possible de se repentir, le bannissement est conditionnel mais aucun repentir possible				
Visuel	Une figurine de lumière représentant la cible apparaît sur l'autel et tremble. <i>Règles de Vie, Voies des Morts, Chemin des Tourments Infinis, Maudis Soient les Esprits Troublés, Dansez Vous qui Souffrez !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Malédiction : la cible est victime d'une forme quelconque de malédiction non-magique au gré du magicien (maladie, folie, caractère etc.). Cette malédiction est permanente mais peut être enlevée définitivement en accomplissant un acte de rédemption qui doit être précisément défini et à la portée de la cible. La cible peut résister à sa malédiction grâce à un test sur V(Res)/(NE+1), 1x/jour. Bannissement : la cible est automatiquement affectée par un trouble incapacitant lorsqu'elle est confrontée à une situation bien précise et uniquement dans ce cas-là. Il n'y a ni résistance ni rédemption dans ce cas. L'effet du sort est défini par une attitude dans la situation donnée. Alternativement à ce qui précède, ce sort permet de neutraliser (au sol, inanimée) une entité mort-vivante à RMa< (NE+2)x2 et ce pendant une durée de NE+1 heures. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Plus puissants sont les effets, plus élevé doit être le NE du sort (à l'appréciation du MdJ). Les effets et les conditions doivent être précises et claires, toute interprétation laissée au MdJ. 				





	3. La méthode de rédemption doit être réalisable et non magique. 4. La cible doit être précisément connue par le magicien.
Durée	jusqu'à la mort de la cible ou la fin du sort par rédemption ou <i>Bénédiction</i>
Distance	Illimitée
Cibles	1 à la fois
Composants	une partie préservée de l'anatomie de la cible (utilisée), un autel consacré à l'alignement du magicien

97 Malédiction mortelle [P : du nécromancien]

DS 13	V+/G+	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	la cible devient un zombie aux ordres du magicien				
Visuel	Le sacrifice de la cible sur l'autel de la mort provoque un flot d'esprits disparaissant dans la terre. <i>Tristes Poupées de Chair, Sacrifiés au Pouvoir des Morts, Errant dans l'éternité Sombre, Protégez mon Domaine Sacré, Disposez des Enemis de la Terre, Emergez !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La cible affectée par le sort, une fois tuée, se relèvera la prochaine nuit qui suit sa mort. Le zombie ainsi créé a les caractéristiques basées sur l'être tué : Fx2 Enx2 D/2 A/2 I=V=E=Em=1 Cx1 Ap=1, PdC=(F+En)/4+NE, VO=NEx4+(F+En)/20 VD= NEx2+(A+D)/20, MVp= NE+(A+D)/20, EN=RMa=0, AR= NE/2, NEC=NE, NE(TC)=0, aucun TG. Type mort-vivant. Le zombie a immunité 100% aux pertes d'EN et à toute la magie sauf celle qui inflige des dégâts. Le zombie ne peut être soigné que par la magie. Une fois détruit, un zombie revient la nuit suivante sauf si défait par : <i>Bénédiction</i> appliquée ou en scellant la bouche avec une poignée de sel ou si la tête est coupée ou si incapable de se mouvoir ou de frapper pendant 24h (la magie se dissipe alors). Les zombies obéissent qu'aux ordres oraux du magicien qui les a créés, NE+1 ordres à la fois. Ils feront tout ce qu'il commande le plus directement possible, comme des animaux (voir <i>Livre 6</i>). Par défaut, le zombie tentera de tuer un être vivant par jour et reviendra à son point de départ où là où il a reçu son dernier ordre. Chaque zombie créé et encore actif procure un bonus +1 pour lancer des sorts de Nécromancie, max NEM. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> La cible doit être tuée par une lame de métal pour devenir un zombie. Un autel consacré aux <i>Pouvoir du nécromancien</i> doit être présent sinon c'est un tEC automatique. La cible doit être attachée et en vie au moment du sacrifice. Ne peut être utilisé que sur des cibles humaines. 				
Durée	jusqu'à ce que le corps du zombie soit défait, que le magicien meurt				
Distance	le zombie sans ordres erre dans les NE+1 x10m de son point de départ sans prendre d'initiative				
Cibles	sans limite de nombre				
Composants	autel consacré EO				

208 Malicieuse mort

DS 9	V-/G+	ALI SI	RMa active	Focus -	
Description	Empoisonne la vie de la cible pour l'éternité				
Visuel	La poupée de la cible est baignée dans une aura vert pâle et se noie dans le sang invoqué. <i>Longue est la Route des Brumes, Dure est l'Impasante Volonté des Sith, Implacable est Notre Royaume !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien utilise une poupée de chiffon pour envoûter la cible et l'empoisonner à jamais. La cible perd (NE+1)x2 EN chaque fois qu'elle s'endort ou perd conscience. Le sort ne peut être contré que par une tRC dans le test de la CS. Aucune magie ne peut l'arrêter ou contrer ce sort. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> La cible doit avoir été touchée dans les NE+1 jours qui précédent. La cible doit être à portée uniquement au lancement du sort. 				
Durée	Illimitée				
Distance	(NE+2) ² km				
Cibles	une à la fois, aucun effet sur <i>Divin</i> >0				
Composants	Une poupée de chiffon fabriquée par le magicien, 1dl de son propre sang, une vasque (utilisés).				

98 Marche de Jehu'diel [P : du voyage]

DS 2	V-/G=	ALI V	RMa aucune	Focus idem et sort EA	
Description	le magicien devient immatériel				
Visuel	Le magicien se dissipe presque entièrement et perd son ombre. <i>Corps et Matière enfin Réunis !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le sort concerne le corps du magicien et les objets portés par lui, dans un contenant ou pas. Permet au magicien de se déplacer à travers les obstacles qu'il choisit et dont il a conscience. Le magicien ressent un froid intense quand toute ou partie du corps est dans la matière. Le magicien ne peut subir aucune blessure physique d'aucune sorte. Il flotte à NE+1 cm du sol. Pendant le sort, toutes les pertes d'EN et dégâts de magie sont doublés. La MVp augmente de NE+1 non modifié par quoique ce soit. Si le sort s'arrête et qu'une partie > 1 dm³ du corps est dans une matière, il meurt immédiatement. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Aucun être vivant ne peut toucher le corps du magicien au lancement du sort sinon c'est tEC. Le mouvement reste considéré comme naturel, ce sort n'est pas une lévitation. 				
Durée	(NE+1) x 4 tours				
Distance	Le magicien lui-même.				
Cibles	-				
Composants	(option) de la poussière de sel (utilisée)				





99 Marche de l'oiseau [P : des eaux]

DS 1	V-/G-	ALI V	RMa aucune	Focus P. des eaux	
Description	les cibles peuvent se déplacer sur l'eau comme sur la terre				
Visuel	Un mince filet de lumière tamisée apparaît sous les pieds du magicien. <i>Fidèles Eaux !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La vitesse de marche sur l'eau MVp(cibles). Les cibles peuvent être éclaboussées et doivent garder l'équilibre si la surface aqueuse est en mouvement avec test A(equ)+NEx5, /2 x1 x2 selon les vagues). La cible a immunité NE(sort)x10% contre les dégâts de feu (magique ou non) et <i>Pouvoir de la Terre</i>. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Les cibles doivent se déplacer au moins 1m à chaque phase sinon le sort s'arrête immédiatement. Le sort doit être lancé alors que la cible a les pieds (pas plus) dans l'eau. 				
Durée	$(NE+1)^2 + 10$ tours				
Distance	les cibles incluses doivent être à 3m du magicien au lancement du sort				
Cibles	Maximum NE/2 , 1 PdM de plus à payer par personne incluse				
Composants	-				

100 Marée ancienne [P : des eaux]

DS 5	V+/G=	ALI V	RMa aucune	Focus P.des eaux	
Description	le magicien extrait de l'eau qu'il peut déplacer à sa guise				
Visuel	Les larges mouvements des bras dessinent un mur d'eau qui se meut couvert d'écume. <i>Voguez Mortelles Eaux, Balayez et Noyez tout sur Votre Passage Rageur !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> L'eau est extraite d'un volume plus important et se déplace avec MVp=(NE+1) x4. Le volume a NE+1 m de large. Le volume est bloqué par les obstacles et ne se déplace que sur une surface plane (ne vole pas). À la fin du sort, l'eau revient sur son lieu d'extraction à MVp= 30+ NEx2 et frappera tout ce qui est sur le chemin. Les dégâts sur la matière sont d'une Force = MVp x2. Les cibles dans la zone de retour de l'eau doivent tester F(Pui), en cas d'échec elles subissent immédiatement NE+1 attaques de noyades. Toutes les cibles frappées par la vague testent un A(Equ)/(NE+1) pour ne pas subir (NE+1)d6 de C (pas d'armure). 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> L'eau doit provenir d'un espace aqueux (lac, océan, rivière etc.) suffisamment grand. Le volume doit être défini au lancement du sort (longueur, largeur, hauteur), en mètres. C'est obligatoirement un parallépipède rectangle. 				
Durée	$(NE+1) \times 3$ tours pendant laquelle le magicien peut déplacer le volume				
Distance	$(NE+1)^2 \times 2m^3$ de volume d'eau				
Cibles	-				
Composants	(option) une plume d'oiseau migrateur (dépensé)				

101 Mascarade

DS 1	V-/G-	ALI EE	RMa active+	Focus sort EE	
Description	Trompe les personnes rencontrées sur l'apparence de qui ils rencontrent.				
Visuel	Quelques murmures chantés avec un rictus méchant. <i>je Suis ton Ami !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Permet de faire croire aux personnes rencontrées que la cible est une personne proche (de la famille, un-e ami-e), qu'ils considèrent positivement (NdC=5). L'effet dépend des personnes rencontrées et chaque personne verra une illusion positive commune si possible. Sinon, ce seront des illusions différentes pouvant mener à des quiproquos. Les personnes rencontrées résistent avec un test unique Em(Inu) - NEx5. En cas d'échec, elles ne seront pas trompées par le sort. Pendant le sort, la CI de la cible est +NEx5. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> N'a d'effet que sur des êtres de la race du magicien. N'affecte que les êtres ayant une I(Rai) > 5. 				
Durée	$(NE+1) \times 20$ tours				
Distance	toucher				
Cibles	Le coût en PdM est doublé pour lancer le sort sur une cible autre que le magicien. Dans ce cas la cible doit être consentante.				
Composants	-				

211 Matière lumineuse [P. de la Lumière]

DS 2	V-/G-	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	Enchante des matières pour les rendre visibles et lumineuses				
Visuel	Les doigts du magicien caressent la surface de l'objet et dessinent un soleil. <i>Soleil et Lumière sur ce Monde !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien rend des surfaces luminescentes. La surface maximale est de $(NE+1)^2 m^2$, comptez les surfaces totales générales des objets. La lumière éclaire l'espace à $(NE+2)^2 m$ de distance de la surface. La lumière ainsi créée est magique et inflige NEd6 de dégâts magiques par phase aux créatures sensibles qui rentrent dans la zone éclairée. En payant PdMx2 la durée est triplée mais la surface et la distabce divisées par 2. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> La matière ne peut pas être vivante et doit avoir une surface définissable. Les objets ne peuvent être enchantés ou posséder de la magie. 				





Durée	$(NE+2)^2 \times 2$ tours			
Distance	Toucher.			
Cibles	des matières inertes uniquement et non enchantées, maximum $NE+1$ objets à la fois			
Composants	-			

102 Mélodie divine

DS 1	V+/G=	ALI EI	RMa active	Focus idem	
Description	les victimes du sort sont ralenties et hébétées				
Visuel	La voix du magicien émet des sons d'une douceur extrême. <i>Douce Mélodie, Endors mes Ennemis !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Tous les êtres à $I(Rai) < 16$ affectés par le sort, sont incapables d'attaquer et étourdis si attaqués. Les êtres à $I(Rai) > 15$, affectés par le sort, sont étourdis la première phase uniquement. Les victimes sont incapables de deviner la source de la mélodie. Les êtres affectés par le sort ont MVp maximum 3. Toute blessure infligée sur une victime ou sur le magicien interrompt le sort. Le NE du sort est augmenté (pour le calcul des effets) de $E(voi)/40$ du magicien. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Ne peut être lancé dans un milieu hostile à El'Bis, par nature ou par magie. Ne peut être lancé pendant un combat si le magicien est une cible d'une attaque. 				
Durée	$(NE+1) \times 2$ tours				
Distance	$(NE+1) \times 3m$ de rayon				
Cibles	N'affecte pas les animaux ni les mort-vivants ni les êtres divins ni les êtres sourds.				
Composants	-				

103 Mémoire perdue

DS 3	V-/G=	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	la cible voit sa mémoire effacée ou remplacée par ce que le magicien invente				
Visuel	Une bulle de brume grise apparaît devant les yeux de la cible. <i>je Lis en ton Esprit comme l'Oiseau sur les Terres de l'Oubli !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La cible voit sa mémoire modifiée, elle ne rend pas compte qu'elle a subi un sortilège. Soit le magicien efface $(NE+1)^2$ journées de mémoire de la cible à partir du jour du lancement du sort. Soit le magicien place une nouvelle mémoire de $(NE+1)^2$ heures à partir du lancement du sort, en payant PdM x3. La cible retrouvera sa mémoire après $NE+1$ semaines si elle a été effacée et après $NE+1$ mois si elle a été placée. La récupération de mémoire se fait en réussissant un $I(Mem)x1$ par jour. La mémoire perdue fait oublier tous les talents non-physiques appris dans cette période. Le magicien gagne $NE \text{ ExT}$ dans tous les talents connus de la cible qui ont un $NE < NE(\text{sort}) \times 10$. 				
Conditions	-				
Durée	Instantané.				
Distance	$NE \times 2m$				
Cibles	N'affecte que les êtres de la même race que le magicien.				
Composants	(option) un crâne d'oiseau				

104 Message spirituel [P : de l'esprit]

DS 3	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus P. de l'esprit	
Description	l'esprit affecté par ce sort est considéré comme « en contact » avec le magicien				
Visuel	Yeux clos et murmure à sons graves. <i>que mes Mots Volent dans les Cieux et ton Âme !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Permet au magicien de converser avec la cible par les voies de l'esprit. La communication va dans les deux sens. Le magicien peut tester sur la CR du sort une fois par tour pour percevoir ce que ressent la cible. Uniquement les émotions de base comme pour <i>Langage des Signes</i>. Une fois le contact établi avec une cible, le magicien a un bonus +20 pour relancer le sort <i>Message spirituel</i> et de +10 pour les autres sorts des <i>Pouvoirs de l'esprit</i> sur la même cible, le même jour. La CI(magicien) est à -40 mais toutes les réussites deviennent des ordres que la cible devra respecter sauf si cela met directement en danger sa vie. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien doit avoir une langue commune avec la cible à un $NE > 11$. La cible peut refuser de parler ou couper le lien avec un test $V(res)x1 - NEx5$ par phase. 				
Durée	$(NE+1) \times 10$ tours, le sort doit être relancé dans les 24h après son arrêt pour bénéficier de la portée plus longue				
Distance	pour le premier contact avec la cible la distance maximale est de $NE \times 5m$, ensuite (une fois le sort réussi une fois) la distance devient $(NE+1)^2 \times 4 \text{ km}$				
Cibles	une à la fois				
Composants	(option) une huile parfumée (utilisée)				



225 Mime animal

DS 5	V/G	ALI NA	RMa aucune	Focus idem	Alt
Description	Permet de maîtriser une capacité animale.				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Rend la cible capable d'utiliser une capacité animale particulière connue et précisée. C'est cette capacité dans ses valeurs brutes, qui est utilisée. Coût selon la capacité : vitesse de nage (MVp) x3, vitesse de course (MVp) x2, sens = $NE/5$, peau 				





	(armure T+E+C) x5, résistance finale (RMa ou RP) x4, respiration sous l'eau(durée) : 2 PdM par phase, vol : MVp en vol x2, poison normal salive = [NEM+NE]x2, poison craché = [NEM+NE]x2, immunité aux dégâts de feu/ froid/ poison (choisir) = 1 PdM par 5%, talent de combat = NE/2, Rage =10, régénération = 5 par point par phase, Furie =3(contrôlable) = 5, camouflage = 15, saut = 5/mètre longueur & 10/mètre hauteur, digérer matières spéciales = 20, écholocation = 10 par 5m de distance, caractéristique physique = valeur/5, autres = selon le MdJ
Conditions	1. Le magicien doit connaître l'animal et la capacité demandée. 2. Triple coût si cible n'est pas le magicien.
Durée	1 PdM par tour en plus du coût de base.
Distance	Toucher
Cibles	Une cible à la fois et un animal source à la fois. NE capacités à la fois maximum sur la cible.
Composants	-

105 Monde de Jehu'diel [P : du voyage]

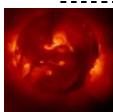
DS 9	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	le magicien mène un groupe à travers les sphères de Jehu'diel et débouche dans d'autres mondes				
Visuel	Un passage oval de lumière blanchâtre s'ouvre devant le magicien qui a les bras en croix. <i>des Origines au Temps, des Terres aux étoiles, des Chemins au Firmament, Plongeons l'Esprit dans les Sphères, Donnons Cœur au Voyage !</i>				
Effets	1. Les voyages possibles sont : du Monde Ancien vers le Monde des hommes, du Monde des Dieux vers le Monde des hommes. Dans les deux sens. 2. Les êtres non Divin issus du Monde Ancien ne peuvent aller dans le Monde des Dieux et inversement. 3. Le voyage commence là où la sphère est créée et s'achève à un point donné dans le monde de destination. 4. La destination peut être inconnue du magicien. Dans ce cas, le magicien doit donner une description générale et théorique du point d'arrivée souhaité. Malus -20 pour lancer le sort. 5. Chaque fois que le sort est lancé et que le magicien abouti dans le monde de destination, il crée un point d'arrivée fixe et valable jusqu'à sa mort. Il faut gérer ces points. 6. Le magicien et ses compagnons subissent (NE+1) x 5 dégâts de magie si la destination n'existe plus ou pas ou si le sort échoue. 7. Le magicien peut lancer le sort sans se déplacer, dans ce cas, il aura une vue des environs de la destination de son choix pendant NE+1 phases, comme si il était sur place, à travers une fenêtre.				
Conditions	1. Le magicien doit accompagner et guider le groupe. Mais peut repartir si dans sphère >1 tour. 2. Le point de départ ne doit pas être un lieu consacré à un autre alignement.				
Durée	le voyage est instantané				
Distance	les cibles accompagnent au toucher du magicien				
Cibles	NE cibles peuvent accompagner le magicien				
Composants	(option) un fragment de météore d'au moins 1 cm ³				

213 Mort d'envie [P. de la mort]

DS 3	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	Amène la cible à tenter la mort				
Visuel	Les mains du magicien forment un pentacle d'ombre qui vient frapper le front de la cible. <i>Libéré des Chaînes, Mourant d'Envie, de Sang et de Puissance !</i>				
Effets	1. La cible lâche ses armes et attaque à mains nues l'ennemi le plus proche tout en hurlant. 2. Cet ennemi devient sa proie unique. 3. La cible a sa VD diminuant de (NE+1) par phase et se bat jusqu'à la mort de sa proie. 4. Si cette dernière est impossible à tuer, la cible tentera de se suicider par le moyen le plus rapide possible. En cas d'impossibilité, le sort s'arrête. 5. Le magicien peut arrêter le sort à volonté, sans test.				
Conditions	1. Le magicien doit être engagé en combat. 2. Le magicien ne doit pas avoir d'arme en main.				
Durée	(NE+1) tours				
Distance	(NE+2) x 2m				
Cibles	une à la fois, de la même race que le magicien				
Composants	-				

106 Mort de Ton'Ah

DS 5	V=/G=	ALI SI	RMa active	Focus -	
Description	permet de tuer les animaux et créatures domestiquées				
Visuel	Mains jointes forment un pieu de lumière verte qui s'enfonce en terre et émet une vague de lumière. <i>Faibles Étres, Joignez-moi dans le Chemin du Salut, Partez et Haissez-moi !</i>				
Effets	1. Les animaux et créatures domestiquées meurent si le sort passe (un test par cible). 2. Le magicien devient ennemi des races abattues. 3. Les cibles non tuées perdent (NE+1)x2 EN de manière permanente. 4. Ces pertes sont récupérées en PdM par le magicien. 5. Les animaux survivants fuiront le magicien. 6. Les créatures auront droit à un test I(rai) pour comprendre d'où vient la mort. 7. Le magicien CC+1 pour une race dont au moins un spécimen meurt par ce sort.				
Conditions	1. Créatures ont RMa+20. 2. N'a aucun effet sur les cibles avec Divin>0.				





	3. Seules les cibles ayant PdC <= (NE+1)x5 peuvent être affectées par le sort.
Durée	Instantané.
Distance	(NE+1) x 3m
Cibles	1. En payant PdMx3 la portée devient un diamètre. 2. Le sort ne peut tuer plus de (NE+1)x4 cibles à la fois.
Composants	(option) une lanière de cuir de félin

107 Mort des âmes

DS 4	V-/G-	ALI V	RMa active	Focus idem	
Description	le magicien détruit les facultés intellectuelles de la cible pour prendre contrôle de ses mouvements, de son esprit et de sa vie				
Visuel	La voix du magicien crée des ondes translucides qui pénètrent le crâne de la cible. <i>Esclave, Reconnait ton Maître, Obéit et Sert à Jamais !</i>				
Effets	1. La cible subit (NE+1)x5 pertes temporaires par phase dans I, V, E et Em. 2. Si une caractéristique <1, le magicien prend le contrôle des mouvements de la cible (jusqu'à la fin du sort). 3. Si 2 caractéristiques <1, le magicien prend le contrôle de l'esprit de la cible. 4. Dans les NE+1 phases qui suivent la fin du sort, le magicien peut relancer le sort sur la cible et en cas de réussite et si I,V,E,Em(cible)<1, la cible devient un esclave mental qui fera tout ce que le magicien commande (sans restrictions). 5. Le contrôle est définitif. 6. En cas d'échec de la prise de contrôle, la cible sera immunisée contre ce sort pour toujours et deviendra l'ennemi mortel du magicien, à jamais (NdC=0). 7. Les pertes temporaires remontent de 5 par phase après la fin du sort. 8. Les esclaves vivent naturellement et n'ont pour but que de protéger le magicien et faire ce qu'il commande sans discuter. Leurs talents sont limités à NE(sort)x10.				
Conditions	1. La cible pas encore esclave doit rester en vue pendant toute la durée du sort, sinon tout est annulé. 2. Uniquement des êtres de la même race que le magicien.				
Durée	NE+1 phases d'effet				
Distance	NE x 3m				
Cibles	le magicien ne peut contrôler que NE+1 esclaves à la fois				
Composants	(option) un plexus humain (utilisé)				

224 Mort naturelle

DS 4	V/G	ALI NA	RMa active	Focus -	Alt
Description	Crée le poison, feu et froid qui tue.				
Visuel	X				
Effets	1. Le magicien affecte la cible avec du poison/feu/froid au choix. 2. Aucune armure ne compte. 3. Le poison inflige une perte de 3 EN par PdM dépensé, à raison de NEx2 perdu par phase. 4. Le feu inflige 1/1/1 dégât de feu par 3 PdM dépensés, à raison de NE feu par phase. 5. Le froid inflige 1/1/1 dégâts de froid par 2 PdM dépensés, à raison de NE/2 froid par phase.				
Conditions	1. Le poison/feu/froid doit être disponible et en vue à NE x10m du magicien. 2. Le dé du sort donne la zone touchée. 3. Il est possible de viser une zone du corps avec RMa + Malus de visée.				
Durée	Selon l'effet et l'intensité.				
Distance	1m par PdM supplémentaire, par phase.				
Cibles	Max NE cibles à la fois.				
Composants	-				

109 Mort suspendue

DS 2	V-/G-	ALI EA	RMa aucune	Focus -	
Description	préserve le corps ou la matière des effets du temps				
Visuel	Les mains parcourent la surface du corps et l'entourent d'un voile translucide bleuâtre. <i>Retiens le Souffle Divin !</i>				
Effets	1. Le corps ainsi choisi ne subi aucun effet du temps, des maladies et des sorts de nécromancie. 2. Il n'est pas considéré comme « mort »(invisible) pour tout ce qui concerne la magie. 3. Fonctionne avec toute matière périsable (végétale, animale).				
Conditions	1. Le corps d'un mort ne peut pas avoir perdu plus de 10% de sa masse « normale ». 2. Ne fonctionne pas avec une matière déjà pourrie à plus de 10%.				
Durée	(NE+1) ² mois, après cette durée le corps/la matière devient inutilisable				
Distance	NE m				
Cibles	Une masse à la fois.				
Composants	-				

198 Mur de feu

DS 8	V+/G+	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	Crée un mur de flamme de la forme voulue.				
Visuel	Des mains du magicien jaillissent des flammes qui construisent un mur de feu. <i>Flammes d'El'Bis, Fureur Divine, Levez-vous, Formez le Bouclier éternel, Brûlez les Infidèles à Jamais !</i>				
Effets	1. Le magicien invoque un mur de flammes de forme variable de point à point ou en arc de cercle par rapport à lui-même. 2. Le nombre de points possibles est de NE+2 maximum.				





	3. Le mur a une hauteur de $(NE+1)/2$ m et une épaisseur de $(NE+1) \times 10\text{cm}$. 4. Tout être vivant en contact avec les flammes subi $(NE+1)d6$ dégâts de feu. 5. Le magicien peut se déplacer une fois le mur créé.
Conditions	1. Le mur de feu doit être en contact avec le sol. 2. Le mur ne peut pas être interrompu par des obstacles > quart de sa hauteur.
Durée	$(NE+2) \times 2$ phases
Distance	Chaque segment peut être $NE+1$ m de long, le rayon est limité à $(NE+1) \times 2\text{m}$.
Cibles	-
Composants	(option) un rubis en étoile

110 Mutant

DS 8	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible est transmutée dans une nouvelle forme définie par le magicien				
Visuel	La lumière arc-en-ciel sort des avant-bras du magicien et enrobe la cible en la transformant. <i>Double Vie, Matière Maîtrisée, Puissance éternelle, Protection Divine, Tout Provient de Dieu !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien s'inspire d'une cible vivante pour créer un être mutant fait d'une matière uniforme à sa disposition : bois, métal, pierre, tissu ou cuir. Cette matière doit être sculptée et se déplacera selon sa forme générale. La cible initiale est intégrée dans la matière et ne subit aucun effet du temps. La cible garde ses caractéristiques intellectuelles mais gagne les aspects physiques de ce en quoi elle est transformée. Le mutant garde les PdC et la RMa de la cible initiale. Le bois a une MVp/3, AR=5, Fx2, En x2, D/3, A/2, Cx2. Le métal a une MVp/4, AR=7, Fx3, En x3, D/4, A/3, Cx3. La pierre a une MVp/5, AR=9, Fx4, En x4, D/5, A/5, Cx4. Le tissu a une MVp x3, AR=1, F/3, En /3, D x2, A x3, C/2. Le cuir a une MVp x2, AR=3, F/2, En /2, Dx1, Ax2, Cx1. La VO/VD et les facteurs de combat dépendent de la forme de l'objet mutant. Un mutant ne teste jamais son moral. Le magicien peut arrêter le sort quand il veut, à ce moment (ou à la fin du sort) le mutant est définitivement détruit et le corps initial peut « renaître » si c'est encore possible. Si une personne différente du magicien tente d'arrêter le sort (par une <i>Divine Intervention</i> par exemple), elle a un malus de NEM(magicien)+NE(Mutant) et tous les tEN devient un tEC. Dans sa nouvelle forme, la cible ne peut interagir selon les paramètres physiques généraux, elle ne peut utiliser de magie que si capable d'émettre un son. Le mutant agira indépendamment mais ne pourra jamais attaquer son créateur. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> RMa +10 si la cible vivante transformée en objet. Le magicien doit posséder une masse de matière au poids équivalent à la cible. Le sort ne peut pas être relancé sur la même cible vivante. Le coût de chaque prolongement du sort est de 5 PdM quelque soit le NE du sort. 				
Durée	$(NE+1)^2 \times 4$ heures				
Distance	$(NE+1) \times 3\text{m}$ au lancement du sort				
Cibles	Un seul mutant à la fois				
Composants	(option) de la cendre fraîche, moins de 2h (utilisée)				

240 Naissance

DS 14	V/G	ALI NA	RMa active	Focus -	Alt
Description	Commande la flore et la vie sur une large surface				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Crée un environnement minéral et végétal fertile pour accueillir la vie. Dans la zone d'effet, le terrain se transforme et est recouvert d'une couche végétale et minérale induite par un des archétypes du talent <i>Survie</i>. Les végétaux et minéraux sont transformés / détruits / réduits. Ne subsistent que les éléments compatibles avec le terrain, le reste se fond dans la terre. Coût de base = $NE(Survie \text{ du terrain})$, prendre le NE courant du magicien non modifié. La modélisation du terrain et sa mise en place est sous le choix du magicien en suivant les formes du terrain existant. Le terrain ainsi créé aura une richesse de flore et faune liée au $NE(Survie)$ utilisé, dont la qualité est à évaluer ainsi 01-20 :Q-, 21-40 :Q=, 41-60 :Q+, 61-80 :Q++. La description (couleur, beauté, variété, biotope) en découle directement. Le terrain formé suivra sa propre destinée une fois créé, selon l'environnement régional et les conditions météorologiques. La seule vie créée avec le terrain est celle des insectes et des micro-organismes, sont exclus les mammifères, oiseaux, reptiles, poissons etc. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Ne sape ni ne détruit les structures bâties, les êtres sur place et la forme générale du paysage. Peut être fait sur un terrain équivalent pour créer une nouvelle couche. 				
Durée	Permanent, la terre ainsi formée évoluera indépendamment par la suite.				
Distance	1 PdM par 10m de rayon, l'effet décroît de 1 NE par 10m du centre (le magicien)				
Cibles	1. Les lieux, êtres et objets magiques forment une zone d'exclusion de $NEM \times 10$ de rayon.				
Composants	-				





221 Nature

DS 1	V/G	ALI NA	RMa aucune	Focus idem	Alt
Description	Permet au magicien de se transformer en un animal, végétal ou minéral.				
Visuel	X				
Effets	1. Le magicien devient un animal/végétal/minéral au choix. 2. Il ne garde que ses caractéristiques I/V/E/Em, tout le reste est lié à ce en quoi il se transforme. 3. Coût de base : mammifères=3, volatiles=5, insectes=1, reptiles=4, poissons=2. 4. Coût végétal additionnel : arbres+5, buissons+3, fleurs+1. 5. Coût : 10% de variation de son poids+1, pierres précieuses+5, métaux+3. 6. Si ce en quoi le magicien se transforme est tué/détruit, il redevient lui-même, étourdi 1 phase.				
Conditions	1. Le magicien doit connaître ce en quoi il veut se transformer. 2. Le magicien doit voir un spécimen de l'animal/végétal/minéral dans lequel il veut se transformer.				
Durée	1 PdM par tour, minimum 1.				
Distance	-				
Cibles	Le magicien lui-même.				
Composants	-				

111 Noirceur mortelle [P : de la nuit]

DS 6	V-/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	consume la cible avec la puissance des ténèbres				
Visuel	Poing fermé dirigé vers la cible, des ténèbres virulentes enveloppent la cible. <i>Ténèbres et Grandeur, Ploie Devant ton Maître, Esclave de la Lumière !</i>				
Effets	1. La cible est dévorée par la puissance des ténèbres. Elle est aveuglée (Vue=0 MVp/2, VO/4, VD/4). 2. Tant que le magicien voit la cible, il peut focaliser le sort sur elle. 3. (NE+1)x2 dégâts de magie par phase, x2 sur les créatures liées à une forme de Lumière magique. 4. Le magicien voit automatiquement dans toutes les ténèbres pendant la durée du sort.				
Conditions	1. Sans effet dans un lieu baigné dans la lumière magique ou celle du soleil de midi/pleine lune.				
Durée	jusqu'à la mort de la cible, du magicien ou à l'arrêt du sort				
Distance	(NE+1) x 10m, au-delà, le sort s'arrête tout de suite				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	(option) une pincée de poudre de charbon (utilisée)				

112 Nourriture divine

DS 1	V-/G-	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	le magicien transforme une matière quelconque en nourriture dont il définit l'aspect général				
Visuel	La lumière environnante est absorbée par la matière accumulée. <i>qu'El'Bis nous Nourrisse !</i>				
Effets	1. Transforme une masse de matière inerte et solide formant un ensemble cohérent en nourriture. 2. La matière ne perd pas ses qualités spéciales ou magiques. 3. Le magicien doit connaître la nourriture créée, il choisit la forme et le goût de la nourriture. 4. Il transforme chaque kilo de matière en 3 PdN. 5. Permet de créer un maximum de (NE+1)x6 PdN. 6. La qualité de la nourriture = (NE+4)x5, max 80. 7. La matière assemblée doit être homogène (soupe, purée, sauce etc.). 8. Le fait de manger 1 PdN créé ainsi permet d'avoir un bonus général de NE/3 pendant 1h.				
Conditions	1. Si la matière est empoisonnée la nourriture le sera. 2. La matière doit pouvoir être portée, extraite.				
Durée	(NE+1) ² heures, délai pour ingérer la nourriture sinon elle tombe en poussière				
Distance	Sphère (NE+1) m de rayon, doit englober la matière transformée				
Cibles	-				
Composants	-				

113 Nuage divin [P : de la tempête]

DS 1	V-/G-	ALI V	RMa aucune	Focus P. de la tempête	
Description	le magicien et ses proches sont projetés en l'air pour voyager à grande vitesse				
Visuel	Un nuage gris tourbillonnant se crée en dessous du magicien et lui sert de « tapis volant ». <i>Flottez et Volez !</i>				
Effets	1. Le magicien et ses compagnons sont soulevés par le nuage qui est toujours à 1m du sol. 2. Le magicien dirige le nuage qui vole comme un oiseau le ferait, en planant. 3. La MVp minimale =(NE+1)m, maximale de (NE+4) x 3m. La MVp ascensionnelle =(NE+1)m. 4. Chaque phase il faut choisir une vitesse entre les deux valeurs. 5. Si la vitesse tombe (volontairement ou non) en dessous de la vitesse minimale le sort s'arrête. 6. Les VO/VD des êtres qui volent sont divisées par deux, aucun tir ni magie n'est possible du nuage. 7. Toute inconscience interrompt le sort, toute blessure fait tester A(equ)x2 pour ne pas tomber.				
Conditions	1. Il doit y avoir un espace suffisant.				
Durée	(NE+1) ² x 2 tours				
Distance	Le nuage a une surface de 1 m ² par personne.				
Cibles	NE compagnon supplémentaire				
Composants	une plume de rapace				

114 Nuit éternelle [P : de la nuit]

DS 1	V-/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus -	
Description	des ténèbres totales entourent le magicien, supprime la lumière				





Visuel	Les bras décrivent une sphère émergeant du sol. <i>Nuit qui Nuit !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toute forme de lumière, magique ou non, disparaît immédiatement dans la zone. 2. Inflige $(NE+1) \times 2$ dégâts de magie sur les créatures alignées EI et sur celles possédant une magie liée à la Lumière, le sort n'inflige ces dégâts qu'une seule fois par cible. 3. Le magicien a $VO+NEx5$ dans la zone. 4. La zone est créée autour du magicien et ne se déplace pas avec lui.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uniquement dans des endroits où la lumière est dominante, inefficace la nuit. 2. Sans effet dans le Monde Ancien.
Durée	$(NE+1)^2 \times 3$ tours
Distance	$(NE+1) \times 3m$ de diamètre
Cibles	le magicien et $NE+3$ personnes désignées dans le diamètre peuvent voir à travers ces ténèbres
Composants	(option) plume de hibou

115 Oiseau sans aile [P : du voyage]

DS 3	V= / G+	ALI V	RMa aucune	Focus idem	
Description	permet au magicien de se déplacer dans les airs comme un oiseau, dans toutes les directions				
Visuel	Le magicien déploie les bras comme des ailes d'oiseau. <i>Déployez Ailes et Plumes, Volons et Filons !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. MVp dans les airs = $(NE+1) \times 4$. 2. Le sort s'arrête dès que le magicien est en contact avec le sol ou un objet lié au sol. 3. Il est possible de faire du surplace. 4. Vol rectiligne selon la volonté du magicien dans n'importe quelle direction. 5. Il est possible de combattre en vol. 6. Le magicien a une $VD+(NEx5)$ et une $Esquive+(NEx10)$. 				
Conditions	1. Le magicien doit rester en vue du ciel pendant toute la durée du sort.				
Durée	$(NE+1) \times 2$ tours				
Distance	Un rayon de $(NE+1) m$ dans lequel les cibles doivent être pour bénéficier du sort.				
Cibles	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maximum NE cibles en plus du magicien. 2. Chaque multiple du poids du magicien en bagage compte pour une inclusion. 				
Composants	(option) une plume de grand oiseau (utilisée)				

116 Ombre invisible

DS 2	V- / G-	ALI V	RMa active+	Focus idem	
Description	rend invisible le magicien et les personnes en contact avec lui				
Visuel	La main du magicien se referme brusquement et tout disparaît. <i>Visions et Lumières dans l'Ombre !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aucun objet touché par le magicien ne devient invisible. 2. Seules les affaires portées par les cibles affectées deviennent invisibles. 3. Les personnes incluses dans le sort peuvent se voir entre elles. 4. Les effets du passage des cibles sont visibles. Le choc est possible avec ce qui est rencontré. 5. Les 5 sens du magicien sont poussés à 60 minimum. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impossible dans la lumière magique. 2. N'a aucun effet sur les êtres de race différente de celle du magicien. 				
Durée	$(NE+1) \times 5$ tours, moins 1 tour par personne en contact avec la magicien au lancement du sort				
Distance	$NE m$, le sort s'arrête dès qu'une personne s'éloigne				
Cibles	maximum NE personnes supplémentaires qui sont à moins de $NE m$ du magicien				
Composants	-				





117 Oracle mortel [P : du nécromancien]

DS 10	V+/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus P. du nécromancien
Description	permet de s'inspirer des connaissances et des pouvoirs d'un mort pour une certaine durée			
Visuel	Une transe avec encens, chants et cérémonie complexe, nombreux pots et préparations. <i>Paroles éternelles, éveillez vos Sens, Purgez les Mensonges, Offrez vos Coeurs, Donnez vos Âmes, Faites de moi l'Immortel Oracle !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selon le NE, il est possible d'assimiler des connaissances et des pouvoirs des morts. 2. Le magicien interroge un cadavre, animé ou non. 3. Le sort permet en plus de poser $NE+1$ questions à la cible, réponse obligée & toujours vraie. 4. Il acquiert les connaissances maîtrisées par la cible, pendant un certain temps, à un certain NE. 5. NE 0-3 : un sort ou TG(cible) à $NE(cible)/2$ ou une information générale sur ... le mort / sur une personne connue par le mort / sur un objet connu du mort. 6. NE 4-6 : un TG(cible) à $NE(cible)$ maximum ou un sort EO au choix à $NE0$ ou une information précise sur... le mort / sur une personne connue du mort / sur un objet connu du mort. 7. NE 7-9 : un bonus temporaire de $NE5$ dans une caractéristique au choix ou une question (voir <i>Connaissance d'Oracle</i>). 8. NE 10+ : tous les sorts de la cible à $DS<NE(sort)$ avec un $NE = NE(sort)/2$. 9. Chaque utilisation du sort peut rendre fou en cas de tEC. La folie ne peut être soignée que magiquement par un autre magicien. Pour ce soin, tout tEN devient un tEC. Le magicien fou a une aura verdâtre autour des yeux. La folie implique une attirance folle vers tout ce qui est lié à la mort, une démenance mortifère absolue + nécrophagie + nécrophilie. 10. Si le magicien ne devient pas fou, il garde $(NE+1)^2$ ExT(TG) ou max(caractéristique choisie) +NE. 11. Les informations apprises le sont pour toujours. 			
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le lieu du rituel doit être purifié pour EO. 2. Le corps utilisé doit être de la même race et sans membre perdu. 			
Durée	$(NE+1)^2$ minutes pour la cérémonie, le magicien est comateux pendant ce temps-là Effets durent $(NE+2)^2$ heures.			
Distance	Contact			
Cibles	Mort uniquement, depuis maximum $(NE+1)^2$ jours ou préservé ou animé.			
Composants	(option) 1 dl de sang frais du mort (utilisé), un autel consacré EO, un encens, un chant			

118 Ordre aveugle

DS 2	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -
Description	impose à la cible la réussite d'une quête			
Visuel	Torsion des mains en visant la cible, une ombre est émise de la paume des mains. <i>Quête Accomplie dans l'Obéissance Aveugle et Eternelle</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible doit accomplir une quête dont les détails sont fournis par le magicien. 2. Pendant la poursuite de la quête, la cible ne peut pas attaquer le magicien. 3. La quête doit être formulée clairement et sans contradiction, les éléments donnés doivent être précis. 4. Elle doit comprendre un but unique qui peut être compris et atteint par la cible dans son état actuel. 5. Dès que le but est atteint, le sort s'arrête et la cible se souvient de ce qui s'est passé. 6. La cible affectée a une RMa augmentée de 5 contre ce magicien. 7. Le magicien peut relancer le sort 1x/j si une cible a été affectée pour connaître le lieu, l'état de santé (mental et physique) et l'action en cours de la cible. 			
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le sort doit être lancé dans une ère purifiée pour le magicien. 2. Le sort ne peut être lancé sur une cible déjà victime de ce sort. 			
Durée	jusqu'à la mort de la cible, du magicien, l'annulation du sort ou la réussite de la quête			
Distance	NE x 5m au lancement du sort, illimité après			
Cibles	Sans limite, sauf le magicien.			
Composants	(option) une partie de minimum 1 cm ³ de l'anatomie de la cible (utilisée)			

119 Ordre spirituel

DS 5	V+/G-	ALI V	RMa active	Focus
Description	le sort permet au magicien de donner des ordres simples à la cible qui devra les exécuter dans l'ordre			
Visuel	Les mots qui sortent de la bouche du magicien forment des brumes légères aux formes étranges. <i>Ordres sur l'Esprit tu Suivras, Toujours Prêt tu Seras, Fidèle tu Resteras !</i>			
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un maximum de $NE+1$ ordres et $(NE+1)/2$ pour les cibles ayant une $I(Rai)>20$ 2. Chaque ordre est formé par une phrase de maximum $NE+3$ mots. 3. Les ordres ne peuvent amener la cible à directement menacer son intégrité physique (attaquer un ennemi puissant n'est pas une atteinte <i>directe</i>). 4. La manière de suivre à ces ordres est à la discréption du MdJ. 5. La cible tentera de maximiser ses chances de succès. 			
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. RMa doublée si cible $I(Rai) > 20$. 2. La cible ne peut répondre à des ordres qui n'ont pas de sens pour elle, ils seront annulés. 			
Durée	Chaque ordre n'est valable $(NE+2)^2$ heures.			
Distance	$(NE+1) \times 10m$			
Cibles	-			
Composants	(option) une branche d'un bois précieux			

231 Origine du monde

DS 15	V/G	ALI NA	RMa active+	Focus -	Alt
--------------	------------	---------------	--------------------	----------------	-----





Description	Le magicien invoque un animal créé par son imagination.
Visuel	x
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien définit un animal de forme voulue. Il doit ressembler à une race existante qui sert de référence. 2. Le MdJ donne son accord sur les détails. 3. L'animal doit être entièrement défini : les 10 caractéristiques (minimum 1 par caractéristique), NEC, NE arme, Armure, type et nombre d'attaque, les Sens, les Talents. 4. Les autres valeurs sont calculées selon les caractéristiques. 5. La forme et les couleurs dépendent de la race de référence avec une légère variation possible. 6. Coût : mammifères=10, volatiles=6, insectes=2, reptiles=8, poissons=4. 7. Coût : 1 PdM par tranche de 10 kilos. 8. Coût : 1 PdM par ... 20 caractéristiques, par 20 sens, par NEC, par 5 NE(talents) 9. Coût : 5 PdM par points d'Armure (cumulez TEC). 10. Coût : 10 PdM par chance d'attaque pour les attaques après la première. 11. Le type d'attaques dépend de la physionomie de l'animal. 12. Modifications après création - <ul style="list-style-type: none"> Volatiles : MVp(sol)/4 et MVp(air)x2. Reptile : MVp(sol)/3, poison normal NEx1. Poissons : MVP(sol)x0. Insectes : Caractéristiques/5, VO/10, poison lent NE/2. 13. L'animal considère le magicien comme son maître et ce dernier peut le commander par l'esprit à raison d'une commande gratuite par tour.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien doit connaître la race animale de référence CC2+. 2. Les valeurs ne peuvent dépasser le double des valeurs de base.
Durée	4 heures par PdM dépensé au départ. Prolongeable à raison de 1 PdM/heure payable à l'avance.
Distance	La création peut s'éloigner de NEx20m du magicien par PdM dépensé. Au-delà, l'animal meurt.
Cibles	Un animal à la fois.
Composants	-

120 Oubli divin

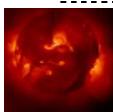
DS 2	V=/G=	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	envoie les cibles dans l'espace entre les mondes où le temps n'existe pas				
Visuel	Les bras tendus vers la cible entourée d'une sphère vibrante et translucide qui disparaît soudain. <i>Sphère d'Oubli, Accepte ce Présent !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible est extraite du monde et reste prisonnière inconsciente d'une sphère située à 10 cm du sol. 2. La cible ne vieillit pas et revient exactement au même endroit à la fin du sort, rien ne peut lui arriver pendant la captivité. Elle est invisible et indétectable. 3. Si le magicien obtient un tEC, il est lui-même envoyé dans l'oubli. 4. Le sort peut être relancé par le magicien pour faire revenir la cible de son oubli, bonus+10. 5. Rien d'autre ne peut contrer ni interrompre ce sort. 6. Le magicien peut choisir de lancer le sort sur lui et choisir de revenir quand il veut sans test. Dans ce cas, il sera invisible et pourra observer/entendre/sentir ce qui se passe sur place. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. La RMa doublée et active+ si sur lui-même. 2. La RMa(cible) augmente de PdC(cible) - (NE+1) x 6. 				
Durée	(NE+2) ² mois				
Distance	(NE+1) x 5m				
Cibles	-				
Composants	(option) 1gr de poussière d'or (utilisée)				

191 Pacte d'équilibre

DS 6	V+/G+	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	Transfert des forces et faiblesses entre deux cibles.				
Visuel	Un tube de lumière gris-bleue part de la paume vers le cœur de la cible. <i>Mariez ces Esprits, Mélangez ces Forces, Unissez ces énergies, Ployez Devant El'L'ar !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien échange ses faiblesses contre les forces de la cible. 2. Le sort concerne : les caractéristiques, VO, VD, RMa, MVp, RP, CI, Sens. 3. Le magicien utilise la valeur de la cible si celle-ci est supérieure à la sienne, dans ce cas la cible utilise la valeur du magicien. Il y a transfert. 4. Les talents, NEC, NEM, NE ne sont pas affectés par ce sort. 				
Conditions	1. La cible doit être de la même race que le magicien.				
Durée	NE+1 tours				
Distance	NE x 5m				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	Un bâton de 10cm de bois d'ébène.				

121 Paix éternelle

DS 3	V-/G-	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	le magicien crée une sphère dans laquelle la paix règne				
Visuel	Geste discret de la main, paume extérieure et doigts joints, une brume se répand sur le sol. <i>que la Paix Règne en ce Monde de Brutes épaisse !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aucun combat physique ne peut commencer ni se poursuivre dans la sphère. 2. Si une attaque vient de l'extérieur, le sort s'arrête. 				





	3. Tous les êtres qui rentrent subissent une attaque du sort sans tEC=tRP->tEN tRC->tRN. 4. Le magicien est aussi sujet à son propre sort. 5. Le magicien peut utiliser d'autres magies sans restriction, même offensives. 6. Les cibles sous l'influence du sort dans la sphère ont une VD - NE. 7. En payant PdMx3, la sphère procure RMa+NE, VD+NEx2 au lieu de VD-NE, durée x2.
--	---

Conditions	1. La sphère ne bouge pas avec le magicien.
Durée	(NE+1) x 2 tours
Distance	(NE+1) x 3m de rayon
Cibles	-
Composants	(option) une plume de colombe

**122 Parole mortelle [P : du nécromancien]**

DS 1	V= /G-	ALI EO	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de communiquer avec des morts-vivants réanimés				
Visuel	Stature immobile, yeux ouverts, bouche fermée, une paume vers la cible. <i>Ouvrez vos Esprits Tourmentés !</i>				
Effets	1. Permet de poser des questions à des cibles. Le MdJ doit interpréter ce que peuvent exprimer les créatures par images ou sentiments diffus que ressent le magicien. 2. Les cibles doivent répondre dans la mesure de leurs moyens. 3. Tester V(Car) x1 pour interrompre la communication avant la fin de la durée, 1x/phase. 4. Toutes les informations sont ressenties, aucun son n'est émis. Tout est vrai selon les cibles.				
Conditions	1. Ne fonctionne pas avec les êtres pris de folies ou maudits (magiquement ou non). 2. Le magicien ne peut pas parler pendant le sort. 3. Ne peut être utilisé que sur les morts réanimés de manière quelconque.				
Durée	(NE+2) x NEM tours				
Distance	NE x 5m				
Cibles	NE+1 à la fois.				
Composants	-				

123 Peste divine

DS 3	V+ /G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	la cible est victime d'une peste terrible aux effets décuplés				
Visuel	Les mains du magicien tremblent et des pustules apparaissent sur le corps de la cible. <i>Tremble Pitoyable Pantin, Seule ta Mort te Sauvera !</i>				
Effets	1. Les effets de la maladie dépendent d'un D10 à lancer au moment où le sort affecte la cible : 1 : fièvre mentale, cible dans le coma. 2-3 : douleurs internes, chaque point d'EN perdu inflige un malus général. 4-7 : peste bubonique, les caractéristiques F, En et C sont réduites des points d'EN perdus. 8-9 : tumeur, les caractéristiques D et A sont réduites des points d'EN perdus. 10 : folie maladive (selon MdJ) atteint la cible et modifie totalement son comportement. 2. Seul un <i>Soin de Maladie</i> peut contrer ce sort. 3. d6x(NE+1) pertes de points d'EN, à refaire tous les jours à la même heure. 4. [(NE+1)x15 - C(San)] % que la cible soit infectée, un seul test au début du sort. 5. La maladie ne se propage pas. 6. Les points EN et les pertes temporaires ne se récupèrent pas pendant la durée du sort. 7. Lorsqu'une victime meurt, le magicien regagne NE points d'EN.				
Conditions	-				
Durée	(NE+1) x 3 jours				
Distance	NE+1 x 3m				
Cibles	Uniquement des cibles vivantes et de même race.				
Composants	(option) un rat mort dans les 12h (utilisé)				

124 Petite éternité

DS 1	V= /G-	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de protéger les matières vivantes des infections et de la pourriture				
Visuel	La main posée sur la cible, baume de lumière qui pénètre doucement la surface. <i>Vie Sanctifiée et Donnée !</i>				
Effets	1. Préserve la matière végétale et la nourriture contre le pourrissement et la dégradation. 2. Fonctionne en conférant une immunité totale à l'infection, poison et au pourrissement. 3. Si un sort d'empoisonnement est lancé sur une cible vivante affectée par ce sort, tEC automatique. 4. Le volume préservé est de $(NE+1)^2$ kilo, litre ou dm ³ ou encore sur une plante unique et en un seul morceau.				
Conditions	1. La matière préservée doit former un ensemble continu.				
Durée	(NE+1) ² x 2 jours				
Distance	Toucher, le volume total doit être dans les (NE+1) x2m du magicien.				
Cibles	Un volume à la fois.				
Composants	-				

125 Pétrification éternelle

DS 3	V= /G =	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	la cible est transformée en statue de pierre qui peut à son tour affecter d'autres cibles				
Visuel	Une armure de pierre lézardée de milliers de fissures couvre la cible et le sol environnant. <i>Dur Regard, Haine Pétrifiée, Figé tu Resteras !</i>				





Effets	1. La cible se pétrifie immédiatement en une statue de pierre de grès. 2. Le sort peut être arrêté par une <i>Bénédiction</i> . 3. Si <i>Divine intervention</i> est utilisé, le coût est PdMx3 et tout tEN affecte le magicien lui-même en le transformant en pierre, avec un tEC l'effet est permanent. 4. En payant PdMx3, la cible pétrifiée va pétrifier elle-même la première autre cible qui croisera son regard pendant la durée. Le sort lancé sera le même qu'originellement. 5. La statue peut être abîmée, cela aura des effets sur l'être pétrifié. 6. Pendant la durée de la pétrification, le corps ne vieillit pas et tous les sorts en cours sont suspendus. 7. La cible pétrifiée voit devant elle et entend normalement, aucune autre action n'est possible.
Conditions	1. Les cibles ne peuvent être affectées que si leur PdC est \leq (NE+1)x5.
Durée	(NE+1) ² x 3 jours
Distance	toucher pour le sort lancé par le magicien, une statue lance le sort sur la première cible qui croise son regard à 10m maximum
Cibles	le magicien ne peut s'exclure de l'effet du sort en retour mais sa RMa est doublée dans ce cas
Composants	une pierre de marbre d'un cm ³ minimum

126 Piège de sable [P : du désert]

DS 6	V=/G=	ALI V	RMa active	Focus P. du désert	
Description	la terre meuble absorbe les cibles passantes				
Visuel	Le sable tourbillonnant sort des paumes du magicien et entoure les pieds de la cible. <i>Sables Tourmentés, Levez-vous et Foudroyez les Impudents, Balayez les Impies, étouffez-les !</i>				
Effets	1. La première fois que le sort passe, la cible est ralentie : MVp/(NE+2) et malus général de (NE+1)x5. 2. La deuxième fois que le sort passe sur la même cible (pendant que le premier sort est toujours actif), la cible subit une attaque d'écrasement VA= [(NE+1) x 10] - RMa. 3. Une cible écrasée est immobilisée et subit une attaque d'écrasement par phase jusqu'à la fin de la durée. 4. Dégâts magique de NE+1 supplémentaires quand la cible est écrasée, l'armure (TEC) diminue les dégâts et perd autant de points de R que de dégâts arrêtés. 5. En payant PdMx4, le sort crée une zone de piège de sable sur le sol de NE+1m de diamètre et d'une durée exprimée en tours en non en phases. 6. Toute cible dans la zone se voit attaquée par le sort, 1x/phase.				
Conditions	la cible doit être en contact avec du sable, de la pierre ou une surface contenant ces matières				
Durée	(NE+1) x 2 phases				
Distance	(NE+1) x 10m				
Cibles	-				
Composants	poignée de sable (utilisée)				

127 Piège du temps [P : du temps]

DS 12	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible est plongée dans un tunnel de temps				
Visuel	Une colonne tournoyante d'air glacé entoure le corps de la cible, le magicien a les mains au ciel. <i>Tournoient les étoiles du Temps, Volent les Souvenirs éternels, Dansent les Mémoires d'Antan, Insensible aux Saisons de la Colère, Absent de la Vallée des Larmes !</i>				
Effets	1. La cible reste visible et prisonnière dans la colonne translucide. 2. La cible est réveillée à la fin de la durée où lorsqu'elle est touchée par quelqu'un. 3. La cible est figée dans le temps et est insensible à tout ce qui se passe autour d'elle. 4. Le magicien a un bonus de NEM(cible) à ses sorts tant qu'une cible est prisonnière de ce sort.				
Conditions	1. La cible doit être sous l'effet d'un <i>Puits du temps</i> pour pouvoir subir ce sort. 2. La cible ne peut avoir une RMa > (NE+1)x5.				
Durée	(NE+2) ² x 2 semaines				
Distance	Toucher				
Cibles	-				
Composants	(option) une pierre de jade noire				

128 Pilote de Dieu [P : de la mer]

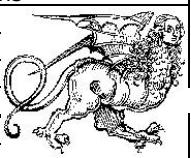
DS 5	V+/G-	ALI V	RMa aucune	Focus idem	
Description	comme pour <i>Courant divin</i> mais avec une vitesse doublée				
Visuel	Assis, les yeux clos le magicien vibre et le navire aussi, glissant sur l'eau sans vraiment la toucher. <i>Guides des Horizons Furieux, Menez ma Compagnie aux Vents Rugissants, à la Gloire des Immortels !</i>				
Effets	1. Voir <i>Courant divin</i> . 2. Le magicien doit donner un lieu de destination précis et faire partie du voyage. 3. Ce sort ne peut être utilisé que pour aller plus vite. 4. Le NE(sort) augmente de NE(Navigation)/20.				
Conditions	1. Le magicien doit rester en transe pour que le sort ait un effet. 2. La destination doit être une île ou une côte connue du magicien (il doit y avoir déjà été).				
Durée	jusqu'à l'arrivée à la destination, la sortie de transe du magicien (volontaire ou non) ou un contre-sort				
Distance	la destination doit être située à maximum (NE+1) x 150km du magicien lorsqu'il lance le sort				
Cibles	ne concerne que le bateau où se trouve la magicien, même conditions générale que pour <i>Courant divin</i>				
Composants	NE échardes enfoncées dans les paumes des mains (utilisées)				

129 Piste des âmes

DS 2	V+/G-	ALI KO	RMa aucune*	Focus idem	
Description	les cibles sont scrutées et les informations les plus secrètes révélées au magicien				





Visuel	Les yeux créent une lumière douce qui se propage à toute vitesse puis se dissipe rapidement. <i>Verités Cachées, Pouvoirs Dissimulés, Montrez-vous !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Permet d'obtenir les informations suivantes de toutes les cibles en vue et dans le rayon du sort : alignement, une estimation du NEM (arrondi à 5), les émotions de base ressenties au moment présent (voir talent <i>Langue des Signes</i>), si la cible ment ou non, quels sont ses pouvoirs innés (avec le NEM/NE), ses intentions actuelles, les reliques possédées et les sorts/malédictions subies à l'heure actuelle. Ces informations sont exactes et correspondent à l'état actuel de la cible. Le temps de lecture des ces informations est d'une phase par cible. Choix de cible par magicien. Une fois lancé, le magicien ne doit pas rester concentré pour scruter les cibles. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> *RMa active si cible a un NEM>0. Les cibles doivent être physiquement visibles et avoir une I(Rai)>5. 				
Durée	(NE+1) x 2 tours pendant laquelle le magicien peut maintenir le sort et lire les informations				
Distance	(NE+1) x 2m de rayon				
Cibles	Illimitées				
Composants	-				
130 Pluie de feu [P : de feu]					
DS 3	V-/G=	ALI EI	RMa active	Focus idem	
Description	une pluie de feu s'abat sur le sol				
Visuel	Les bras levés au ciel le magicien dessine la pluie de flammes. <i>d'Ebis Vient le Châtiment Divin !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Crée une pluie de flammes qui tombe du ciel et affecte une zone. Les cibles qui sont ou passent dans la zone affectée subissent des dégâts de feu chaque phase. Le magicien doit maintenir le sort en restant sur place, concentré sur le sort, sans interruption. Inflige 1D10 + NE dégâts de feu, chaque phase, sur toutes les cibles dans la zone. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien ne doit pas bouger, être attaqué, parler ou tenter une autre action. Il faut une cible animée ou non dans le diamètre au moment du lancement du sort. Le sort est lancé contre la RMa la plus haute dans la zone. Par la suite, le sort doit être relancé sur les cibles à RMa > RMa initiale. 				
Durée	(NE+1) tours				
Distance	à (NE+1) x 3m du magicien sur un rayon de (NE+1) m				
Cibles	toutes les cibles passant dans la zone d'effet, n'affecte pas les matières inertes				
Composants	(option) 1 cm³ de matière incandescente (utilisée)				
131 Porte ancienne					
DS 4	V+/G+	ALI KO	RMa aucune	Focus -	
Description	voir <i>Clef Spirituelle</i>				
Visuel	Yeux clos et murmure, une aura se développe sur les contours des yeux du magicien. <i>Vogue les Poussières de moi, Flottent les Pensées Libres, Gloire Divine !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Une fois l'esprit libéré, le corps peut être attaqué normalement. L'esprit ressemble à une sphère légèrement lumineuse. L'esprit est immatériel et peu visible mais possède les facultés intellectuelles et sens du magicien. Si l'esprit ne réintègre pas le corps avant la fin du sort, le corps meurt et l'esprit devient un <i>Esprit</i>. Réintégrer le corps revient à revenir à la tête avant la fin de la durée. L'esprit a MVp = (NE + RMa) x3m, n'est pas sujet aux obstacles non-magiques et à la gravité. Le magicien peut utiliser la magie pendant son voyage. Il peut déplacer un objet de NE+1 kg maximum, un à la fois, comme s'il l'avait en main. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Si le corps est attaqué, l'esprit en est conscient. Toute attaque sur ce corps est considérée comme sur une cible endormie. Il est nécessaire d'être assis ou allongé au lancement du sort. Le magicien ne doit pas utiliser le sort <i>Sens inné</i> pour ce sort. 				
Durée	(NE+2) x 5 tours				
Distance	-				
Cibles	uniquement le magicien				
Composants	-				
108 Pouvoir divin [P : éternel]					
DS 5	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de révéler les propriétés magiques d'un produit naturel				
Visuel	Une aura de lumière aux couleurs de l'arc-en-ciel couvre les matières travaillées. <i>Dieu Tout Puissant, Donne-moi la Grâce des Fruits de la Création, Bénis et Enrichis !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le sort permet d'enchanter NE+1 doses d'un produit naturel (PN). Le magicien doit placer les doses de ce PN qu'il désire enchanter dans un contenant unique. Un tEC détruit tout le matériel traité. Une matière enchantée ainsi peut perdre ses propriétés magiques avec une <i>Divine Intervention</i>. Si le magicien a traité lui-même le PN, il a un bonus de NE(Herb-Miné-Equa)/10 pour l'enchanter. 				
Conditions	1. Le magicien doit connaître les propriétés Brutes/Préparées du PN avant de pouvoir les enchanter.				
Durée	Immédiat				
Distance	Les PN doivent être dans un rayon de NE+1m autour du magicien.				
Cibles	Uniquement valable pour le PN.				
Composants	un plan de travail et les PN				





136 Pouvoir infini [P : des étoiles]

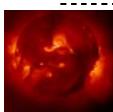
DS 12	V+/G+	ALI EA	RMa aucune	Focus total	
Description	le sort permet de créer un être doué de « vie »				
Visuel	Des jours de cérémonies rituelles complexes animées de formes géométriques variables <i>Marche, Rampe, Voit, Parle, Prend, Cours, Saut, Combat, Entend, Vit et Meurs, Création d'El'Lar, Fils des étoiles !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le sort crée une créature à partir de matière inanimée/inerte et lui donne la vie. 2. Cette création nécessite des composants essentiels expliqués dans la partie « Composants ». 3. La créature créée n'attaquera jamais son créateur sauf si elle tente de s'échapper et que le magicien l'en empêche. 4. Après avoir fini de créer l'être, la chance qu'il obéisse au magicien = $40 + NEx5 -$ modificateurs (+10 si même alignement, -10 si alignement différent, -(Intelligence)/10, -10 si créature violente, -5 par capacité magique innée, +20 à -20 selon le MdJ). 5. En cas d'échec, elle tentera de s'échapper immédiatement. 6. La créature qui obéit doit avoir une mission précise, un but dans sa « vie ». Elle fera ce qu'il faut pour y parvenir avec les moyens disponibles. 7. Il faut dépenser 1 EN par jour par créature pour maintenir la créature en vie, où qu'elle soit, sinon elle fond en poussière en 1d6 phases. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le sort doit être lancé chaque jour pendant maximum 10 jours, c'est la procédure de « recherche ». 2. À la fin de ce processus, la CR de fusion des éléments = $(NE+1) \times 10 - 5$ par échec dans les jours qui précédent. 3. Ce dernier jet détermine la réussite finale de la création. 4. Une fois une créature créée, une autre peut être créée à l'identique sans devoir refaire la recherche. 				
Durée	la cérémonie dure $(NE+1)^2 / 10$ jours (convertir en heures si nécessaire), l'être créé est permanent				
Distance	Création à l'intérieur du pentacle qui aura une dimension maximum de $(NE+1) \times 2m$				
Cibles	Un seul type de créature à la fois pour le magicien.				
Composants	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pour chaque caractéristique de sa création, le magicien doit trouver une partie d'anatomie d'une créature dont il désire obtenir le potentiel à sa création. 2. Pour chacune des caractéristiques, il peut utiliser une partie entière et préservée d'une créature (par exemple un muscle pour la Force, des poumons pour l'Endurance, des mains/pattes pour la Dextérité, jambes pour la Souplesse, cerveau pour l'Intelligence, sang pour la Volonté, gueule pour l'Eloquence, moelle pour l'Empathie, os pour la Constitution et poils/écaillles/peau pour l'Apparence). 3. La création hérite de la caractéristique de la créature dont la partie est extraite. Si aucune matière n'a été fournie, la caractéristique vaudra $(NE+1)d6 + (1d6-1d6) \times 5$. 4. Si une caractéristique tombe à 0, la création échoue. 5. Les capacités spéciales de la créature (immunité, mouvement, vol, nutrition, etc.) sont choisies par le magicien parmi les possibilités héritées. 6. Chaque capacité vaut un cristal (utilisé). 7. Pour chaque pouvoir inné (magiques) dont la création pourrait hériter, il faut un cristal (utilisé). 8. Les pouvoirs sont hérités avec un $[NEM(pouvoir)+NE]/1d6$ et un $NE = NEM/2$. 9. Les créations de $NE > 9$ demandent deux cristaux supplémentaires (utilisés). 				

132 Présence astrale [P : des étoiles]

DS 8	V=/G=	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	les énergies innées des êtres divins sont contrôlées par une force exactement opposée qui les détruit				
Visuel	Les mains en angle droit avec les bras forment une barrière lumineuse vibrante, gestes de répulsion. <i>Loin des Yeux de ton Maître, tu Pars Céans vers les Etoiles, Grouille Ramper, File te Cacher !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le sort permet de détruire/reposser les forces divines (Divin>0). 2. En cas d'échec du sort, il ne peut plus être utilisé contre la cible dans la même rencontre. 3. Si la cible est repoussée alors que hors du monde divin, elle est renvoyée dans son lieu de « naissance ». 4. Si la cible est repoussée alors que présente dans le monde divin, elle est alors détruite. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inefficace contre les cibles alignées EA et NA. 2. La cible doit avoir un Divin >0 et < $(NE+1)/2$. 				
Durée	La créature repoussée pendant $NE+1$ jours.				
Distance	$NE+1 \times 3m$				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	(option) un organe interne de la cible				

133 Présence étrange [P : de l'étrange]

DS 13	V+/G=	ALI EA	RMa aucune	Focus total*	
Description	le magicien anime une matière qui lui obéit				
Visuel	La construction est entièrement réalisée par le magicien qui chante pendant la cérémonie. <i>Mains Divines, Donnez-moi la Force de la Création, Nourrissez ces Matières Fertiles, Enchantez ces Rêves éternels, Chérissez le Dieu Créateur, Levez-vous et Vivez !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien ne peut communiquer avec sa création qu'en utilisant <i>Communication divine</i>. 2. Seul le magicien pour lancer une <i>Divine intervention</i> sur sa création. 3. Si la création n'est pas permanente et n'est pas contrée, elle s'attaquera au magicien et ce sera son unique but. 4. Pour rendre la création permanente, la création doit posséder au moins un <i>Pouvoir Eternel</i>. 5. La création obéit à tous les ordres donnés de manière continue sans réfléchir. 6. Si la création est défaite en combat, elle est dispersée en poussière et prend 1D10 phases à se 				





	<p>recomposer.</p> <p>7. Si un morceau est manquant, la priorité de la création est de le récupérer.</p> <p>8. La créature peut être enchantée par les <i>Pouvoirs Eternels</i> uniquement.</p> <p>9. Selon la matière utilisée, la création possède des facteurs de Puissance(PU) et de Résistance(RE).</p> <p>Matière molle & chair & tissu : PU = 0,5 / RE = 1, Bois & cuir : PU = 1 / RE = 2, Métal : PU = 2 / RE = 4, Pierre : PU = 4 / RE = 8,</p> <p>Matière magique & enchantée : PUx2 / RE(matière)+ NE.</p> <p>10. De ces facteurs se déduisent $NEC = PU + NE$, $NE(\text{mains nues}) = 5x(NEC+1)$, $PdC = PU \times (NE+1)$, $VO = (PdC/2) + PU$, $VD = 10 + NE - RE$, $AR = RE$, $Vitesse = PU + (NEx2) - RE$, $Dé de coup + RE$, $Critique + PU$, $RMa = NEM + NE$, $MVp = 10 - RE$ (divisée par 2 si sans jambes, multiplié par deux si ailée), ne subit pas de perte de concussion, caractéristiques physiques = $PU \times 5 + NEx2$, caractéristiques intellectuelles = $RE \times 5 + NEx2$,</p> <p>11. La création se déplace comme elle peut, vole si elle a des ailes, court si elle a des jambes.</p> <p>12. Elle n'a ni pouvoir inné ni poison ni talent et n'attaque qu'une fois par phase.</p> <p>13. Le magicien sait toujours où se trouve sa création et dans quel état elle est.</p>
Conditions	1. La magicien doit forger la créature de ses propres mains.
Durée	*durée d'incantation = $(NE+1) \times 15$ minutes pendant lesquelles le magicien est totalement dévoué à sa tâche, après la créature vit pendant $(NE+1)^2 \times 4$ h
Distance	illimitée une fois la création achevée, au toucher à la création
Cibles	une seule création à la fois
Composants	le magicien doit créer son œuvre à partir d'une matière uniforme et bien définie qu'il doit manipuler avec ses mains, il faut utiliser $(NE+1) \times 2 \text{ dm}^3$ de matière (utilisée)

134 Prison spirituelle

DS 8	V+/G+	ALI KO	RMa active	Focus -	
Description	permet de capturer un esprit libéré de son corps et de l'enfermer dans une cage				
Visuel	Mouvement des mains, les barreaux de la cage son entourés d'une aura bleue fluctuante. <i>Dansez Sans Fin, Esprits Malins, Venez à moi, Farfadets et Lutins, Portez Haut les Couleurs !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'esprit doit être vu, ressenti et présent. 2. Une fois enfermé, l'esprit le reste tant que la cage est à bonne distance et que le magicien paie 1 PdM par jour. 3. Le magicien peut communiquer par <i>Communication Divine</i> avec l'esprit avec un bonus de 20, en cas de tEN ou tEC l'esprit s'échappe. 4. Le magicien a une VdC et la RMa augmentée de 1 par esprit capturé. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. N'a pas d'effet sur les esprits contenus dans un corps (pour cela il faut utiliser <i>Fin de l'Âme</i>). 2. Il faut payer 1 PdM par jour pour entretenir chaque cage. 				
Durée	Illimitée				
Distance	$(NE+1) \times 3\text{m}$, pour capturer l'esprit et pour le maintenir prisonnier				
Cibles	Uniquement les Esprits, quelles que soient leurs formes, inclus ceux des magiciens en voyage. Un maximum de $NE+1$ cages à la fois.				
Composants	une cage de métal par esprit avec une proportion de 25% d'argent minimum, taille minimale 30cm^3				

237 Prolifération

DS 11	V/G	ALI NA	RMa active	Focus -	Alt
Description	Duplique des matières animés ou non				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permet de dupliquer des animaux / végétaux / minéraux en vue. 2. Les copies se différencient par de petits détails à la discréétion du magicien. 3. Il est possible de combiner les types de cibles. 4. Plusieurs copies d'une même cible sont possibles, chacune légèrement différente de l'original. 5. Coût = 1 PdM / cible proportionné à la masse du magicien. Max 10 mana/cible et max 10 cibles/mana. 6. Les copies apparaissent en vue, à maximum NEM mètre de l'original. 7. Les copies sont libres et ont leur propre destinée une fois créées, ce sont des choses à part entière. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les cibles doivent être en vue suffisamment nette. 2. Les copies doivent se placer dans l'espace de manière viable et logique. 3. Exclus toute créature, PN, race intelligente, magique, divine ou influencée par la magie. 				
Durée	NEM heures avant disparition ou 1 PdM par cible rendue permanente à décider à l'avance.				
Distance	Rayon d'action = 1 mana par 10m, définit à l'avance le rayon pour toutes les cibles créées.				
Cibles	Connues, descriptibles, visibles.				
Composants	-				

200 Protection des anges

DS 9	V+/G=	ALI EI	RMa aucune	Focus idem	
Description	Crée une sphère dans laquelle le magicien est à l'abri de tout				
Visuel	Le magicien tend le poing d'où surgit une sphère de lumière blanche éblouissante. <i>Fuyez, Serviles Lâches, Heurtez-Vous au Mur Divin, Renoncez Devant la Grande Gloire d'El'Bis !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La sphère créée protège le magicien des attaques extérieures. 2. Les dégâts de magie de chaque sort subi sont diminués de $NE+1$. 3. Les dégâts physiques de chaque coup subi sont réduits de $(NE+1) \times 2$. 				





Conditions	4. Les attaquants ont leur VO-(NEx5) contre le magicien et VO-(NEx10) pour tous les êtres EO. 1. Le magicien ne peut bénéficier d'aucun autre sort en cours. 2. Le sort n'a aucun effet contre les armes dédiées.			
Durée	NE+1 tours			
Distance	Une sphère de 2m de rayon.			
Cibles	Le magicien lui-même.			
Composants	(option) Un fragment de 10 gr de météorite.			
135 Protection divine				
DS 2	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus -
Description	protège la cible contre des attaques de toutes les formes provenant d'ennemis d'alignement spécifique			
Visuel	La lumière provient du ventre du magicien et crée une sphère luminescente sur la cible. <i>Puisses-tu Trouver la Force de Résister !</i>			
Effets	1. Protège la cible contre un alignement particulier choisi par le magicien. 2. Le sort doit être appris pour chaque alignement, une fois par alignement. 3. Une fois la cible protégée, toutes les attaques (physiques ou magiques) contre elle, provenant d'une source ayant l'alignement du sort, se feront avec un malus de NE+2 ou (NE+1)x2 si le magicien est cible du sort de protection.			
Conditions	1. RMa triplée si la cible est d'un alignement différent du magicien et « active ». 2. N'a pas d'effet sur les cibles maudites magiquement.			
Durée	(NE+1)x2 tours			
Distance	NE x 1m			
Cibles	-			
Composants	-			



DS 3	V-/G-	ALI EO	RMa active+	Focus sort EO
Description	permet de créer un bouclier magique sur une cible, ce bouclier absorbe les dégâts jusqu'à disparaître			
Visuel	Les pouces sur le front, une aura noire fond sur le corps, l'enrobe et est absorbée par le corps. <i>des Profondeurs émergent les Lueurs Sombres !</i>			
Effets	1. Le bouclier créé arrête (NE+1)x5 points de T, E et C (un total pour tous les TEC). 2. Les dégâts infligés sont absorbés et la valeur bouclier est réduite en correspondance. 3. Les points qui dépassent la valeur du bouclier passent. 4. Bonus <i>Esquive</i> +NEx5.			
Conditions	1. N'a aucun effet sur les dégâts de source magique. 2. Si utilisé sur lui-même le magicien paie PdM/2 mais le bouclier ne vaut (NE+1)x3. 3. Si la cible est blessée quand le sort est lancé sur elle, c'est automatiquement un TEC.			
Durée	(NE+1) x 10 phases			
Distance	au toucher			
Cibles	-			
Composants	(option) NE+1 cheveux de la cible (utilisé)			

DS 1	V-/G-	ALI EI	RMa active+	Focus -
Description	Donne la force divine à la cible.			
Visuel	La main posée sur le front de la cible, une lueur blanche coule sur le visage et envahit le corps. <i>Grandeur et Puissance !</i>			
Effets	1. La cible gagne un bonus Force+ (NE+1) x 5 et dé de coup +(NE+1)/3. 2. La cible est insensible aux malus d'encombrement et de poids. 3. La cible ne peut utiliser aucune forme de magie pendant la durée du sort. 4. La cible perd temporairement (NE+1) x 3 EN qu'elle récupère en un coup à la fin du sort. 5. Si l'EN tombe en dessous de 0 elle reste à 1 et la cible tombe en catatonie qui ne peut être soignée que par <i>Soin de maladie</i> . 6. Donne un bouclier de NE+1 points comme dans <i>Protection maudite</i> .			
Conditions	1. La cible doit être consentante. 2. Impossible sur une cible EO.			
Durée	(NE+1) ² x 2 tours			
Distance	au toucher			
Cibles	-			
Composants	(option) 1 dl lait frais de chèvre (utilisé)			

DS 15	V+/G+	ALI KO	RMa aucune	Focus idem
Description	Transforme le magicien en un dragon volant			
Visuel	Le corps du magicien se transforme lentement en une créature ailée et crochue. <i>Dieu Tout Puissant, Donne-moi la Force, la Grandeur, la Puissance des Ancêtres, des Rois Sauvages, Maîtres de Toutes les Races, Ensemble Menons les Hordes à la Victoire Totale !</i>			
Effets	1. Le magicien devient un dragon ailé ayant sa propre taille, de couleur verdâtre. 2. Le dragon a AR = NE+1, D/2, Ap/2, <i>Esquive</i> /2, PdCx2, Coup+NE, deux attaques de mêlée par phase (Croc et griffe), MVp en vol = 20+NEx2, VO+NEx5 et un sort de <i>Sang Impur</i> inné au NEM/NE du magicien. 3. Régénération de NE blessures de T/E/C tous les tours. 4. Le magicien peut utiliser ses talents mais pas ses sorts sauf celui-ci et <i>Sang Impur</i> .			





Conditions	1. Le sort doit être lancé lorsque le corps du magicien est à 3/4 dans l'eau, la boue ou la terre.
Durée	(NE+1)x5 tours
Distance	-
Cibles	Le magicien lui-même.

Composants 1 cm³ de cervelle de reptile tué dans les 72h (utilisé)

215 Puissance originelle [P. Premiers]

DS 4	V= / G=	ALI KO	RMa aucune	Focus -	
Description	Rend temporairement la vie à un être comateux ou mort				
Visuel	Deux doigts dans la bouche/gueule et une main sur le cœur jusqu'à voir le flux vert surgir des yeux. <i>Cadavre, Lève-toi et Marche, Obéis à ton Nouveau Maître !</i>				
Effets	1. La cible reprend vie et peut agir comme bon lui semble. 2. La cible réanimée possède toutes ses caractéristiques, talents ou autres facteurs à (NE+2)x10%. 3. À la fin de la durée la cible s'effondre. 4. La cible est inconsciente de son statut de réanimé. 5. Une cible peut être ranimée plusieurs fois mais chaque réanimation après la 1 ^{ère} inflige 10 malus généraux. 6. À la première phase de réanimation, le magicien peut donner un ordre (voir <i>Commande Animaux</i>) qui serait automatiquement obéi.				
Conditions	1. La cible doit être morte ou comateuse, depuis NE+1 heures maximum. 2. La cible ne doit pas avoir perdu plus d'un membre. 3. Ce sort ne peut pas être interrompu par le magicien, seul une <i>Divine Intervention</i> peut le contrer.				
Durée	NE+1 heures				
Distance	Toucher.				
Cibles	Uniquement les êtres de la race du magicien et les animaux.				
Composants	un cœur de la race de la cible, conservé (utilisé)				

139 Puits d'étoiles [P : des étoiles]

DS 9	V-/G+	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	Envoie les cibles dans le Monde des Dieux				
Visuel	Les bras tournent au-dessus de la tête, un puits de lumière bleue apparaît au-dessus du sol. <i>étoiles des Mondes Divins, Plongez et Prenez ce que Vous Voulez, Bon Voyage Eternel !</i>				
Effets	1. Les cibles situées dans le diamètre du puits sont envoyées dans le Monde des Dieux, dans une région au hasard (selon le MdJ). 2. Elles y arrivent après 1D10 minutes, durée du voyage céleste. 3. Elles savent dans quel royaume elles se trouvent et peuvent tenter de retourner par leurs propres moyens. 4. Le magicien gagne automatiquement (NE+1)x5 Ext dans <i>Survie(monde des dieux)</i> .				
Conditions	1. Seules les cibles ayant une RMa < (NE+1)x3 sont affectées par le sort.				
Durée	Départ instantané				
Distance	Cibles à (NE+1)x3m dans un diamètre de NE m max				
Cibles	toutes celles dans le diamètre du puits, même le magicien				
Composants	(option) une petite gemme bleue				

140 Puits du temps [P : du temps]

DS 10	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus P. du temps	
Description	toutes les cibles restent figées dans le temps				
Visuel	Une colonne d'air figé émerge du sol alors que le magicien figure un cercle avec ses bras. <i>Surgissez, Colonnes Divines, Protégez, Sangs Anciens, Capturez, étoiles du Temps, Rien n'échappe aux Yeux Divins !</i>				
Effets	1. Une sphère d'air figé entoure le magicien et emprisonne les cibles. 2. Les cibles et objets dans cette sphère sont immobilisées dans le temps. 3. Le sort est bloqué par les obstacles physiques inanimés. 4. Il n'affecte que les personnes présentes dans la zone au lancement du sort et toutes celles y pénétrant pendant la durée du sort, idem pour les objets inanimés et non magiques. 5. Une cible affectée par le sort peut être réveillée par un simple contact physique d'une personne non affectée ou par un objet avec lequel on la touche. 6. Les cibles sont inconscientes de ce qui se passe pendant les effets du sort. 7. En payant PdMx2, le magicien, si seul cible du sort, devient invisible pendant la durée du sort, rayon nul, durée x2.				
Conditions	1. Les reliques sont insensibles au sort. 2. N'a d'effet que sur les êtres de la même race que le magicien.				
Durée	NE+1 tours ou jusqu'à ce que le magicien soit blessé ou utilise une autre magie				
Distance	Sphère d'un rayon de (NE+1) x 3m, la sphère est immobile une fois créée				
Cibles	le magicien est immunisé et peut choisir NE autres cibles qui seront immunisées				
Composants	un diamant ou un cristal				

141 Puniton divine

DS 8	V+/G+	ALI SI	RMa active	Focus -	
Description	la cible est condamnée par la souffrance jusqu'à ce qu'elle répare sa faute				
Visuel	Crée une épée de lumière qui part vers la cible en se dispersant. <i>les Félon n'échappent pas au Jugement Divin, Ennemis et Scélérat, le Temps de la Vengeance est Venu, Amendez-vous ou Mourrez !</i>				





Effets	1. La cible est punie par une perte d'EN après avoir commis un vol, lésé le magicien ou brisé les règles fondamentales des Si'Ths. 2. Perte de NE+1 points EN par jour. Moral -(NE+2) Culpabilité: malus NEx10 aux test de V. 3. Pendant le sort, elle ne peut pas être heureuse : aucun bonus de quelque sorte que ce soit. 4. Le sort ne peut pas être contré avec <i>Soin de maladie</i> . 5. Le sort <i>Bénédiction</i> ne fait que diviser par deux la durée. 6. La cible est consciente de la raison de sa souffrance et de la manière d'y mettre fin en réparant ce qui a été détruit/abîmé ou en rendant l'objet volé ou en cherchant le pardon pour la faute commise. 7. Le magicien explique clairement la faute commise et peut limiter la manière de s'amender et/ou fixer la méthode de réparation (à approuver par le MdJ).
Conditions	la cible doit être connue personnellement du magicien
Durée	NE+1 semaines
Distance	illimitée
Cibles	une cible à la fois
Composants	(option) des cheveux de fée

142 Purification

DS 2	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	crée une aire magiquement purifiée pour un sort ou un alignement				
Visuel	Cérémonie chantée selon l'alignement. <i>Dieu Tout Puissant, Béni soit ton Temple !</i>				
Effets	1. Crée une aire purifiée pour la magie. 2. Favorise un sort ou un Pouvoir connu du magicien. 3. Avec PdMx5, le sort favorise tous les sorts de l'alignement du magicien. 4. Le bonus pour lancer les sorts = (NEx2)+1. 5. La magie de tout alignement en conflit avec celui du magicien subit un malus à la place. 6. Le magicien récupère (NE+1)x10% PdM de plus s'il reste dans la zone 8h durant.				
Conditions	1. L'aire ne peut pas être déjà purifiée avec un sort au NE(actuel)>NEM(magicien).				
Durée	(NE+1) années				
Distance	une colonne d'un rayon de (NE+1)m et de (NE+1)x2m de haut centrée sur le magicien				
Cibles	-				
Composants	base solide (autel, pentacle etc.) en bon état				

143 Racine de malédiction

DS 2	V-/G-	ALI EO	RMa active	Focus idem	
Description	le magicien transfère la force vitale de la cible vers lui				
Visuel	Un flux de brume noire sort du corps de la victime et pénètre la main du magicien, aura rouge aux yeux. <i>Venez à moi, Esprits et Magies !</i>				
Effets	1. Le magicien spécifie s'il prend les PdM ou l'EN de la cible, pas un mélange des deux. 2. Les points transférés = (3 + NE ²). 3. Si points d'EN, la cible meurt avec CR = proportion des points d'EN perdus. 4. Le magicien ne peut dépasser son potentiel EN ou PdM, les points en excès sont perdus. 5. Si la cible n'a pas de PdM et qu'ils sont transférés, le magicien perd (3 + NE ²) PdM et le sort s'arrête. 6. Chaque sort réussi (tRN/tRC) donne un bonus de 5 pour lancer ce même sort.				
Conditions	1. La cible doit être animée et en vie au début du sort. 2. La cible doit avoir une I(Rai) > 5.				
Durée	1 phase par 3 points transférés, sort à focus continu				
Distance	au toucher				
Cibles	Aucun effet sur les cibles inanimés, mort-vivant, vampire.				
Composants	(option) une racine séchée d'arbre mort (utilisée)				

144 Regard de Dieu [P : de la lumière]

DS 6	V+/G=	ALI EI	RMa active	Focus -	
Description	la lumière divine frappe la cible et peut la tuer				
Visuel	Du coude à la main un jet de lumière se forme et un faisceau vient frapper la cible en explosant. <i>que l'Oeil Divin Frappe l'Infidèle, que la Lumière d'El'Bis Emporte les Hérétiques à Jamais !</i>				
Effets	1. Après avoir réussi le sort sur la cible, lancez une attaque avec VO= NEM+NE et VD=RMa(cible), si cette attaque obtient Coup Normal/Sévère/Mortel (et Bouclier si la cible est sensible à la lumière) alors la cible meurt instantanément sinon elle subit les dégâts. 2. 3d6 + NEM dégâts de magie, +(NE+1)x2 si la cible est sensible à la lumière. 3. RMa(cible)xNE gagnés en ExC.				
Conditions	1. Le magicien doit voir les yeux de la cible. 2. Impossible à lancer si le magicien est dans l'obscurité magique.				
Durée	Instantané				
Distance	(NE+1) x 6m				
Cibles	Les créatures EI à Divin >0 sont immunisées.				
Composants	(option) une perle				

145 Régénération

DS 6	V+/G+	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de récupérer tous les types de blessures en épuisant l'énergie vitale				
Visuel	Un battement de cœur émis des entrailles, génération de vagues de lumière douce enrobant le corps.				





	<i>Fontaine de Bonté Divine, Pluie de Baumes Sacrés, Nourrissez ces Corps Meurtris !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Permet de régénérer rapidement des blessures. Le sort peut être arrêté pendant la cérémonie à la décision unique du magicien, sans test. Choisir entre la régénération des blessures locales ou des malus. Un choix par phase. Régénération de $NE+1$ points de blessure (sur zone au choix) ou $(NE+1) \times 2$ points de malus (combat, souffle, etc), par phase de focalisation du sort. À la place, une fracture ou un effet de blessure peut aussi être soigné 1 tour. Perte de $[10/(NE+1d6)]$ d'EN par la cible par phase de régénération. Un d6 lancé à chaque fois. Le magicien peut décider de perdre l'EN à la place de la cible. Si le sort est lancé sur lui-même, le magicien peut payer 1 PdM par perte d'EN, autant de PdM par phase qu'il le désire mais uniquement pour compenser une perte due au sort.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> La cible doit être calme et au repos. Les blessures magiques ne peuvent être soignées ainsi.
Durée	NE+2 tours
Distance	Toucher
Cibles	Uniquement les cibles blessées.
Composants	1 cl de sang frais du magicien sur les doigts (utilisé)

146 Répulsion originelle [P : premier]

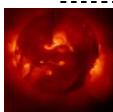
DS 8	V+/G+	ALI KO	RMa active	Focus P. premier	
Description	un type de créature ou d'êtres sont repoussés par le magicien, pris d'une peur terrible				
Visuel	Les mots résonnent en vagues terribles autour du magicien, la peur envahit la totalité de l'espace. <i>Haine et Peur Mariées, Fuyez, Pleutres des Races Inférieures, Mourrez, Lâches Crevures !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien définit un type une race de créatures qui seront repoussées. Celles-ci peuvent prendre peur si à portée du magicien. Lancez le sort sur chaque individu qui rentre à portée du sort, à ce moment-là. Si la cible est affectée par le sort, elle fuit le magicien dans la direction opposée pendant autant de phases que de tours que dure le sort et à $MVp/2$. Pendant les NE premières phases de la fuite les cibles ont $VD-NEx5$. Si une cible est apeurée une seconde fois pendant la durée du même sort, elle perd immédiatement conscience pendant $NE+1$ minutes. Chaque cible repoussée donne un bonus de NE au sort pour la prochaine cible (cumulatif). 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Pendant la durée du sort, le magicien ne peut se déplacer sauf à interrompre le sort. Le sort ne peut être utilisé que contre des races que le magicien connaît (niveau $CC>1$). 				
Durée	$(NE+1) \times 2$ tours				
Distance	$(NE+1) \times 2m$ de diamètre				
Cibles	Une race à la fois.				
Composants	(option) un œil humain préservé				

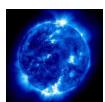
147 Résistance de lave [P : d'El'Dor] [P : de la terre]

DS 4	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus -	
Description	fournit à la cible un bouclier contre le feu				
Visuel	Des flammes bleues passent de la paume vers le corps de la cible qui reçoit une aura fluctuante. <i>que Flammes et Feux éternels s'étoient Humblement !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Tous les dégâts de feu sont absorbés par bouclier qui perd de sa valeur en correspondance. Le bouclier arrête $(NE+1) \times 5$ points de dégâts avant de disparaître. Les malus dû à la chaleur/feu sont divisés par $NE+1$ tant que le bouclier est actif. Les effets dû à la chaleur/feu sont réduits de la valeur du bouclier x5%. 				
Conditions	-				
Durée	NE+1 heures ou jusqu'à ce que le bouclier soit épuisé				
Distance	au toucher				
Cibles	NE+1 cibles peuvent être protégées en parallèle				
Composants	une flamme à moins d'un mètre du magicien (utilisée)				

148 Restauration

DS 7	V+/G=	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	la cible regagne conscience				
Visuel	Poing fermé contre la tempe de la cible. <i>Enfant d'El'Bis, que Dieu te Donne Force et Vigueur, que ton Réveil soit Béni et ton Corps Rétabli !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La cible doit être dans le coma, inconsciente, en transe ou incapacitée (N2 dans une zone). La raison de cet état peut être magique ou non. Si le sort est lancé au plus tard $(NE+1)/2$ phases après le début de cet état, le sort soigne $(NE+1)/2$ points de blessure et un niveau de blessure au choix du magicien. Soigne le minimum les blessures pour que la cible puisse sortir de son état. Soigne $(NE+1)d6$ de points de malus et/ou d'EN au choix du magicien. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> N'affecte pas les cibles victimes de <i>Maladie éternelle</i> ou <i>Peste divine</i>. Ne peut être utilisé sur des cibles alignées KO/EO/EA. 				
Durée	Immédiat				
Distance	Toucher				
Cibles	Animaux ou même race que le magicien.				
Composants	(option) un dl d'eau de vie à 40° d'alcool au moins (utilisée)				



**149 Retour de matière**

DS 4	V=/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	la cible est recouverte de ténèbres qui la consument				
Visuel	La noirceur issue des yeux couvre le contour de la cible qui fini en un tas de poudre fumante. <i>Terres, Mers et Mères, Recevez ce Précieux Présent !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Si la cible est affectée, elle meurt après 1d6 phases de décomposition pendant lesquelles elle ne peut rien faire. Seules les immunités magiques peuvent protéger la cible. Si la cible résiste, le magicien perd RMa(cible) EN. Quand la cible meurt, le magicien a NEx2% de voir apparaître une perle dans une de ses mains. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Sans effet sur les cibles avec RMa > (NE+1) x 3. Ne peut pas être lancé dans la lumière magique ou si cible exposée au soleil/pleine yael. 				
Durée	Instantané				
Distance	au toucher				
Cibles	Sans effet sur les cibles possédant de la magie liée à la lumière.				
Composants	(option) une perle noircie par le feu (utilisée)				

150 Révélation

DS 2	V-/G-	ALI EI	RMa active	Focus -	
Description	permet de dévoiler les illusions, invisibilités et autres changements magiques de forme				
Visuel	Douce lueur des yeux qui se répand rapidement en rayon. <i>à Moi, Illusions et vils Mensonges !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le sort tente d'annuler les sorts actifs situés dans un cône devant le magicien. Tous les sorts modifiant le visuel, la matière ou invocant des êtres, ayant un NE < NE(Révélation), sont dissipés (supprimés). Les sorts non dissipés sont font perdre RMa(sort) PdM au magicien. Si le sort échoue, il ne peut plus jamais être utilisé dans la même zone d'effet. Pour chaque sort dissipé, le magicien gagne NE(sort dissipé)xd6 d'ExT dans ce sort. 				
Conditions	1. Le lieu ne peut être purifié pour un alignement différent de celui du magicien.				
Durée	Instantané				
Distance	NE x 3m en forme de cône de 60° devant le magicien				
Cibles	N'affecte que les matières inanimées.				
Composants	(option) de la poussière d'ossement animal (utilisée)				

151 Rêves divins

DS 7	V-/G+	ALI EI	RMa active*	Focus idem	
Description	permet d'interroger la mémoire de la cible ou de l'attaquer avec un être imaginaire				
Visuel	De la main du magicien émane une armée de lutins lumineux qui gravissent le corps jusqu'à la tête. <i>Rêveries Errantes, Bouillez dans la Rage et l'Amour de la Guerre, Ployez sous nos Questions !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le magicien choisit s'il interroge ou attaque la cible endormie. En cas d'interrogation, le magicien peut poser NE questions claires et précises auxquelles la cible répond sans mentir. En cas d'attaque, la cible s'attaque elle-même dans un combat imaginaire jusqu'à la mort. Le combat se fait avec tous les talents de la cible, ses armes et armures réellement possédés. L'image de rêve a les mêmes caractéristiques que la cible sauf : (NE+1) x 3 PdC et inflige (NE+1)+ F(Pou)/20 points d'EN à chaque attaque réussie (c'est le seul dégât possible). Le rêve ne disparaît que si ses blessures EN cumulées du rêve dépassent ses PdC. *La RMa de la cible est divisée par 2. Pendant la durée du sort, la cible est comateuse et fait des cauchemars terribles. 				
Conditions	1. La cible doit être endormie au moment du lancement du sort, si elle se réveille, le sort est brisé.				
Durée	1 tour par question ou par phase de 'combat' imaginaire				
Distance	Toucher				
Cibles	Des êtres de la même race que le magicien.				
Composants	(option) un talisman de pierre de lune				

152 Sables anciens [P : du désert]

DS 3	V+/G-	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible souffre de pertes d'énergie vitale et d'assèchement accéléré				
Visuel	Le sable sort des ongles du magicien et recouvre la peau de la cible. <i>Graines de Tempête, Pluie de Sable, Enterrez cet Impie !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Inflige une perte 1d6+NE points d'EN par phase. À chaque phase, la cible subit une blessure 1/1/1 dans une zone du corps aléatoire. Chaque fois qu'une zone atteint un nouveau niveau de blessure, le magicien gagne 1d6 EN. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Le lieu où lancé le sort doit être sec ou très sec (<50% humidité), il ne peut pleuvoir ou geler. La magicien doit être en contact avec le sol. 				
Durée	NE+1 phases				
Distance	(NE+1) x 5m				
Cibles	N'affecte pas les cibles vivant naturellement dans le désert.				
Composants	(option) une poignée de sable (utilisée)				

205 Sacrifice

DS 6	V+/G=	ALI KO	RMa active+	Focus idem	
Description	Transfère les maladies et blessures de la cible au magicien				





Visuel	Des yeux et des doigts proviennent un flux sombre de la cible vers le corps du magicien. À moi Souffrances et Maladies, Maudites soient les Malédictions, Silencieux soient les Sortilèges, je suis l'Autel Divin Raoynant !
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien choisit de prendre sur lui les blessures, maladies ou malédictions de la cible. 2. Si Blessures : toutes transférées sur le magicien mais divisées par NE+1. 3. Si Maladies : toutes transférées sur le magicien mais à un niveau M-1. 4. Si Malédictions (et sorts) : transférés sur le magicien mais à un NE-NE(Sacrifice). 5. En payant PdMx2 le magicien peut, à la place, transférer ses propres blessures vers la cible.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible doit être consentante et affligée par un des maux indiqués. 2. Le magicien ne peut être affligé par un sort au moment du sort.
Durée	instantané
Distance	NE m
Cibles	une à la fois
Composants	un crâne d'enfant

204 Sang impur

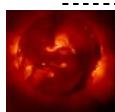
DS 5	V-/G+	ALI KO	RMa active	Focus -	
Description	Projette une flèche empoisonnée				
Visuel	Les doigts du magicien émettent des faisceaux verts qui fusionnent sur le cœur de la cible. que Souffre l'Âme de cette Inutile, Impure et Immonde Créature !				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien frappe la cible avec une flèche qui peut l'empoisonner. 2. La cible affectée subit une attaque normale de flèche d'arc normal à VO=NEx5, coup+NE, critique+NEx2, raté/Boucler devient Normal. 3. Si la cible subit une blessure quelconque, elle est attaquée par le sort avec RMa=RP. 4. Si cette attaque passe, la cible perd (NE+2)x2 points d'EN par phase pendant 1d6+NE phases. 5. Si la cible subit un coup sévère alors effet supplémentaire : MVp/(NE+1). 6. Si la cible subit un coup mortel alors alors effet supplémentaire : malus combat (NE+1)x5. 7. Après la première flèche sur une même cible, la Vdc est doublée pour ce sort sur cette cible. 				
Conditions	1. Le tir s'effectue avec les malus liés à un tir à l'arc. Impossible de viser.				
Durée	(NE+2) phases				
Distance	50+(NEx5)m				
Cibles	Les êtres à divin>0, les esprits, mort-vivants et les reptiles sont insensibles.				
Composants	(option) 1 cl de poison sous forme d'huile (utilisé)				

153 Sauvagerie

DS 4	V+/G-	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	toutes les créatures affectées par le sort oublient leurs liens et tentent de s'échapper				
Visuel	Les mains du magicien miment des portes s'ouvrant largement et le vent passant en bourrasque. Liberté Sauvage vous est Rendue, Volez et Courez au Loin, vers Dieu !				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les cibles affectées tentent immédiatement de s'échapper et oublient tous les ordres appris et les liens avec leurs maîtres. 2. Ce sont soit des créatures soit des animaux, au choix du magicien. 3. Si, à la fin de la durée du sort, elles n'ont pu s'échapper, elles retournent à leur état domestiqué. 4. Si elles se libèrent, l'effet est permanent sauf si Âme nouvelle lancé dans les 24h qui suivent le sort. 5. Les cibles libérées n'attaquent pas le magicien pendant la durée du sort, quelles que soient leurs haines potentielles. 6. Si le magicien les aide réellement à s'échapper, la CR d'obtenir une Affinité = I(créature)+ NEx5. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. N'a aucun effet sur les créatures avec un Divin>0. 2. N'a aucun effet sur les créatures de races intelligentes (Livre 4). 				
Durée	(NE+2) ² x 2 phases pendant lesquelles les cibles tentent de se libérer.				
Distance	(NE+1) x 3m de diamètre				
Cibles	Toutes les cibles dans le diamètre.				
Composants	(option) une langue humaine séchée				

238 Seigneur

DS 12	V/G	ALI NA	RMa active	Focus -	Alt
Description	Appelle et commande les animaux				
Visuel	x				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Force les animaux à rejoindre le magicien où il est et à lui obéir. 2. Coût = 1 PdM / cible proportionné à la masse du magicien. 3. Le magicien peut se déplacer pendant l'effet du sort. 4. Préciser les races animales invoquées, 5 PdM par race. 5. Préciser le nombre d'animaux maximum par race. Chaque animal compte selon sa proportion avec une limite de 0,1 minimum (même si plus petit) et 10 maximum (même si plus grand). 6. Les êtres appelés viendront en vue du magicien et lui obéiront comme des animaux protecteurs. 7. Le mage donne ses ordres par la pensée aux animaux qu'il voit, un ordre par phase, réalisables et non suicidaires, par animal ou groupes d'animaux. Il n'y aucun délai ni test pour donner les ordres. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les animaux doivent être dans le rayon défini au début sur sort. 2. Si d'autres animaux sont rattrapés par le rayon du sort, il subissons l'effet selon leur RMa. 3. Les animaux affectés par le sort feront l'effort de venir dans la mesure du possible et du viable. 				
Durée	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1 PdM par minute jusqu'à l'arrivée d'une cible. 2. 1 PdM (minimum) par heure par 10 cibles équivalentes arrivées. 				





Distance	1 PdM par km de rayon d'effet
Cibles	Seuls les animaux sont autorisés à l'exclusion de toute autre forme de vie.
Composants	-

154 Sens du chasseur

DS 1	V-/G-	ALI V	RMa aucune	Focus sort à RMa non active					
Description	La cible perçoit à l'horizon une faible lumière donnant la direction à suivre pour rejoindre la proie								
Visuel	Au creux de la paume de la cible apparaît une image grise de la proie en réduction. <i>la Traque est Lancée !</i>								
Effets	1. Permet à la cible de suivre une proie où qu'elle soit. 2. Une lueur apparaît qui permet de situer la distance approximative (à 50m) et la direction précise de la proie. 3. Pendant la durée du sort, la cible ne se fatigue pas et n'a aucun besoin de dormir. 4. Sa seule quête sera de rattraper la proie. 5. Si PdMx3 alors la distance est illimitée et donne le chemin le plus rapide jusqu'à la proie, la cible doit poursuivre la proie en permanence et EN-1 (permanent). 6. La cible a <i>Embuscade+NEx5</i> et une <i>VO+NEx2</i> contre la proie au combat.								
Conditions	1. La proie doit être connue ou identifiée correctement par la cible (CC>1). 2. Si la proie est ou devient hors portée, le sort s'arrête.								
Durée	Jusqu'à ce que la proie soit vue et à moins de 100m de la cible.								
Distance	1. $(NE+1)^2 \times 100m$ au moment du lancement du sort. Si PdM x 3 payé alors distance illimitée.								
Cibles	une à la fois								
Composants	un objet ayant été en contact avec la proie dans les 72 dernières heures (utilisé)								

155 Sens inné

DS 1	V-/G-	ALI KO	RMa active+	Focus -					
Description	ce sort est requis pour le lancement de n'importe quel autre sort KO, le magicien est en transe								
Visuel	Les sons émis semblent se perpétuer dans les environs immédiats du magicien. <i>Serpent Surpuissant !</i>								
Effets	1. Le sort doit obligatoirement être lancé pour permettre au magicien de lancer des sorts KO. 2. Le chaman a CR +RMa +NEMx2 + NE (le plus élevé de ses sorts) pour lancer ce sort. 3. Le magicien a +NE (Sens inné) à toutes les CR de sort après, pendant la durée indiquée. 4. La transe ne peut être interrompue que s'il meurt ou tombe inconscient ou perturbé par un coup. 5. Ce sort a une VdC x2.								
Conditions	-								
Durée	$(NEM+NE+1) \times 3$ phases								
Distance	-								
Cibles	n'affecte que le magicien lui-même								
Composants	un focus de chaman (tambour, flûte etc.)								

156 Service de Dieu [P : éternel]

DS 10	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -					
Description	dédie un arme contre ou pour une certaine race ou alignement								
Visuel	L'arme est entourée d'une aura translucide qui fluctue selon les situations. <i>Dieu Tout Puissant, je t'Offre Humblement ce Service au Nom du Règne éternel, Poufendeur des Enemis de la Couronne Céleste !</i>								
Effets	1. Le magicien définit la race / l'alignement / l'être unique qui devient la cible. 2. Cette cible est ensuite définie comme à combattre ou à protéger. 3. Une fois dans une situation où il faut attaquer ou protéger la cible, l'arme gagne immédiatement et pour la durée de la rencontre : Vitesse+50% et TEC+50%, Coup+NE, Critique+NEx5, Poids-50%, et toutes les autres propriétés +(NE+1)x10%. 4. L'arme est capable de blesser la cible quelles que soient ses immunités. 5. Dans les autres situations, l'arme a ses bonus inversés. 6. PdM du porteur + NEx5. 7. La cérémonie de consécration de l'arme dure NE+1 heures.								
Conditions	1. N'a d'effet que sur les armes. 2. Peut être lancé sur des armes magiques mais elles ne doivent pas avoir un esprit intégré. 3. Une arme ne peut être consacrée qu'une seule fois. 4. Si l'arme est utilisée contre l'esprit de la consécration, elle perd immédiatement tous ses pouvoirs.								
Durée	Illimitée								
Distance	Toucher								
Cibles	-								
Composants	1 dm ³ de l'anatomie ou de la matière de la cible définie (du sang de préférence) (utilisé)								

157 Silence

DS 7	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	crée une sphère qui bloque toute émission de son et rend fou les cibles qui pénètrent la sphère				
Visuel	Des cris terribles et disharmonieux émis par le magicien viennent briser les ondes. <i>Silence Imposé, Paix Revenue, Terre Nourrie, Retour de Calme des Tombes éternelles !</i>				
Effets	1. La sphère se déplace avec le magicien. 2. Effectuez un test unique par cible au moment où elle rentre dans la sphère. 3. Une cible qui subit les effets du sort doit tester V(Res)x1, en cas d'échec elle tombe en catatonie				





	profonde pendant la durée du sort.
	4. Un NE(Restauration) > NE(Silence) peut contrer le sort sinon c'est un tEC automatique.
	5. Les cibles affectées par le sort sont incapables d'émettre le moindre son, même avec leur corps.
	6. Le magicien a un bonus général de NE contre les cibles affectées.
Conditions	1. Le sort n'a aucun effet sur les créatures EO ayant un Divin>0. 2. Le magicien ne peut être sous l'effet d'un sort/d'une blessure affectant les sens.
Durée	(NE+1) ² x 3 phases
Distance	(NE+1) x 3m de rayon
Cibles	le magicien est exclu des effets du sort
Composants	(option) un morceau de boîte crânienne de 2 cm ²

158 Soin de maladie

DS 1	V-/G=	ALI V	RMa active+*	Focus -	
Description	le sort soigne les maladies				
Visuel	Les mains passent sur les parties du corps affectées par la maladie. <i>Douleurs Envolées !</i>				
Effets	1. Le sort annule une maladie naturelle dont la cible est affectée. 2. *Si la maladie est magique et que le NE(maladie) > NE(sort) alors la RMa de la cible est en malus. 3. *Si la maladie est une capacité innée alors la RMa s'oppose et est doublée. 4. Le sort réduit le NE(maladie) du NE(sort) ayant donné une maladie et donne CS+ NEx10. 5. Tout tEC du sort entraîne la contamination du magicien par la maladie. 6. Chaque sort après la premier, dans la même journée, encourt un malus cumulatif de 10. 7. Un tRC donne une chance de NEx5% d'obtenir une immunité à cette maladie pour le magicien.				
Conditions	1. Il est possible de soigner une cible qu'une fois par jour maximum.				
Durée	Instantané				
Distance	au toucher				
Cibles	La cible doit être malade.				
Composants	(option) une herbe de soin en poudre (utilisée)				

160 Soins de lumière

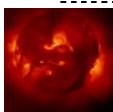
DS 6	V+/G+	ALI EI	RMa active	Focus total	
Description	crée une aura de soin qui nourrit les cibles du pouvoir de la vie et les soigne				
Visuel	Une vague de lumière blanche du cœur du magicien en une sphère parfaite gorgée d'étoiles. <i>Puisse la Bonté Divine Curer ces Corps Meurtris ou Laver leur Terribles Pêchés !</i>				
Effets	1. Ce sort est lancé contre (!) la RMa la plus élevée des cibles dans la zone. 2. Il peut être utilisé sans limitation par jour et soigne toutes les cibles vivantes et blessées. 3. Les effets de soin le sont par phase. 4. Le soin correspond à une CS réussie soignant 2D10 + (NEx2) répartis également sur toutes les cibles avec un maximum 50% des points par cible. 5. Tous les points doivent être répartis entre les cibles, le surplus est perdu. 6. N'a pas d'effet sur les fractures ou autres effets liés aux blessures. 7. Les êtres EO à NC>5, ceux sensibles à la lumière, ne sont pas soignés mais subissent une attaque de dégâts magiques équivalente à la moitié des points totaux soignés, non répartis.				
Conditions	1. Les cibles doivent être vivantes et blessées pour en bénéficier. 2. Impossible dans un lieu consacré à EO ou dans des ténèbres magiques.				
Durée	NE+2 phases pendant lesquelles le magicien ne peut pas se déplacer ni être dérangé.				
Distance	Diamètre de (NE+1) x 2m				
Cibles	le sort n'a aucun effet sur le magicien et il ne peut exclure aucune cible dans le diamètre				
Composants	(option) un peu de salive utilisée				

159 Soin divin

DS 1	V-/G=	ALI V	RMa active+	Focus -	
Description	le magicien soigne les blessures d'une cible				
Visuel	Le magicien passe une main sur les zones du corps soignées, une lumière douce pénètre les blessures. <i>Dieu a Pitié de toi !</i>				
Effets	1. Si le sort passe, la cible obtient est soignée de 1d6+ [En(Fat)/20 cible]+ NE points répartis dans NE+1 zones touchées au choix du magicien. 2. À la place, le magicien peut soigner un effet d'une blessure (fracture, saignement etc). 3. Prochaine CS+(NE+1)x5 et les points de blessure et d'EN récupérés +(NE/3). 4. Si la cible est soignée plus d'une fois par jour, 10 malus ajoutés à chaque soin supplémentaire. 5. NE +(Médecine/30).				
Conditions	1. Ne peut être utilisé que sur une cible blessée. 2. Ni le magicien ni la cible ne peuvent bouger.				
Durée	Instantané				
Distance	NEx 10cm				
Cibles	-				
Composants	-				

214 Sombres ténèbres [P. de la nuit]

DS 3	V-/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus -	
Description	Invoque une ombre oppressante qui se propage				
Visuel	La main du magicien devient une boule de ténèbres qui se répand à toute vitesse. <i>Sombres Destinées, Noires Pensées !</i>				





Effets	1. Le magicien touche une surface et une tache de ténèbres commence à y grandir. 2. Chaque phase, les ténèbres grandissent de $NE+1\ m^2$. 3. Les ténèbres contaminent un objet en contact après l'autre, au hasard si plusieurs. 4. Les surfaces affectées étouffent la lumière environnante et deviennent difformes. 5. Les objets affectés sont impossibles à manipuler sauf pour le magicien. 6. Les êtres possédant un objet touché par le sort ou touchant le sort ont un Moral -(NE+2).
Conditions	1. Aucun effet sur les sources de lumières, les reliques et les êtres vivants. 2. Aucun effet sous la lumière magique ou devant un soleil visible ou une pleine Yael.
Durée	$(NE+1)^2 \times 2$ phases
Distance	Toucher pour lancer le sort, après illimitée.
Cibles	uniquement les matières inanimées.
Composants	-

161 Sommeil éveillé

DS 1	V-/G-	ALI EA	RMa aucune	Focus sort EA à RMa non active	
Description	la cible dort en restant entièrement alerte et consciente				
Visuel	L'index posé sur l'occiput et la main passe devant les yeux. <i>à moi les Doux Rêves !</i>				
Effets	1. Le sort permet à la cible de dormir et d'être consciente (usage des sens). 2. La cible reste consciente mais ne peut bouger. 3. Le coût PdM est doublé si lancé sur une cible autre que le magicien. 4. Si le <i>Sommeil éveillé</i> >4h sans interruption la cible gagne une récupération avec CS+ NEx2. 5. Le magicien récupère 1 PdM par heure de d'effet du sort.				
Conditions	1. Sans effet sur cible endormie, inconsciente, comateuse etc.				
Durée	NE+1 heures				
Distance	Toucher				
Cibles	-				
Composants	-				

207 Souffle de choc

DS 7	V=/G=	ALI SI	RMa active	Focus -	
Description	Vague qui étourdi ou assomme les cibles				
Visuel	De la taille du magicien sort des vagues de lumière grise qui explosent, bras au ciel. <i>Loin de moi, Ennemis du Règne Divin, Crevez en Silence, êtres sans Aucune Valeur !</i>				
Effets	1. Le magicien est le centre d'une tempête de magie qui attaque toutes les cibles. 2. Le sort est lancé contre la première cible à portée qui utilise sa RMa. 3. Une fois réussit, toutes les cibles dans le rayon d'effet testent V(res)-(NEx5) toutes les phases. 4. En cas d'échec, la cible est étourdie une phase. 5. Une cible étourdie qui rate encore le test perd conscience pendant NE phases. 6. Si le magicien relance le sort immédiatement après la fin de ce dernier, la VdC est x3.				
Conditions	1. Le magicien ne peut rien avoir en main.				
Durée	$(NE+1) \times 3$ phases				
Distance	un rayon de $4+(NEx2)$ m				
Cibles	N'affecte que les cibles à RMa < $(NE+2) \times 2$.				
Composants	-				

194 Souffle du héros

DS 6	V=/G+	ALI EE	RMa active	Focus idem	
Description	Repousse et renverse les cibles.				
Visuel	Mains jointes qui s'écartent rapidement et créent une vague grise de tourbillon. <i>Sentez le Souffle Ancien, la Brume de Tempête, à Terre Vaniteux Ennemis !</i>				
Effets	1. Le magicien projette des vagues de souffle puissant qui affectent les cibles debout dans le rayon. 2. Chaque phase, une vague de souffle est produite. Une vague est une attaque du sort. 3. Une cible affectée teste A(equ)-(NEx5) si bipède sinon A(equ)x2-(NEx5). 4. En cas de réussite la cible est juste renversée sur place. 5. En cas d'échec, la cible est projetée à $NE+1$ m en arrière et subit des dégâts de chute +NEx2. 6. Le magicien peut prolonger le sort à moitié PdM.				
Conditions	1. Le magicien ne peut bouger pour garder le sort actif. 2. Les obstacles physiques bloquent l'effet sort.				
Durée	NE+1 phases.				
Distance	Rayon de $(NE+1) \times 3$ m				
Cibles	Aucune exclusion possible.				
Composants	Une plume blanche de rapace.				

162 Souffle du poisson [P : de la mer] [P : des eaux]

DS 1	V-/G-	ALI V	RMa active+	Focus P. de la mer et P. des eaux	
Description	permet à la cible de respirer sous l'eau				
Visuel	Le magicien a les joues gonflées et une aura bleue autour des yeux. <i>Eaux Fumantes !</i>				
Effets	1. Le sort permet à la cible de ne pas respirer d'air. 2. Le sort doit être arrêté pour reprendre sa respiration. 3. Le sort annule les effets d'étouffement liés au manque d'air sous l'eau mais inflige l'étouffement si l'air libre.				





	4. La respiration sera magique. 5. Les malus de souffle sont supprimés.
Conditions	1. Doit être lancé alors que le magicien est en contact avec un volume d'eau $>1m^3$. 2. N'a d'effet que sous l'eau.
Durée	$(NE+1)^2 \times 2$ tours
Distance	Toucher
Cibles	-
Composants	(option) une écaille de poisson des mers (utilisée)

192 Sphère céleste

DS 8	V= /G=	ALI EA	RMa active	Focus -	
Description	Inflige des dégâts de magie instantané dans un dôme.				
Visuel	Les bras levés au ciel, des jets de lumières jaillissent d'eux en pluie. <i>Belle Lumière Divine, Finement étoilée, Beauté Céleste, Frappante, Aimante, Mourante !</i>				
Effets	1. Le sort crée une sphère de lumière bleue qui heurte les cibles. 2. Le sort est toujours lancé en une phase, la VDC ne compte pas. 3. Toutes les cibles dans le rayon subissent 1D10 +NEx2 points de dégâts magiques. 4. Si toutes les cibles résistent au sort, le magicien subit également les dégâts. 5. Chaque cible tuée inflige NE perte d'EN au magicien.				
Conditions	1. Le magicien doit être en contact avec le sol.				
Durée	Instantané				
Distance	Rayon de NE+2m.				
Cibles	-				
Composants	(option) un cristal assombri de taille moyenne				

163 Sphère de Jehu'diel [P : du voyage]

DS 6	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	le magicien se déplace instantanément d'un point du monde vers un autre du même monde				
Visuel	Un orbe de lumière prend la place du magicien, quand elle disparaît le magicien n'est plus là. <i>à nous les étoiles, Firmament des Sphères, Arc-en-ciel Divin, Horizons Offerts aux Esprits Voyageurs !</i>				
Effets	1. Le magicien détaille le point d'arrivée à portée du sort. 2. Il doit le connaître, y avoir été au moins une fois dans sa vie (être resté sur place pendant plus d'une heure). Le magicien peut retenir (I(mem)+NEx10)/2 lieux. 3. Si lieu inconnu, CR= 20-NE d'arriver ailleurs : déterminez la direction, distance (1D100 m) et la variation verticale (1D10-1D10 m). 4. Si la destination est pleine, ou n'existe pas/plus, les cibles meurent immédiatement. 5. En payant PdMx5, le magicien peut lancer le sort en une phase en ne prenant personne d'autre.				
Conditions	1. La destination doit pouvoir contenir les corps transportés.				
Durée	Instantané				
Distance	$(NE+1)^2 \times 4$ km de portée				
Cibles	NE personnes située à NE m du magicien. Par bagage et personne équivalent au poids du magicien comptez 1 personne.				
Composants	(option) une sphère de 10cm de diamètre de métal précieux				

164 Sphère de son

DS 6	V+/G+	ALI EO	RMa active	Focus idem	
Description	les cibles sont assourdis par un bruit infernal et peuvent devenir folles				
Visuel	Magicien à bouche ouverte avec une illusion de fébrilité chaotique des lèvres. <i>Sourds et Aveugles, Formez vos Lignes et Ployez Devant Dieu éternel Commandeur !</i>				
Effets	1. Les cibles affectées par le sort deviennent sourdes (Ouïe = 0), les autres sens -NEx5 et doivent tester leur V(Res). En cas d'échec, elles subissent les effets de Folie Divine à NE/3. 2. Toutes les cibles affectées subissent un malus général de NEx2. 3. En payant PdM/2 le sort peut être lancé comme source d'un bruit sans les effets négatifs. Dans ce cas, le magicien précise les modalités du son émis qui a une durée exprimée en tours. 4. En payant PdMx2 le magicien peut créer une sphère qui se déplace avec lui, rayon/2 et magicien immunisé.				
Conditions	Le magicien doit avoir une ouïe $> NE10$.				
Durée	$(NE+1) \times 3$ phases ou tours selon le mode utilisé				
Distance	une sphère de rayon de NE x2m à $(NE+1) \times 5$ m				
Cibles	Les Démons et Créatures EO sont immunisées, le magicien est affecté si dans le rayon				
Composants	(option) une oreille de chauve-souris conservée				

202 Suction vitale

DS 10	V-/G-	ALI EO	RMa active	Focus idem	
Description	Transfère de l'énergie de la cible vers le magicien.				
Visuel	Le magicien tend les doigts vers la cible et un flux vert apparaît. <i>Énergie, Vitalité, Magie, Venez à moi, Nourrissez Votre Maître, Gorgez-moi de Plaisir, Pouvoir et Sang !</i>				
Effets	1. Le magicien choisit de transférer soit l'EN soit les PDM de la cible vers lui. 2. La cible perd $(NE+1) \times 2$ points d'EN ou $(NE+1) \times 3$ PdM, par phase. 3. Le magicien récupère la moitié des points perdus par la cible.				
Conditions	1. Si la cible est malade ou sous le coup d'une malédiction, l'effet est inversé. 2. Le magicien doit avoir une ligne droite entre ses mains et la tête de la cible. 3. Si le magicien tue une cible par ce sort, le sort ne peut être relancé avant 1h.				





	4. Si le magicien est interrompu pendant le sort, il perd NExd6 points d'EN et de PdM.
Durée	NE+1 phases
Distance	(NE+2)x2 m
Cibles	1. Une à la fois. 2. La cible doit avoir un système organique basé sur le sang.
Composants	une veine jugulaire de sa race préservée

228 Tectonique

DS 8	V/G	ALI NA	RMa aucune	Focus -	Alt
Description	Permet de manipuler des masses de matières.				
Visuel	x				
Effets	1. Le magicien ouvre, déplace ou faire surgir des masses de matières issues de la terre. 2. Coût volume : 1 PdM par m/m ² /m ³ affecté, toutes les dimensions sont prises en compte. 3. Coût matière : x1 si sable/eau x2 si terre meuble/vase x3 si terre minérale x4 si pierre. 4. Ouverture/fermeture de terre : définir longueur, largeur et profondeur. Par phase dans la zone d'ouverture/fermeture les cibles subissent une attaque de chute ou écrasement. 5. Déplacement de terre : définir les dimensions du tapis de terre, 1 PdM par MVp de la masse et 5 PdM par m au-dessus du sol. Toute cible heurtée subit une attaque d'écrasement avec une VD réduite de MVp x2. Toute cible déplacée doit teste A(equ)-NEx5 pour ne pas chuter. 6. Faire surgir : la masse surgit à la verticale d'un point précis d'une surface à définir, 3 PdM par m de projection vers le haut. Toute cible dans la zone est attaquée par un projectile à VO/Vitesse = Hauteur x5 TEC= Hauteur+1 Critique = Hauteur x2. Cible ensevelie si masse projetée > (masse cible) ² .				
Conditions	1. La zone d'effet doit être visible. 2. La matière doit être en suffisante quantité et uniforme.				
Durée	Coût de base PdM par phase				
Distance	1 PdM par 10m de distance du magicien au lancement du sort				
Cibles					
Composants	-				

165 Tempête [P : de la tempête]

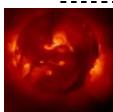
DS 8	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus P. de la tempête	
Description	la tempête est créée, le vent mortel souffle et les éclairs foudroient les personnes sous les nuages				
Visuel	Bras levés au ciel et la voix forte le magicien invoque les pouvoirs des cieux, les nuages noirs tournoient. <i>Fureur des Tempêtes, Levez-vous et Noyez nos Ennemis par la Foudre éternelle, Balayez, Fouettez, Chassez, Frappez !</i>				
Effets	1. Le magicien crée un nuage de tempête dans le ciel, large de (NE+1)x 100m. 2. Ce nuage prend 10/(NE+1) tours à se former. 3. Une fois formé, le nuage reste en place pendant la durée du sort. 4. Le sort <i>Vent divin</i> est automatiquement actif sous la surface du nuage, à NE=NE(Tempête)/2. 5. Le magicien est au centre de la tempête, il peut invoquer épée Divine (au même NE que la Tempête) en payant les PdM du sort, un toutes les 4 phases quelque soit le coût sa VdC. 6. Les cibles sous les nuages sont attaquées avec le sort épée divine, meurent si elles sont touchées. 7. Le magicien a une MVp+NE quand sous le nuage.				
Conditions	1. Le magicien doit avoir un accès direct et large > (NE+1)x10m ² au ciel. 2. Pour bénéficier des épées divines, le magicien doit rester au centre de la tempête.				
Durée	(NE+1)x2 tours				
Distance	Nuage de (NE+1) ² x 5m de rayon à (NE+1) ² x10m de lui				
Cibles	le magicien ne subit pas les effets de la tempête				
Composants	1 cm ³ de métal fondu				

166 Tempête des sables [P : du désert]

DS 6	V-/G+	ALI V	RMa active	Focus P. du désert	
Description	le magicien crée une tempête autour de lui qui lui permet de se déplacer en expulsant les indésirables				
Visuel	Des gestes tourbillonnants autour du magicien, l'air se densifie et une tempête sans nuage apparaît. <i>Volons, Planons et Plantons les Grandes Griffes du Désert dans les Corps Etrangers !</i>				
Effets	1. Crée une tempête de sable au vent tourbillonnant, voyageant avec le magicien. 2. Les cibles affectées dans le rayon testent (<i>Esquive</i> - NEx10) chaque phase dans le rayon, en cas d'échec, elles sont expulsées de la tempête et subissent les dégâts indiqués. 3. Dégâts 2d6 + NE + 3 de mêlée, la cible est expulsée hors du rayon à une distance de 1D10m. 4. Le magicien et ses proches avancent avec un MVp + (NEx2), « propulsés » par les vents.				
Conditions	1. Uniquement efficace dans les régions massivement sablonneuses (>50% surface de sable). 2. Impossible sous terre, en mer ou dans le Monde Ancien.				
Durée	(NE+1) x 10 tours				
Distance	Rayon de (NE+1) x 3m avec un l'œil de tempête au rayon de NE m				
Cibles	NE+1 cibles choisies épargnées en restant dans l'œil de la tempête ne sont pas affectés par la tempête, si hors « œil » alors ils deviennent des cibles normales.				
Composants	une poignée de sable fin (utilisée)				

195 Temps vivant

DS 9	V+/G+	ALI EE	RMa aucune	Focus sort EE	
Description	Modifie les conditions météorologiques locales.				
Visuel	La main passe du sol au ciel et la poussière devient nuage.				





	<i>Que les Anciennes Forces, les éléments d'Air et d'Eau, Emportent au Loin les Forces Originelles, que Dansent les Temps des Lunes !</i>
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien choisit de modifier la température, la couverture nuageuse, la direction et la force du vent, l'humidité de l'air, la précipitation. 2. La variation possible va dans le sens que le magicien désire. 3. Pour la température, la variation est de $NE+1^\circ$, la couverture nuageuse varie de $(NE+1)\times 5\%$, la direction change de 45°, la force du vent varie de $(NE+1)\times 5\%$, l'humidité varie de $(NE+1)\times 5\%$, la précipitation est provoquée avec une probabilité de $(NE+1)\times 5\%$. 4. Si $PdMx2$ alors le magicien est immunisé des effets négatifs produits par ce sort.
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seul un changement peut être effectué par jour. 2. Pour les précipitations, il faut une couverture nuageuse d'au moins 50%. 3. Il pleut si la $t^\circ > 2^\circ$ sinon il neige. 4. Il faut un contact large et plein avec le ciel.
Durée	$NE+1$ heures.
Distance	Rayon de $(NE+5)^2 \times 10m$
Cibles	-
Composants	Un silex de 1kg.

167 Terreur

DS 2	V=/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	les cibles dans la zone d'effet sont terrifiées et fuient le magicien				
Visuel	Main tendue vers l'avant le magicien énonce des paroles terrifiantes. <i>Horreur, Malheur, Peur, Terreur !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les cibles sont attaquées dans le rayon ou en rentrant dedans. 2. Les cibles affectées fuient avec un malus général de $NE+1$ tant que dans dans le rayon d'effet. 3. La fuite se fait par le plus court chemin et tente de maximiser la distance avec le magicien. 4. Pendant la fuite, la cible a un $VD- NEx2$. 				
Conditions	-				
Durée	$(NE+1)^2$ tours				
Distance	$(NE+1) \times 2m$ de rayon				
Cibles	Les êtres EO à Divin >0 sont insensibles.				
Composants	(option) un crâne de rat				

168 Terreur du silence

DS 4	V+/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	la cible est frappée d'une terreur psychologique imaginaire				
Visuel	L'index et le majeur de la main droite visent les yeux de la cible et une aura vibrante surgit de la main. <i>que le Silence et la Peur Emportent cette Larve Tremblante et Baveuse !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cible affectée fuit toute forme de vie, quelle qu'elle soit. 2. En dehors de la fuite, elle est réduite à l'état de larve baveuse et tremblante. 3. Les EI ont leur $RMa/2$. 4. Seul <i>Mémoire Perdue</i> peut annuler ce sort. 5. La cible meurt après $C(fat)x2$ heures si pas soignée et si test $V(res)x1$ raté. 6. Lorsqu'une cible meure, le magicien a gagne sa $RMa \times d6$ ExM. 7. Si une cible survit, le magicien perd $RMa \times d3$ ExM. 				
Conditions	1. N'affecte que les cibles à RMa est $< (NE+1) \times 4$.				
Durée	jusqu'à la guérison ou la mort de la cible				
Distance	$(NE+1) \times 3m$				
Cibles	Les Anges et <i>Vaer</i> sont insensibles à ce sort.				
Composants	un œil arraché à un mammifère dans les 24h (utilisé)				

169 Théâtre ancien [P : des illusions]

DS 6	V=/G+	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	Le magicien crée un décor entier à partir d'éléments concrets				
Visuel	Le magicien est au centre de sa création, les gestes dessinent le paysage avec des flots de lumière. <i>Dansez Lumières de l'Esprit, Chantez les Rêves Impossibles, Joyeuse Illusion !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les éléments du décor sont animés ou non, les formes et couleurs de l'ensemble des éléments du décor peuvent être redessinées. 2. En dehors du décor les objets/êtres gardent leur forme normale. 3. Les liens entre le décor inventé et le reste se fait naturellement. 4. Pour croire en la réalité du décor, il faut rater un seul test de $V(Car) - NEx5$. 5. Le test raté entraîne l'imagination des cibles à compléter la réalité de l'illusion et à y croire jusqu'à la fin de la durée du sort. 6. En cas de réussite du test, le décor n'existe pas, le sort n'a pas d'effet sur la cible. 7. Tout contact d'une cible avec le décor qui résulte en la constatation d'une incohérence ou toute perception d'un mouvement incohérent dans le décor mène cette cible à ne plus croire dans l'illusion. 8. Le magicien peut redéfinir son apparence dans le décor, mais personne d'autre. 9. Si le magicien est dans le décor, ses sort <i>P. des illusions</i> ont une $VdC x2$ et $PdM/2$. 				
Conditions	1. Le décor réel doit servir de base, il est impossible de créer une illusion à partir de rien.				
Durée	$(NE+1) \times 10$ minutes				
Distance	$(NE+1) \times 5m$ autour du magicien, une fois créé le magicien peut s'éloigner				





Cibles	N'a aucune effet sur les êtres animés inclus dans le décor initial.			
Composants	(option) une poignée de sable blanc (utilisé)			

170 Toile astrale [P : des étoiles]

DS 6	V=/G=	ALI EA	RMa active	Focus sorts EA	
Description	la toile immobilise les cibles dans le rayon				
Visuel	De la paume des mains sort une lumière bleuâtre qui se transforme en toile magique. <i>Pieds et Poings Liés, Muets et Sourds aux Etoiles, Vous êtes Miens !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> La toile apparaît devant le magicien et tente d'immobiliser les cibles présentes. Le sort se lance toujours en NE+1 phases, quelle que soit la VdC. Les cibles affectées ne peuvent ni bouger ni utiliser de magie et sont considérées embusquées si attaquées. Le magicien peut agir mais s'il s'éloigne de Rayon x 15m du centre de la toile, le sort s'arrête. Le sort ne peut être contré qu'avec <i>Divine Intervention</i>. Chaque cible prisonnière donne NE bonus général pour 24h au magicien, max NEM. 				
Conditions	1. Le sort n'a pas d'effet sur les cibles qui rentre dans la zone d'effet.				
Durée	$(NE+1)^2$ tours				
Distance	$(NE+1) \times 3m$ de rayon à $(NE+1) \times 5m$ du magicien				
Cibles	Affecte les cibles dans le rayon quand le sort est lancé.				
Composants	(option) NE pattes d'araignées (utilisée)				

201 Toucher divin

DS 15	V+/G+	ALI EI	RMa aucune	Focus -	
Description	Donne le pouvoir des anges au magicien				
Visuel	Le visage du magicien devient parfait, angélique. <i>je Suis ton Serviteur, Dieu me Commande et me Guide, Forgé dans la Gloire Divine, Baigné dans la Lumière Céleste, Digne Fidèle je Vole où tu Commandes, la Foi est mon Glaive de Feu !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Permet au magicien d'agir comme un ange le ferai, avec la bénédiction de Dieu. Une fois transformé en Ange le magicien ne peut utiliser ses sorts ni ses TC. Être un ange permet au magicien de connaître toutes les langues humaines à NE60, de voler comme <i>Oiseau sans aile</i> à NE= 5+NE(toucher divin), d'utiliser <i>Pouvoir de la Lumière/Pouvoir du Feu/Soin divin</i> à NE =5+NE(toucher divin). L'arme possédée dans la main droite du magicien devient une relique aux bonus suivants : VO+NEx5, VD+NEx5, Vitesse+NEx2, Coup+NE, Critique+NEx5, chaque blessure infligée ajoute 1d6+(NEx2) de dégâts de feu supplémentaire. Le magicien a RMa x2, ne souffre d'aucun malus d'aucune sorte, a immunité NE(sort)x20% contre les poisons, le froid et les sorts qui affectent l'esprit. Le magicien ne peut utiliser aucune magie autre que ce sort ou celle donnée par ce sort. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> Uniquement possible si le magicien est au moins mystique. Le magicien ne peut être affecté par aucune magie autre qu'EI. 				
Durée	$(NE+1)$ tours				
Distance	-				
Cibles	Le magicien uniquement.				
Composants	Une plume d'ange (utilisée).				

171 Transe éternelle [P : du sommeil]

DS 8	V+/G+	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible est plongée dans un sommeil éternel				
Visuel	Les yeux du magicien et la cible sont baignés d'un voile lumineux translucide et légèrement vibrant. <i>Douce Nuit, éternel Sommeil, Brasse les Rêves et les Songes, au Vent des Saisons, Dieu Veille !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Endort la cible qui ne vieillit pas une fois endormie. Toute personne touchant la cible avant la fin du sort peut être affectée, 1 test/phase au contact. Le sort ne peut être contré que par la magie. Une fois la durée atteinte la cible peut être réveillée normalement, sinon elle continue de dormir éternellement, sans vieillir. Si le magicien est la cible, il peut interrompre le sort quand il le désire (une fois par jour) et est immunisé à tous les sorts et aux effets du temps. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> La cible doit être couchée au lancement du sort. La cible ne peut pas être comateuse, malade ou sous l'effet d'un sort agressif. 				
Durée	$(NE+1)^2$ années, à la fin du sort une aura dorée puissante visible pendant NE+1 heures.				
Distance	$(NE+1) \times 5m$				
Cibles	NE+2 cibles à la fois maximum				
Composants	une partie de l'anatomie de la cible préservée dans les 24h (utilisée)				

236 Transe du fidèle

DS 10	V-/G=	ALI V	RMa aucune	Focus -	
Description	Utilise la mana pour changer son corps, soigner, améliorer				
Visuel	Poings fermés s'auréolant de lumière intense qui vient frapper une partie du corps selon usage <i>Combat, Magie, énergie, Vitesse, Puissance, Perception, Sens, Force et Intelligence, Venez en Moi !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> Le mage convertit sa mana en une amélioration personnelle d'une valeur, au choix. L'amélioration représente un bonus spécifique dans les tests de cette valeur, à choisir dans la liste. NEC, RM, Regen Mana, Vitesse, VdC... +NE. VO, VD, Moral, RMa, RP, Art Graphique... +NEx2. 				





	5. Caractéristique, Magie, CS, Mana... +NEx3. 6. TC, Porter/Arracher/Tirer, Sens... +NEx4. 7. EN, CI, Perception Magie... +NEx5. 8. Les gains obtenus ne servent qu'aux tests de ces valeurs. 9. Pendant les effets du sort, le mage a +(NE+1)x2 à ses test de tRC .
Conditions	1. Maximum NE+1 effets actifs en parallèle. 2. Les améliorations ne peuvent modifier le score de plus de 50% de sa valeur initiale. 3. Un magicien sous l'effet de ce sort dispose d'une aura visible de NE+1 cm d'épaisseur autour de lui, à la couleur de son alignement. 4. Les bonus acquis remplacent d'autres si ces derniers sont inférieurs.
Durée	NE+1 h
Distance	Sur soi
Cibles	Le mage lui-même
Composants	(option) jade

172 Transe mortelle

DS 3	V=/G=	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	paralyse une cible insuffisamment puissante				
Visuel	Des racines lumineuses partent du bout des doigts du magicien et emprisonnent la cible. <i>que la Terre Sainte Soit ton Dernier Linceul !</i>				
Effets	1. La cible est totalement paralysée si sa F(Pui) < (NE+1) x 10. 2. Si la cible est trop forte, alors MVp/2 et malus général de NE. 3. Une cible paralysée a une armure de peau = NE et perd NE points d'EN par phase.				
Conditions	1. Le sort ne peut être lancé sur une cible déjà sous l'effet du sort.				
Durée	(NE+1) x 2 phases				
Distance	(NE+1) x 10m				
Cibles	-				
Composants	(option) racine d'arbre vieux de plus de 100 ans				

173 Tremblements [P : de la terre]

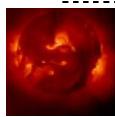
DS 5	V=/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus P. de la terre	
Description	permet de fermer ou d'ouvrir une faille dans la terre				
Visuel	Mains jointes portées en avant la terre forme une ligne, éclairs à la surface. <i>Tremblez, Tréfons et Terres, Soulevez la Fureur d'Antan !</i>				
Effets	1. Le magicien peut créer une faille à la surface de la terre ou la refermer. 2. Les cibles situées dans la zone d'effet lors de l'ouverture testent A(equ)- NEx2. 3. En cas d'échec, elles tombent dans la faille ouverte en subissant le double des dégâts de chute. 4. Les cibles dans une faille qui se referme meurent si test A(equ)/(NE+1) raté. 5. À NE>3 le sort peut être utilisé pour créer des failles sous des structures bâties ou végétales, celles-ci pourront s'effondrer avec une CR+ NEx10% modifié selon leur placement. 6. Le volume maximum de ces structures est de (NE+1) ² m ³ . 7. Chaque cible qui meurt à cause de ce sort donne +NE pour P. de la terre dans les NE tours suivant.				
Conditions	1. Le magicien doit avoir maintenir les pieds en contact avec le sol. 2. La zone de faille doit être une surface où la terre est majoritaire (>90%).				
Durée	la faille se crée ou se referme à raison de 10m de longueur par phase				
Distance	à (NE+1) x 5m de distance, largeur de la faille (NE+1) x 30cm, longueur de la faille (NE+1) x 3m, profondeur de la faille (NE+1) ² x 50cm				
Cibles	toutes les cibles dans la ligne de la faille peuvent être cibles, même le magicien				
Composants	10g de poussière de roche (utilisée)				

174 Vague mortelle

DS 4	V+/G=	ALI KO	RMa active x2	Focus -	
Description	la cible est frappée par une vague mortelle qui emporte son esprit				
Visuel	Magicien aux bras écartés, incantation rauque, aura verdâtre et noire autour de la tête du magicien. <i>Vagues, Déferlez, Emportez Âmes et Corps dans les éternelles Abysses !</i>				
Effets	1. La vague touche une cible à la fois. 2. Si la cible a un RMa > NE(sort) alors VO/2, VD/2, étourdie et MVp/2 pendant la durée. 3. Si la cible a un RMa <= NE(sort) alors elle meurt, son esprit se dissout irrévocablement. 4. En payant PdMx3, la vague part du magicien et affecte toutes les cibles dans un couloir d'un mètre de large.				
Conditions	1. Sans effet sur les plantes et les créatures à RMa<3. 2. Si la cible est affectée par une malédiction mentale, elle a une immunité de 50%.				
Durée	NE+1 phases si cible résiste				
Distance	(NE+1) x 6m				
Cibles	seules les cibles possédant une âme sont concernées				
Composants	poudre de cervelle séchée (utilisée)				

175 Vase mortelle

DS 3	V+/G-	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	les cibles sont soumises à des attaques de poison et les objets sont dissous				
Visuel	Le sol se transforme en une vase verdâtre sale et grumeleuse qui pue. <i>Enfouissez-vous, Nourrissez les Vers et la Terre Généreuse et Protectrice !</i>				
Effets	1. Le magicien crée une zone de vase empoisonnée à partir de terre ou de liquide sur le sol.				





	2. La vase attaque les cibles avec une $VO=(NE+2) \times 1$ contre VD (cible) neutre. 3. Si l'attaque réussit, elle inflige $1d6+NE$ de dégâts de magie par phase à partir de ce moment. 4. Les métaux en contact avec la vase sont attaqués ($VD=RMa$), toute attaque donne $R-(1D10+NE)$. 5. Les autres objets perdent automatiquement $1d6+NE$ points de résistance par phase. 6. Lancez une attaque par cible et par objet en contact avec la vase. 7. La vase ralenti le mouvement : $MVp - (NE/2)$. 8. La vase est insensible au feu sauf <i>Feu Astral</i> .
Conditions	1. Les objets magiques ne sont affectés que si leur RMa est $< (NE+1) \times 3$. 2. Impossible dans un terrain trop sec ou sans terre présente.
Durée	$(NE+1)^2$ tours, la vase agit encore pendant $NE+1$ phases après avoir été en contact
Distance	le centre du bassin est à $(NE+1) \times 4m$ du magicien, le rayon d'effet est de $(NE+1) \times 2m$, le bassin est profond de $(NE+1) \times 30cm$
Cibles	Aucune exception
Composants	(option) une poignée de terre mélangée à 1cl bave de crapaud (utilisée)

176 Vengeance des Anciens

DS 8	V+/G-	ALI EE	RMa aucune	Focus -	
Description	la cible est nourrie d'une vengeance totale contre une proie				
Visuel	Index et majeur du magicien posés sur le front de la cible, chant de guerre de murmure à clamour. <i>Pars, Venge Dieu de cette Infâmie, Cherches et Trouves le Sang Impur, Ouvre la Voie de la Rédemption !</i>				
Effets	1. Le magicien choisit une cible et la proie de la vengeance. 2. La cible n'aura de cesse de trouver et de tuer la proie. 3. La cible sera dans une <i>Furie contrôlable</i> (voir Livre 4) lorsqu'elle verra sa proie. 4. La cible a $VO+NE$, Vitesse+NEx2, Critique+NEx3 et Coup+(NE+1)/2. 5. Lorsque la proie meurt à cause de la cible, le magicien gagne $NC(cible) \times d6$ ExT dans le sort.				
Conditions	1. La cible doit être volontaire. 2. La proie doit avoir nuit à la cible ou à sa famille (lien de sang de niveau 2) ou au magicien. 3. La proie doit être connue du magicien et/ou de la cible.				
Durée	jusqu'à la mort de la cible ou de la proie				
Distance	au toucher				
Cibles	la cible ne peut pas être le magicien lui-même				
Composants	(option) un ongle de la proie (utilisé)				

177 Vengeance éternelle

DS 5	V+/G=	ALI EE	RMa active	Focus -	
Description	la création d'un monstre qui n'existe que pour la cible et que pour tuer la cible				
Visuel	De l'autel se lève une ombre grise qui hurle à la mort et disparaît rapidement dans les airs. <i>de la Brume Surgit la Vengeance, notre Mère Divine, Rédemptrice, Pure et éternelle !</i>				
Effets	1. Le magicien invoque une créature qui chassera la cible sans arrêt. 2. Une forme humanoïde allongée, grise et brumeuse prend la forme du magicien lorsqu'elle approche de la cible. 3. Le monstre a les caractéristiques suivantes : Caractéristiques et $PdC = 10 + NEx5$, $VO = NEx3$, $VD = NEx2 + 5$, $AR(partout)=NE$, $MVp=(NE+2) \times 2m$, $RMa=NEM+NE$, Coup= $MVp/5$, ne se soigne pas, ne subit que des coups de Taille, attaque avec $NE(Epée)=NE(Vengeance Éternelle) \times 10$ (max 80). 4. Le monstre poursuit la cible sans jamais s'arrêter et tente de la tuer en évitant les rencontres. 5. Chaque fois que le monstre apparaît près de la cible, cette dernière teste $V(Res) \times 2$, en cas d'échec elle doit fuir jusqu'à ne plus voir le monstre. 6. Si la distance entre la cible et le monstre dépasse $(NE+1) \times 50m$, la créature disparaît et revient 24h après (voir distance). 7. La cible a sa $VO/2$ et Moral- NE contre la créature. 8. Quand le monstre est présent dans les 50m il peut être détecté comme on détecte la magie. 9. En cas de réussite une <i>Divine Intervention</i> ou <i>Âme Nouvelle</i> peuvent soigner la cible et dissoudre la créature.				
Conditions	1. Le magicien doit connaître précisément la cible, la cible doit avoir attaqué/volé/blessé le magicien. 2. Aucun effet sur les cibles à $Divin>0$ ou sur les animaux.				
Durée	jusqu'à la mort de la cible, au contre-sort ou à la mort du monstre				
Distance	Le monstre apparaît à $(NE+1) \times 3m$ de la cible 24h exactement après le début du sort. Le sort peut être lancé quelle que soit la distance entre le magicien et la cible.				
Cibles	Une à la fois.				
Composants	1cl de sang ou 10 cheveux ou 1cl de salive de la victime (utilisés), un autel purifié EE				

178 Vent divin [P : de la tempête]

DS 2	V-/G+	ALI V	RMa aucune	Focus P. de la tempête	
Description	le magicien produit un souffle puissant				
Visuel	Des poussières d'étoiles tourbillonnent et se mélangent aux poussières du sol pour former un mur gris. <i>Tempêtes Célestes, Rassemblez-vous !</i>				
Effets	1. Le magicien crée un mur de souffle dense ayant une direction. 2. Le mur affecte toutes les cibles dans le mur ou passant à travers. 3. Les cibles sous l'effet du vent ont $MVp - (NE+1) \times 3 + F(Pui)/10$ (max MVp). 4. Si le MVp devient négatif, la cible est projetée en arrière à $NE+1 \times 3m$ et subit $1d6+NE$ dégâts de mélée. 5. Une fois le sort lancé le magicien est libre de ses actions. 6. En payant $PdM \times 3$, la largeur devient un diamètre d'effet avec le centre comme repère.				





Conditions	1. Le magicien doit voir au moins une cible allant subir les effets du vent au lancement du sort.
Durée	$(NE+1)^2 \times 2$ phases
Distance	Le mur peut être à $(NE+1) \times 5$ m du magicien, le mur a une largeur de $(NE+1) \times 5$ m, une épaisseur de $NE+1$ m et une hauteur de $(NE+1) \times 2$ m.
Cibles	aucune, toute personne prise dans la zone d'effet devient une cible
Composants	(option) une branche de roseau coupé dans les 24h (utilisé)

179 Vérité

DS 1	V-/G-	ALI EA	RMa active+	Focus sort EA	
Description	la cible possède une intuition supérieure en combat et inférieure hors combat				
Visuel	Les yeux clos quelques instants, un murmure de prière et une aura translucide apparaît autour du corps. <i>je suis la Vérité Divine !</i>				
Effets	1. La cible a une VO+ $(NEx2)$, ses ennemis en mêlée ont une VO- $(NE/2)$ sur elle. 2. La cible ne peut jamais être embusquée ou surprise, <i>Réaction</i> x2. 3. En dehors du combat la cible subit un malus général de $NE+1$. 4. Si la cible est le magicien alors VD+NE, Vitesse+NE et <i>Esquive</i> + $NEx5$.				
Conditions	-				
Durée	$NE \times 10$ tours				
Distance	Les ennemis affectés doivent être à $(NE+1) \times 3$ m de la cible.				
Cibles	Uniquement des êtres de la même race que la magicien.				
Composants	-				

180 Vérité divine

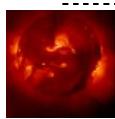
DS 5	V+/G-	ALI EI	RMa active	Focus -	
Description	la cible et le magicien sont placés en transe de vérité				
Visuel	La main du magicien devient blanche et se couvre de lumière douce. <i>que les Pensées et la Vérité Dansent et Chantent en Cœur, nos Esprits Unis et Bénis !</i>				
Effets	1. Ni le magicien ni la cible ne peuvent mentir et doivent répondre aux questions posées par l'autre. 2. Le magicien pose la première question, ensuite la cible en alternance. 3. La cible doit tester V(Car) pour poser une question, un test maximum par phase. 4. On peut refuser de répondre à une question grâce à un test de V(Res). 5. Poser une question prend 1 phase, y répondre prend 1 phase. 6. Pendant la transe, il est impossible d'entamer des actions physiques ou de lancer de la magie. 7. La magicien a V+ $(NEx5)$.				
Conditions	1. La cible doit avoir une langue parlée commune à $NE > 20$ avec le magicien.				
Durée	$(NE+1)$ tours				
Distance	Toucher				
Cibles	le sort ne fonctionne qu'entre le magicien et une seule cible				
Composants	(option) une perle noire				

223 Vie et mort

DS 3	V/G	ALI NA	RMa active+	Focus -	Alt
Description	Change le processus de vie ou de mort de la cible.				
Visuel	x				
Effets	1. Change le niveau d'EN, blessure, temporaire de la cible. 2. Coût EN : 2 PdM par EN. 3. Coût blessure : 3 PdM par point de blessure (T ou E ou C) sur zone au choix. 4. Coût Temporaire: 1 PdM par point.				
Conditions	1. Double PdM si cible n'est pas le magicien. 2. Double RMA si cible non consentante. 3. Triple RMA si pas même race.				
Durée	1 phase de concentration par 3 PdM dépensés				
Distance	1 PdM par m				
Cibles	-				
Composants	-				

181 Vie mortelle [P : du nécromancien]

DS 1	V-/G=	ALI EO	RMa active	Focus -	
Description	permet de donner une « vie » au corps d'un être mort				
Visuel	Lentement et partiellement les chairs se recomposent, le mort se relève et se meut en râlant. <i>Levez-vous, Légions Immortelles !</i>				
Effets	1. Le magicien insuffle sa mana dans le corps d'un mort et l'anime. 2. Les caractéristiques du corps sont celles de son vivant, avec des limites. 3. Les PdC et les caractéristiques physiques valent au maximum 10+ $(NE+1) \times 5$. 4. Les caractéristiques intellectuelles valent au maximum 10+ $(NEx3)$. 5. La RMA, Vitesse et MVp sont /2. Les talents sont limités à $NEx5$. Aucun pouvoir ni capacité. 6. Le corps ranimé se relève après $NE+2$ phases. 7. Le corps ranimé attaque l'être vivant le plus proche, quel qu'il soit. 8. En payant PdMx2 le magicien (et lui seul) peut éviter ce qui précède pendant $NE+1$ heures.				
Conditions	1. Le corps doit être en assez bon état, avec sa tête, capable de se mouvoir et d'attaquer. 2. Le corps doit être mort dans les $(NE+1)^2$ mois qui précédent.				
Durée	$(NE+1)^2 \times 3$ jours				
Distance	NE m				





Cibles	aucune limite
Composants	1cm ³ du corps de l'être ranimé (utilisé)

182 Visage ancien [P : des illusions]

DS 3	V-/G+	ALI V	RMa active+	Focus -	
Description	permet de changer l'apparence générale d'un être vivant				
Visuel	Les mains façonnent un autre visage qui se transforme lentement. <i>Disparaissez, Laideurs et Apparaîsez Grandeur !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien transforme l'apparence générale d'un être unique. 2. Il définit l'apparence des traits physiques et des vêtements/de l'équipement. 3. Le test du sort est effectué par le MdJ. 4. Si le sort réussi, l'illusion est crue par tout le monde. 5. En cas d'échec, tout être ayant une V(Car) > NEx5 perçoit l'illusion. 6. Le magicien définit les paramètres généraux de l'illusion, l'illusion étant liée à son imagination. 7. Le sort donne CI +NEx5 au magicien. 				
Conditions	1. Les formes et les proportions générales ne peuvent être modifiées. Un gros reste gros.				
Durée	(NE+1) ² x 2h				
Distance	Toucher				
Cibles	Uniquement les être vivants.				
Composants	(option) un cl d'huile animale (utilisée)				

183 Vision de nuit

DS 1	V-/G-	ALI KO	RMa aucune	Focus -	
Description	permet de voir dans le noir				
Visuel	Les yeux émanent une lueur grise très légère. <i>Claires Ténèbres !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien et ses compagnons peuvent voir dans le noir comme en plein jour. 2. Donne une vue de 60 minimum dans zone couverte par la portée du sort. 3. Le magicien voit l'aura des reliques grâce à un test de Vue x1 (remplace détection magie). 				
Conditions	1. Ne fonctionne pas dans une zone éclairée naturellement ou non.				
Durée	(NE+1) ² x 2 phases				
Distance	(NE+1) x 6m, les personnes incluses doivent rester à cette portée pour en bénéficier				
Cibles	NE personnes en plus que le magicien				
Composants	-				

190 Vision divine

DS 3	V-/G-	ALI EA	RMa aucune	Focus -	
Description	Permet d'utiliser un sens de manière divine				
Visuel	Les paumes sur le front, puis sur l'organe lié au sens, la lumière se dissipe en nuage. <i>Ouvrez les Yeux Célestes de la Matière !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien développe un de ses cinq sens et le rend surnaturel. 2. La vue permettra de voir à travers un obstacle unique épais de NE+1 cm, sur une surface NE+1 m². 3. L'ouïe permettra d'entendre précisément une source de son détectée à NEx100 m de distance. 4. L'odorat fera sentir toutes les odeurs intimes d'une cible à (NE+1) x10m. 5. Le goût indiquera tous les composants d'un liquide goûté (min 1cl bu). 6. Le toucher indiquera les propriétés générales (matière, résistance...) d'un objet magique ou non. 				
Conditions	-				
Durée	NE+1 phases				
Distance	Selon le sens				
Cibles	-				
Composants	(option) un cm ³ de marbre gris				

184 Vol du maître

DS 1	V-/G=	ALI SI	RMa aucune	Focus -	
Description	la nourriture assemblée apparaît sous la forme d'une farine ocre à gros grains				
Visuel	La main embrasse dans un geste large les matières des environs. <i>Pures Nourritures !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le magicien récolte une nourriture en visant la matière inerte environnante. 2. Les matières environnantes d'où sont extraits les nutriments perdent toute valeur nutritive. 3. Elles ne changent ni de volume ni de couleur. 4. Le sort génère, si possible selon ce qui est disponible dans les environs proches, (NE+1)² x2 PdN. 5. Chaque PdN ainsi créé correspond à 1 dm³ et se conserve 1 an avant de retomber en poussière. 6. Si le magicien mange cette nourriture, il obtient un bonus général de NE pour 4h. Non cumulatif. 				
Conditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le sort doit être lancé en contact avec la terre ou un végétal issu de la terre. 2. Aucun effet dans une zone consacrée à un alignement. 				
Durée	-				
Distance	NE x 2m de diamètre				
Cibles	n'a aucun effet sur les êtres vivants ni sur ce qui est déjà de la nourriture				
Composants	-				

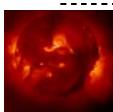
185 Vol maudit

DS 1	V-/G+	ALI EO	RMa aucune	Focus -	
Description	Un objet connu du magicien va être cherché par un lutin				
Visuel	Un petit nain translucide apparaît dans la main du magicien et va chercher l'objet.				





<i>Cherche, Cherche !</i>				
Effets	1. Le magicien invoque un nain translucide humanoïde de 10cm de haut. 2. Le nain n'a qu'un seul but, rapporter un objet bien précis. 3. Ses caractéristiques sont de $10+NEx5$ et son <i>Esquive</i> = $NEx10$. Le reste = $NE +1$. 4. Il évitera tout contact, ne parle pas et n'a aucun talent sauf <i>Dissimulation</i> à $NE 40+NEx5$. 5. Le nain se déplace physiquement vers l'objet mais revient chez le magicien en se téléportant, il est capable de porter des objets d'un volume maximum $(NE+1)^2 \text{ dm}^3$, le poids ne compte pas. 6. Si l'objet a été la propriété du magicien dans les $NE+1$ jours qui précédent alors le magicien a un bonus de $NEMx2$ pour lancer le sort. 7. Si l'objet devient hors de portée ou si son accès est bloqué, le nain revient fâché chez le magicien et l'attaque pendant 1D10 jours ($VO=0$, $VD=1D10 \times 1d6$, $NE(\text{arme})=NE$, $MVp= 10+NE$, $RMa=NEx2$, meurt à la première blessure infligée) à raison de $1d6$ attaques par jour. 8. En relançant le sort pendant la durée de l'opération, le magicien peut voir ce que le nain voit.			
Conditions	1. Le magicien doit connaître parfaitement l'objet et sa position actuelle au lancement du sort.			
Durée	jusqu'à la réception de l'objet ou le blocage du vol pendant plus d'une journée			
Distance	$(NE+2)^2 \times 5\text{m}$			
Cibles	Ne peut être utilisé sur les objets naturellement magiques ou les objets protégés magiquement, si utilisé dans ce cas le sort devient un tEC automatique.			
Composants	(option) une petite gemme taillée			
186 Voyage de terre [P : de la terre]				
DS 5	V+/G+	ALI V	RMa aucune	Focus P. de la terre
Description	une large vague de terre porte le magicien et ses proches			
Visuel	Les mains plongées en terre donnent vie à une surface qui se lève telle une vague déferlante. <i>Debout les Terres Damnés, Marchez et Roulez Triomphalement vers la Gloire Divine !</i>			
Effets	1. Le magicien crée une vague de terre qui a une $MVp = (NE+1) \times 6\text{m}$. 2. Chaque phase, le magicien peut déplacer la vague à la vitesse qu'il désire. 3. La vague se déplace en ligne droite, chaque phase le magicien peut modifier la direction de 10° . 4. Les obstacles ne bloquent la vague que s'ils ont une largeur $> (NE+1)/2\text{m}$ et une hauteur $> 1\text{m}$. 5. Dans ce cas, la vague s'arrête et les personnes sont expulsées hors de celles-ci. 6. Toute cible heurtée ou éjectée par la vague subit un dégât de $1d6 \times NE$ d'écrasement. 7. Tout mouvement sur la vague ou tout saut en dehors nécessite $A(\text{equ}) \times 1$ pour éviter les dégâts. 8. Pendant le sort, le magicien a ses caractéristiques physiques augmentées de $NEx5$.			
Conditions	1. Le magicien et les cibles doivent être en contact avec de la terre meuble.			
Durée	$(NE+2)^2$ tours			
Distance	Rayon de $(NE+1)$ m en ligne avec le magicien au centre, hauteur de 2m			
Cibles	NE personnes peuvent accompagner le magicien, elles doivent être sur la vague			
Composants	Une grosse poignée de terre fraîche (utilisée)			
216 Voyage intérieur [P : du sommeil]				
DS 4	V-/G-	ALI V	RMa active	Focus idem
Description	Permet de combattre dans le monde des rêves			
Visuel	Le magicien ferme les yeux et un flux de magie émane de son crâne vers la cible. <i>Rêves de Gloire Perdue et de Mort Suspendue !</i>			
Effets	1. Le magicien rentre dans le rêve de la cible sous une forme qu'il choisit et peut combattre la cible. 2. Le combat a lieu dans le monde des rêves, avec l'équipement et les capacités normales, dans une région imaginée par le magicien. 3. Les blessures n'infligent que des pertes d'EN. 4. Le décor est toujours extérieur, basé sur un des types de terrain. 5. Chaque coup qui touche inflige des pertes de points d'EN, le magicien ajoute NE à son armure. 6. Les malus de combat et de fatigue deviennent des pertes d'EN. 7. La première attaque est toujours effectuée par le magicien avec $CR(\text{embuscade})=(NE+1) \times 10\%$. 8. Si la cible meurt pendant le combat, le magicien récupère la moitié de l'EN perdue dans ce combat. 9. Si la cible s'enfuit, elle récupère tous ses points d'EN perdus et sait qui l'a attaqué.			
Conditions	1. La cible doit être inconsciente/endormie. 2. La cible doit être connue du magicien et il doit l'avoir touché dans les $(NE+1)^2 \times 2$ heures auparavant.			
Durée	$(NE+1)$ heures			
Distance	$(NE+2)^2 \times 10\text{m}$			
Cibles	Une à la fois, uniquement des êtres de la race du magicien.			
Composants	(option) une petite visière en argent			
189 Yeux du centre [P : de la terre]				
DS 2	V-/G-	ALI V	RMa active*	Focus
Description	permet de déterminer l'endroit, sous terre, où se trouve un objet.			
Visuel	Des yeux clos du magicien émanent une brume dense qui plonge dans le sol. <i>Secrets des Terres Profondes !</i>			
Effets	1. Le magicien devine l'endroit où se trouve un objet connu ou selon une description très précise. 2. Une réussite indique le lieu, la direction et la distance (en m) de manière précise. 3. Un tRP donne la direction simplifié (N O S E) et la distance (en km). 4. En payant $PdMx3$, le magicien suit le déplacement de l'objet pendant $NE+4$ h. Lumière dans regard.			
Conditions	1. *RMa active pour les reliques uniquement 2. Si l'objet n'est pas sous terre le sort n'a aucun effet.			





	3. Appliquez des malus de -40/-20/-10/-5 selon le niveau de connaissance de l'objet par le magicien.
Durée	Instantané
Distance	$(NE+1)^2 \times 3$ km au lancement du sort.
Cibles	Uniquement des objets inanimés.
Composants	(option) un bâton d'encens brûlé (utilisé)

188 Yeux clos [P : du sommeil]

DS 3	V-/G-	ALI V	RMa active	Focus -	
Description	la cible plonge dans une transe				
Visuel	La main posée sur le front une vague de brume légère chasse l'air en rayon pendant quelques secondes. <i>Sommeil sans Réveil, Ombre Menacante !</i>				
Effets	<ol style="list-style-type: none">1. La cible est plongée dans une transe qui ne peut être contrée que magiquement (<i>Divine intervention, Bénédiction</i>) ou en étant blessée au sang.2. Au réveil, elle sera affectée d'un malus général de NE et d'une MVp/2 pendant autant de jours que de jour passée endormie.3. Seul un <i>Soin de maladie</i> peut soigner cet état de sortie de maladie.4. Si le magicien dort >12h à côté d'une cible affectée, il peut prendre son apparence physique pendant les 12h qui suivent.				
Conditions	1. La cible doit être dans un lieu de repos.				
Durée	$(NE+1) \times 12h$				
Distance	Toucher				
Cibles	Aucun effet sur les esprits et les êtres à Divin >0.				
Composants	(option) une plume de cygne (dépensée)				





5. Utilisation de la magie

Les règles pour lancer des sorts et gérer le magicien sont expliquées dans les pages qui suivent. Soyez souple dans l'interprétation des résultats générés par les tables et tenez compte des différents types de magie.

5.1 Attaque et Points de magie

Chaque être ou objet à $NEM \geq 0$ a une valeur d'Attaque Magique (**AMa**) et des Points de Magie (**PdM**) dépensés pour lancer des sorts. Par défaut, les PNJ/créatures/reliques ont **AMa = 40**. Attention ! Toute soudaine augmentation des PdM par une relique, un PN ou autre source se fait par une augmentation du **potentiel** de PdM qui ne sera atteint **que par la régénération** des PdM. Certaines exceptions existent néanmoins.

5.2 Régénération

Chaque jour à minuit, **après la CS**, chaque magicien/relique récupère **REGEN** PdM (voir *Livre 1*). Pour le magicien, ce total augmenté de **NEM points** s'il aucun sort n'a été lancé depuis la dernière régénération. Un être à magie innée ajoute NEM dans tous les cas. Si, pour lancer la magie, le magicien n'utilise **jamais** de PdM mais des points d'EN alors récupérez des points d'EN à la place des PdM.

Exemple : Guilda est NEM 9 et a une Regen=11. Tous les jours elle récupère 11 PdM ou 11+9=20 si elle n'a pas lancé de sort ce jour.

5.3 Coût d'un sort

Pour lancer un sort, il faut dépenser au minimum **DS+NE(utilisé)×2** PdM, c'est **le coût de base**. Avant de lancer le sort, le J indique le NE réellement utilisé, compris **entre 0 et le NE connu** de ce sort. Par défaut, un sort est lancé au NE connu. À chaque phase, le magicien dépense entre 1 et **VdC** (= $NEM + NE(sort)/2$) PdM pour lancer le sort. Ces points sont dépensés avant tout lancer de dé (langue surnaturelle ou autre). Une fois le total nécessaire accumulé, le sort est lancé, certains talents utilisés avant de définir le résultat selon la *Table de Magie*. Quelles que soient les réductions, le coût d'un sort en **PdM ne peut jamais être inférieur à 50% du coût de base**.

5.4 Vitesse de concentration

La quantité maximale de PdM qu'un magicien peut engager par phase pour lancer un sort est la Vitesse de Concentration (**VdC**) = **(NEM+NE)/2** (**utilisez le NE connu, pas le NE utilisé ni modifié !**). Chaque sort lancé aura un coût en PdM. Cela déterminera un nombre de phases nécessaires pour lancer le sort. Si le sort est lancé dans la phase, sa vitesse (en combat) est donnée dans le *Livre 2*.

Exemple : Guilda est NEM 9 et a connaît Soin Divin (DS1) au NE5. Sa VdC pour ce sort = (9+5)/2=7. Si elle lance ce sort à NEO, cela coûte 1 PdM donc en une phase. Le sort lancé à NE5 coûte 1+5×2=11 PdM, il faut donc 2 phases pour le lancer (7 PdM puis 4 PdM).

5.5 Lancement de sort

La probabilité qu'un sort réussisse (ou « passe ») est calculée ainsi :

- CR de base = **AMa + NE(connu du sort)×2 - RMa(cible)**
- les bonus et malus (voir plus loin), **l'encombrement** et le **poids**, etc.
- La CR finale est toujours comprise entre minimum **NEM** et maximum **90** !

La table suivante explique les quatre résultats possibles :

Test ²	Effet
tRC	Le sort est réussi, appliquez les effets et consultez 5.8 Réussites Critiques des Sorts
tRN	Le sort est réussi, appliquez les effets.
tRP	Le sort échoue, bonus de NEM si le même sort est tenté immédiatement après.
tEN	Le sort échoue, aucun effet.
tEC	Le sort échoue, aucun effet, consultez 5.9 Échecs Critiques des Sorts

² pour les reliques & focus, tRP devient tEN, pour les tRC et tEC, consultez 5.10 Critique des Reliques

Exemple : Julien est druide NEM 3, AMa=30 et lance une Brume de la Nuit DS2 NE3 sur un Ogre RMa 4. La CR de base = 30 + 2x3 - 4=32. Un (D100)=42 indique une réussite partielle, le sort ne passe pas mais la CR augmente de (NEM)+3 si il est relancé immédiatement.

5.6 Bonus et malus

Les modificateurs (de la CR) suivants ne s'appliquent ni aux reliques ni aux focus.

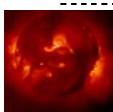
5.6.1 SITUATION

Les modificateurs de situation au D100 pour lancer les sorts sont les suivants :

	Bonus 5	Bonus 3	Malus 3	Malus 5
Stress/danger	Très favorable	Position sûre	Stressant	Dangereux
Environnement/lieu	Excellent	Favorable	Défavorable	Très défavorable
Qualité Composant	Excellent (Q++)	Bonne qualité (Q+)	Mauvais (Q-)	Très mauvais(Q--)

Additionnez les différents effets.

Exemple : (...) suite de Julien, la situation est stressante (-3) mais le lieu défendu est un arbre Ancien (+5), il y a de la poudre de rose fanée Q++ dépensée (+5)





pour une CR modifiée de $32+3(\text{bonus NEM si relance immédiate})-3+5+5=42$.

5.6.2 VOIX ET GESTES

Chaque sort indique l'ampleur des Voix et Gestes nécessaires, qui sont utilisés par défaut. La modification de ceux-ci entraîne les bonus ou malus suivants :

Voix réellement utilisée			
Voix requise	Forte	Normale	Faible
Voix + (forte)		Malus 5	Malus 10
Voix = (normale)	Bonus 3		Malus 5
Voix - (faible)	Bonus 5		Malus 5

Gestes requis	Amples ²	Normaux	Discrets	Immobile
Gestes + (amples)		Malus 5	Malus 10	Malus 20
Gestes = (normaux)	Bonus 3		Malus 5	Malus 10
Gestes - (discrets)	Bonus 5			Malus 5

² Possible uniquement si les mains sont libres et ne tiennent rien.

Chaque bonus de +3 ou +5 ainsi obtenu coûte +1 Pdm, recalculez donc la durée d'incantation !

Exemple : (...) suite de Julien, son sort demande peu de voix (V-) et peu de gestes (G-). Au NEM=3 et avec un sort NE=2, sa VDC = 3. Le coût du sort = 2 (DS) + 4 (NEx2)=6, il faudrait donc deux phases pour le lancer. Julien opte pour le lancer au NE=0, donc 2 Pdm. Cela lui permet de crier la formule (passer de V- à V+) avec un bonus de +5 mais +1PdM pour un total de 3 Pdm, c'est-à-dire une phase. La CR passe donc à 42+5=47.

5.6.3 AUTRES MODIFICATEURS

Mouvement: 10 malus par **mètre** (ou fraction de) franchi pendant la concentration (sauf magie NA).

Pouvoir: +NE des **autres sorts connus du Pouvoir** auquel appartient le sort lancé.

Autres: les bonus et malus généraux, les effets des **blessures**, du **Souffle**, de la **Famine**, des **perthes EN** etc.

Poids & Encombrement: 2 par charge (voir Livre 6) réduits de NEM.

Appel à Dieu : le magicien (sauf NA/renégat) peut faire appel à son Dieu avec un test (**Magie+Foi**)/2 non modifié(!):

Test	Appel à son Dieu
tRC	Miracle : CR+40, Foi-1
tRN	Intervention divine : CR+20, Foi-2
tRP	Silence : CR+0, Foi-3
tEN	Solitude : CR -10, Foi-4
tEC	Insulte Divine : CR-30, Foi-5

Il faut une Foi>40. Notez le modificateur de la CR du sort et la perte de Foi qui ne peut être contrée.

Exemple : (...) suite de Julien. Julien a couru (4 malus de Souffle) et a 2 charges sur lui (=6 malus). La CR finale = 47-4-6=37. Voyant cela, il décide de faire appel à son Dieu avec son talent Magie (NE40) et un Foi=60. Un test sur une CR=(40+60)/2=50. Un (D100=)68 indique un échec, sa foi passe à 56 sans bonus gagné et la CR reste à 37.

5.6.4 DIVERS

5.6.4.1 SORT RETARDÉ

Une fois que tous les Pdm demandés pour lancer un sort ont été engagés, il est possible de le garder prêt en **payant 1 point de mana** par phase supplémentaire. Cette action demanda toute la phase et une **concentration maximale**. Seuls les tests de sens sont permis pendant cette concentration. Cette action permet de contenir le sort pour le lancer au moment opportun. Toute interruption (mouvement, combat, conversation, autre sort etc.) fait immédiatement perdre les Pdm engagés sans aucune compensation.

5.6.4.2 INTERRUPTION INVOLONTAIRE D'UN SORT

Si un magicien est **touché par un coup**, même s'il n'inflige pas de blessure, pendant sa concentration (=avant de lancer le sort), il doit réussir un test de **Magie+NEM (/2 si blessure de sang subie)** pour garder l'incantation. En cas d'échec, les Pdm sont perdus et le sort n'est pas lancé. Tenez compte de tous les malus habituels. Dans les cas où le magicien est **physiquement empêché** de continuer sa concentration, le sort est automatiquement interrompu.

Exemple : Magorr (Magie=40, NEM= 7) le sorcier se concentre sur un sort de feu visant un ennemi. Ce dernier lui lance une hache dans la figure et touche avant que le sort ne soit lancé, infligeant des blessures. Pour garder sa concentration, il doit réussir un test sur (40+7)/2= 24 pour maintenir sa concentration.

5.6.4.3 INTERRUPTION VOLONTAIRE D'UN SORT

Un magicien peut **interrompre un sort en cours d'effet**, si cela n'est pas interdit par le sort lui-même, en testant son **NEMx10** au début de la phase. L'interruption du sort s'effectue avant de calculer les effets de ce sort. L'interruption de la concentration est libre et ne demande aucun test.

5.6.5 LANCEMENT DE SORT - RÉSUMÉ

Voici regroupées les étapes de lancement d'un sort:

Préparation du sort

- Annonce du sort : voix et gestes précisés par rapport à ce que demande le sort.
- Détermination du NE utilisé : entre 0 et le NE maîtrisé, NE maîtrisé par défaut.
- Utilisation d'une langue divine (**D100**) et modification du NE d'effet.





- Détermination des PdM/EN nécessaires : voix&gestes, magie innée. Gestion de la réserve de PdM.
- Détermination de la VdC : affinité et magie innée.
- Calcul de la durée de concentration en nombre de phases.

Début de la concentration du sort

- Interruption de la concentration : volontaire ou non.
- CR du sort : focalisation, RMa de la cible, poids/encombrement, malus/bonus, voix/geste, Pouvoir.
- Retarder le sort : **coût PdM**. Gestion de la réserve de PdM.
- Interruption involontaire du sort en cours.
- Lancement du sort à la dernière phase de concentration : **D100**.
- Effet du sort, des tRC et tEC : **D100**.

Pendant le lancement du sort

- Interruption du sort après son lancement.
- Noter le résultat pour les gains d'ExT et d'ExM.

**5.7 Tables utilisées pour les Réussites et Échecs critiques**

Les tables suivantes sont utilisées pour les échecs et les réussites critiques. Elles sont référencées dans les tables suivantes par le nom en gras (**Durée, Sens, Choc, Carac**) dans la description des effets :

D10	Durée	Sens	Choc	Carac
1	Minutes	Vue	Étourdi	I
2	Heure	Vue	Étourdi	I
3	4 Heures	Vue	Endormi	V
4	8 Heures	Ouïe	Endormi	V
5	Jour	Ouïe	Fou	E
6	4 Jours	Odorat	Démoralisé	E
7	Semaine	Odorat	Erratique	Em
8	Mois	Toucher	Inconscient	Em
9	Année	Toucher	Apathique	Ap
10	Permanent	Goût	Comateux	Ap

5.8 Réussites Critiques des Sorts

Lors d'un tRC dans le lancement d'un sort, lancez un D100 **non modifié** sur la table suivante :

D100	Effets
01-04	ExM+NEMx5
05-08	ExT(sort) +NEMx5
09-12	Dégâts du sort x2 si applicable
13-16	Durée du sort x2 si applicable
17-20	Portée du sort x2 si applicable
21-24	Cible subit Choc une phase
25-28	Effets du sort lancé à NE+2
29-32	Prochain PdM(sort)/2
33-36	Effets du sort lancé à NE+3
37-40	AMa+10 pour prochain sort lancé
41-43	Sort à NE+1 pour D10 x Durée
44-46	ExT(sort) + NEMx10
47-49	ExM + NEMx10
50-52	RMa(cible)/2 pendant NE+1(heures)
53-55	Regen x2 pour D10 jours
56-58	Portée du sort x 2 pendant D10 h
59-61	Durée du sort x 2 pendant D10 h
62-64	Une Carac bonus +10 pour D10x Durée
65-67	Transfère D10x2 PdM de la cible vers magicien
68-70	PdM(sort)/5 dans l'heure qui suit

71-72	un Sens +20 pendant D10x Durée (max 80)
73-74	Max d'une Carac +D10
75-76	VdC+1 pour D10 x Durée
77-78	Nombre de cibles affectées +D10 au choix
79-80	RMa+D10 pendant D10 x Durée
81-82	Cible subit Choc D10 x Durée
83-84	Regagne tous ses PdM
85-86	Gagne NEM x 5 ExT dans Langue divine associée
87-88	Pompe D10 x 2 EN de la cible vers magicien
89-90	Coût PdM(des sorts)-10% pour D10 x Durée
91	Une malédiction/psychologie/médical perdu
92	AMa +5 pour D10 x Durée
93	Gain d'une affinité avec une créature à Divin=1d3
94	Perception magie +10 pour D10 x Durée
95	Bonus NE(langue divine du sort) +D10
96	NE(toutes Langues)+10 pour D10 x Durée
97	RMa +1D10*, permanent
98	PdM +D10x2, permanent
99	Deux effets : 99+ devient aucun effet
100	Trois effets : 99+ devient aucun effet

Si l'effet ne peut s'appliquer, il est perdu. Les effets sont cumulables dans la mesure du possible sinon le dernier effet remplace l'effet actuel. Le J est mis au courant de ces effets et de leur durée.

Exemple : Julien lance son sort de feu sur l'Ogre avec une CR=37. Un (D100)=02 donne un tRC. Un(D100)=99 produit deux effets. Le premier (D100)=09 indique que les blessures du sort sont augmentées +20%. Le second effet (D100)=41 implique que ce sort de feu gagne +1 NE pendant (d6=)2 x Durée (D10=2) Heures. Deux effets cumulables bien entendu.

5.9 Échecs Critiques des Sorts

Lorsque le résultat du lancement d'un sort produit un tEC, lancez un D100 sur la table générale ou choisissez la table selon l'alignement du magicien. Les magiciens alignés Koth'Oth utilisent la table Générale/EE/EO (d3). Modifiez le D100 : **+DS(sort) -NEM(magicien) + plus grande RMA des cibles**. Notez que les échecs critiques peuvent sérieusement handicaper un magicien, voir le tuer. Il est donc recommandé de s'en prémunir (PH) ou de les soigner.



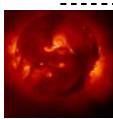
**5.9.1 TABLE GÉNÉRALE**

D100	Effets	
<04	ExM -D10xNEM	71-72 VdC/2 pour d6x Durée
05-08	ExT(sort)-D10xNE	73-74 Humains rencontrés hostiles pour d6x Durée
09-12	Dégâts(sort)-D10x10%	75-76 d6 reliques explosent à D10xd6 m de rayon
13-16	Durée(sort)-D10x10%	77-78 Paranoïaque pour d6x Durée
17-20	Portée(sort)-D10x10%	79-80 Oubli du sort pour D10*xd6 Durée
21-24	un Sens -D10*x20 (min 0) pendant d6x Durée	81-82 EN-D10*xd6
25-28	Sort lancé contre magicien, pas de tEC	83-84 Incapable de lancer de sort pour d6x Durée
29-32	Animaux rencontrés hostiles pendant d6x Durée	85-86 Malus D10*x3 pour lancer sorts pour d6x Durée
33-36	Coût(PdM) du sort x (D10*+1)	87-88 Voix horrible : E/2, Ap/2, CI/3 pour d6 jours
37-40	D10*xd6 Temporaire dans une Carac	89-90 Fait fuir sa race : V(Res)/2 pour d6x Durée
41-43	Maximum-D10* dans une Carac	91 Problème psychologique en plus (<i>Livre 1</i>)
44-46	Choc pendant D10*x Durée	92 NE(sort)-1 min 0
47-49	Créatures rencontrées hostiles pour d3x Durée	93 Âge +d6
50-52	d6 prochain sort pendant dans Durée ont CR-20	94 Possédé pour D10x Durée par créature Divin=d3
53-55	d6 reliques à D10xd6 m de rayon, ont NEM=NE=0	95 Invocation d3 créatures à Divin=D10*-1
56-58	Déprime pour d3x Durée	96 Hanté pour D10*x Durée , fuite et cauchemars
59-61	PdM-D10*xd6, reports perdus en EN	97 Étres rencontrés hostiles pour D10x Durée
62-64	Oubli du sort pendant D10*x Durée	98 L'esprit magicien libéré pour d6x Durée , corps tombe
65-67	Spasmes: Ap/(D10*+1) pendant D10*x Durée	99 Lancez deux fois D100, 99+ devient Aucun effet
68-70	Aura de lumière d6m diamètre pour d6x Durée	100> Lancez trois fois D100, 99+ devient Aucun effet

Interprétez les résultats selon les situations et le sort lancé. Le magicien ne souffre **qu'un effet à la fois**, si non permanent. Le dernier effet remplace le précédent. Les effets des échecs critiques sont considérés comme des **malédictions**. Les effets résultants de ces malédictions **affectent le magicien de manière réelle** (voir MdJ).

5.9.2 TEC EL'DER

D100	Alignement EE
<04	d6 animaux hostiles invoqués (voir <i>Brèche Céleste</i>)
05-08	M entend des voix dans sa tête pour D10*xDurée
09-12	D10* taches de couleur blanche sur peau pour D10*xDurée
13-16	M sourd pour D10*xDurée
17-20	M aveugle pour D10*xDurée
21-24	M muet pour D10*xDurée
25-28	M étourdi jusqu'à une CS réussie
29-32	Lumières dansantes aveuglent tout le monde dans 2D10m pendant d6 tours
33-36	M cible de son sort à NE/2
37-40	Voix de M devient aigüe pour D10*xDurée
41-43	M daltonien pour D10*xDurée
44-46	M entouré de D100 insectes agressifs
47-49	Paroles de M avec écho pour D10*xDurée
50-52	Silence total dans les D10m de M pendant D10*xDurée
53-55	Bruits amplifiés(x2) dans les D10m de M pendant D10*xDurée
56-58	Tous les objets à D10m de M sont projetés à D10m de haut
59-61	Les animaux rencontrés n'entendent pas M pour D10*xDurée
62-64	M vieillit de d6 ans
65-67	M devient Paranoïaque
68-70	Les sorts de M demandent +DS phases pour être lancés pour D10*xDurée
71-72	M acquiert une phobie au hasard
73-74	La sort a un effet physique aléatoire dans une sphère de d6m de rayon
75-76	M est empoisonné au hasard
77-78	M gagne Haine des animaux pour D10*xDurée
79-80	M est attaqué par d100 chauves-souris
81-82	Les reliques à D10m perdent toute magie
83-84	L'objet en bois le + proche explose, 2d6 blessures normales aux cibles à d6m
85-86	La prochaine phrase de M est entendue à d6 km de loin
87-88	La prochaine phrase de M se répète deux fois pour D10*xDurée
89-90	Toutes les créatures rencontrées sont hostiles pour D10*xDurée
91	Tous les êtres à NEM>0 à 2D10m perdent tous leurs PdM
92	Plantes à 2D10m s'animent, possédées par esprit EE, pour D10*xDurée
93	D100 rats arrivent et attaquent M
94	M est victime de vertiges, malus général 10 pour D10*xDurée
95	Un esprit Ton'Ah est invoqué du Monde Ancien dans les 2D10 heures
96	La voix de M énerve ceux rencontrés, CI-30 pour D10*xDurée
97	La relique la plus proche explose et cause NEMxD10 de dégâts de magie
98	M est possédé par un Elémentaire
99	M est envoyé dans le Monde Ancien, au hasard





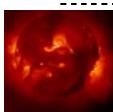
100> M devient un être du Monde Ancien, au hasard

5.9.3 TEC EL' BIS

D100	Alignment EI
<04	M se flagelle de 2D10 coups 1x/jour pour D10xDurée
05-08	M ne peut plus être en mode défensif pour D10xDurée
09-12	M charge automatiquement en combat pour D10*xxDurée
13-16	M ne fuit plus (<i>Fuite =0</i>) pour D10xDurée
17-20	M devient Généreux (donne tout) pour D10xDurée
21-24	M devient Peureux (Moral-10) pour D10xDurée
25-28	M devient Maniaque (D/2) pour D10xDurée
29-32	M devient Déprimé (V/2) pour D10*xxDurée
33-36	M oublie ses sort pour D10*xxDurée
37-40	M devient idiot (I/4) pour D10xDurée
41-43	M perd D10x8 PDM
44-46	M brûlé par DSxd6 dégâts de feu
47-49	M aveugle les gens qu'il croise pour D10*xxDurée
50-52	M perd 2D10 EN et est comateux pour D10*xxDurée
53-55	M émet une <i>Lumière divine</i> pendant pour D10xDurée
56-58	M ne peut pas voir plus loin que 1km pour D10*xxDurée
59-61	M ne peut pas mentir pour D10xDurée
62-64	M dort 10xD10 h par jour pour D10*xxDurée
65-67	M dans le coma pour D10*xxDurée
68-70	M aveugle (Vue=0) pour D10*xxDurée
71-72	M émet une <i>Foison Lumineuse</i> 1x/jour au hasard pour D10*xxDurée
73-74	Les prochains D10* sorts ont VdCx8
75-76	M viellit de D10 ans
77-78	Les sorts demandent PdMx2 pour D10*xxDurée
79-80	M ne peut pas mentir pour D10xDurée
81-82	Un ennemi de M connaît toujours sa position pour D10xDurée
83-84	M sourd pour D10xDurée
85-86	M saigne du front à chaque sort lancé pour D10*xxDurée
87-88	Les D10 prochains sorts perdent de l'ExT au lieu d'en gagner
89-90	M muet pour D10xDurée
91	La prochaine phrase de M est totalement vraie
92	M rajeunit de D10 ans
93	M a hémorragie cérébrale (saignement tête)
94	M a une crise cardiaque
95	M souffre d'épilepsie pour D10*xxDurée
96	M attaque tout ce qui n'est pas EI pour D10*xxDurée
97	M devient fanatique EI pour D10*xxDurée
98	M appelé par Dieu vers le Monde Divin
99	M meurt et renait avec caractéristique xD10x10%
100>	M devient un ange

5.9.4 TEC EL'DOR

D100	Alignment EO
<04	d6 créatures EO invoquées, agressives et incontrôlables
05-08	M a Ap=0 pour 2xDurée
09-12	M subit <i>Terreur</i> au même NE
13-16	M doit boire PdN dl de sang par jour pour 5xDurée
17-20	M attrape une maladie au hasard
21-24	M oublie tous ses sorts pour 2xDurée
25-28	M a d6 marques sur le corps pour 3xDurée
29-32	M rêve des enfers toutes les nuits pendant 6xDurée
33-36	M perd D10 PdM et D10 EN
37-40	Le plus proche corps enterré revient comme mort-vivant attiré par M
41-43	M invoque un demon Divin=1 comme par <i>Brèche Céleste</i>
44-46	Le sort touche une cible au hasard à d6x100m
47-49	Le sort provoque un son et lumière chaotique
50-52	M perd 2D10 EN et devient inconscient pour 1xDurée
53-55	M parle en criant pendant 2xDurée
56-58	M transfère ses problèmes psychologiques à tout le monde à 2D10m
59-61	Tout le monde à D10m subit <i>Terreur</i> à NE=d6
62-64	Le sort attaque D10* cibles les plus proches
65-67	Les prochains d6 sorts ont VdCx3
68-70	2D10 plantes les plus proches déssèches
71-72	M viellit de d6 années





73-74	M devient dépressif pendant 5x Durée
75-76	M gagne sensibilité 100% lumière pour 6x Durée
77-78	M hantés par des esprits pour 5x Durée
79-80	VdC de ce sort xD10 pour 4x Durée
81-82	M a des cauchemards toutes les nuits pendant 7x Durée
83-84	M hurle comme un loup toutes les nuits pendant 4x Durée
85-86	M a 10 Malus généraux pendant 3x Durée
87-88	Les animaux rencontrés se méfient de M pendant 5x Durée
89-90	Arrivée d'un démon Divin=d3
91	Êtres dans les D10x5m imagine des horreurs pendant 2x Durée
92	Les d6 prochains sorts de M n'ont aucun effet
93	Les d6 prochains sorts sont retardés de D10* phases
94	Les D10 prochains sorts ont M comme cible
95	Tous les êtres & plantes à 2D10m deviennent stériles
96	Tous les mammifères rencontrés deviennent hostile pour 7x Durée
97	M devient Tueur psychopate pour 5x Durée
98	M gagne +1 niveau de maladie par semaine pour 4x Durée
99	M perd D10%x2 ExM
100>	M meurt et devient un <i>Esprit Vengeur</i>

5.9.5 TEC EL'LAR

D100	Alignement EA
<33	Rien
33-36	M lance le sort contre lui
37-40	M lache tout ce qu'il tient
41-43	Malus généraux de NEM pour 1x Durée
44-46	Impossible de lancer un sort pour 1x Durée
47-49	Malus 10 aux tests intellectuels pour 3x Durée
50-52	Perte de 2D10 PdM, EN si pas assez de PdM
53-55	M muet pour 2x Durée
56-58	Une cible en vue lit les pensées de M pour 2D10min
59-61	M ne peut mentir pour 2x Durée
62-64	Les reliques à d6m perdent leur magie pour 2x Durée
65-67	Le sort change de cible au hasard à NE+d3-d3
68-70	Le sort réussi mais sur le M
71-72	M perd 2D10 EN et perd conscience autant d'heures
73-74	Les objets non magiques à d6m sont repoussés de 2D10m
75-76	M devient gaucher pendant 4x Durée
77-78	M a mains tremblantes pendant 1x Durée
79-80	Sort attaque D10* cibles, coûte x2 PdM
81-82	M et cible échangent de place, de vêtements et d'équipement
83-84	Les prochains d6 sorts ont VdCxd6
85-86	Les prochains d6 sorts ont leur effets opposés
87-88	M vieillit de d6 ans
89-90	M doit doubler la formule du sort pour 2x Durée
91	M émet des bruits sourds pendant 2x Durée
92	Toutes les reliques à 2D10m perdent toute leur mana
93	Les prochains d6 sorts n'auront aucun effet
94	M sourd pour 2x Durée
95	M perd l'usage de ses mains pour 2x Durée
96	M perd 1 NEM
97	M voit tous les visages de sa race comme le sien
98	M a une voix aigüe pour 4x Durée
99	Les reliques à D10m explosent et inflige NEM+NE dégâts magiques
100>	M devient possédé par une être Divin EA pour 4x Durée

5.9.6 TEC SI'TH

D100	Alignement SI
<09	Rien
09-12	Tous les êtres à 2D10m de M subissent dégâts sorts x2 pour Durée
13-16	Toutes les plantes à 2D10m de M +1 mois de croissance en 1 tour
17-20	M a une voix stridente et féminine pour Durée
21-24	M se gratte le corps tous les tours pour Durée
25-28	M a sa consommation de PdNxd6 pour Durée
29-32	M perd un mot prononcé sur deux pour Durée
33-36	M doit uriner partout où il s'arrête pour Durée
37-40	M entend des bourdonnements pour Durée
41-43	M ne voit que d'un oeil pour Durée

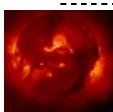




44-46	M entouré de mouches pour Durée
47-49	Tout ce qui est mangeable à 2D10m pourri
50-52	Tout ce qui est buvable à 2D10m devient fétide
53-55	M devient Naïf pour Durée
56-58	M miaule au lieu de parler pour Durée
59-61	M s'endort surplace pour Durée
62-64	M dans le coma pour Durée
65-67	M a son front tatoué pour Durée
68-70	M est sourd d'une oreille pour Durée
71-72	M ne voit plus le jour pour Durée
73-74	M bave en parlant pour Durée
75-76	M attaqué 1x/jour par D10 moustiques pour Durée
77-78	M aboie au lieu de parler pour Durée
79-80	Un objet de M lui saute à la figure, attaque d'écrasement
81-82	Les animaux rencontrés grognent pour Durée
83-84	M subit le double des dégâts des armes en fer
85-86	M gagne un problème psychologique au hasard
87-88	M flatule bruyamment après chaque repas pour Durée
89-90	Un animal au hasard attaque M 1x/jour pour Durée
91	M sensible à la lumière pour Durée
92	M voit tout ce qu'il porte sur lui expulsé à D10m
93	M voit des visages différents sur les gens rencontrés pour Durée
94	M n'entend qu'un mot sur deux pour Durée
95	M ne sait plus prononcer de consommes pour Durée
96	M doit dormir sous terre pour Durée
97	M irrationnel, test V(car)x1 pour prendre une décision pour Durée
98	M siffle et chante constamment pour Durée
99	M gagne 1 PdF par repas pour Durée
100>	M se transforme en animal sauvage

5.9.7 TEC NATURE

D100	Alignement NA
<09	Rien
09-12	Tous les êtres à 2D10m de M ont Fatigue+1
13-16	Toutes les plantes à 2D10m de M s'assèchent
17-20	Voix cassée: M a 2D10 Temporaire en E
21-24	Tremblements: M a 2D10 Temporaire en D
25-28	M a sa consommation de PdN x2 pour 1x Durée
29-32	M transpire abondamment (boirex2) pour 1x Durée
33-36	M doit uriner partout où il s'arrête pour 1x Durée
37-40	Bourdonnements: M a Ouïe-20 pour 1x Durée
41-43	Ne voit que d'un oeil : M a Vue-20 pour 1x Durée
44-46	M entouré de mouches pour 1x Durée
47-49	Tout ce qui est mangeable à 2D10m pourri
50-52	Tout ce qui est buvable à 2D10m devient fétide
53-55	M +1 Maladie
56-58	M miaule/aboie/siffle (d3) au lieu de parler pour 1x Durée
59-61	M s'endort surplace pour 1x Durée
62-64	M dans le coma pour 1x Durée
65-67	M saigne du nez: EN-2D10
68-70	Sourd d'une oreille : M a Ouïe-20 pour 1x Durée
71-72	M sensible à la lumière pour 2x Durée
73-74	M bave en parlant (CI-40) pour 2x Durée
75-76	M attaqué 1x/jour par D10 moustiques pour 2x Durée
77-78	M grogne en dormant pour 2x Durée
79-80	Un objet Q+ ou ++ de M devient Q=
81-82	Les animaux rencontrés fuient M pour 2x Durée
83-84	M subit le double des dégâts des armes en métal pour 2x Durée
85-86	M gagne un problème psychologique au hasard
87-88	M flatule bruyamment après chaque repas pour 2x Durée
89-90	Le prochain animal touché par M meurt (EN=0)
91	M devient nocturne pour 2x Durée
92	Une relique au hasard à D10m perd tous ses pouvoirs
93	M a Moral-5 contre des religieux/magiciens pour 2x Durée
94	M perd autant d'EN que de Mana pour 2x Durée
95	M ne gagne plus d'ExT pour 2x Durée
96	M doit dormir à l'abri pour 2x Durée
97	M gagne Haine(magicien/magie)





98	M a Survie-20 pour 2x Durée
99	M gagne 1 PdF par repas pour 2x Durée
100>	M se transforme en animal/végétal/minéral (d3) en vue

Exemple : Henri (aligné EI, NEM 8) a lancé un Soin Divin (DS1) sur un ami blessé, il a obtenu un tEC, un $(D100=)75+1-8=68$. Il sera Aveugle pendant ($d6=1$) x Durée ($D10=6$) 4 jours.

5.10 Critique des Reliques

Un tRC obtenu dans le lancement d'un sort de relique donne **AMa+1** pour cette relique pour ce **propriétaire** et pour **tous les sorts** de la relique. À contrario, un tEC donne un **AMa-1** dans les mêmes conditions. Ce modificateur disparaît lorsque la relique **change de propriétaire** et est limité à +/-NEM(relique).





6. Niveaux et expérience magique

Un magicien est défini par son niveau d'expérience en magie (**NEM**). Le NEM est déterminé par l'accumulation des points d'expérience magique (**ExM**) selon la table suivante:

ExM	NEM	Titre	ExM	NEM	Titre	ExM	NEM	Titre
0	0	Apprenti	2500	7	Expert	10000	14	Grand Mage
50	1	Apprenti	3200	8	Expert	11300	15	Grand Mage
200	2	Apprenti	4000	9	Expert	12800	16	Grand Mage
450	3	Étudiant	5000	10	Mage	14500	17	Grand Mage
800	4	Étudiant	6000	11	Mage	16100	18	Mage ultime
1300	5	Étudiant	7700	12	Mage	18000	19	Mage ultime
1800	6	Expert	8500	13	Mage	20000	20	Mage ultime

* Le NEM à atteindre demande $NEM^2/2$ Exp.

À la création du Perso, les ExM sont ceux permettant d'avoir juste le NEM déterminé. Le **Titre** indique le grade atteint, qui qualifie le magicien de manière textuelle. Ce Titre permet d'effectuer un exploit en échange de **10%** des ExM accumulés qui sont sacrifiés (perdus):

Titre	Exploit
Apprenti	Aucun
Étudiant	ExT gagné d'un sort lancé x10
Expert	Double un effet d'un sort réussi
Mage	Double tous les effets d'un sort réussi
Grand mage	Gagne un NE dans tous les sorts connus d'un Pouvoir
Mage ultime	Gagne une affinité avec créature à NEMx3

Les exploits sont à **usage unique** par NEM atteint et autorisés sauf si la perte d'ExM fait perdre un NEM. Les exploits liés aux Titres inférieurs sont également accessibles.

Exemple : Madorf est un Mage NEM 11 avec 10.500 ExM. Pour vaincre un démon, il lance un sort et obtient un tRN. Les blessures infligées ne sont pas suffisantes pour terrasser le monstre. Il décide de doubler cet effet (exploit d'Expert) en sacrifiant 10% = 1050 ExM. Le monstre est vaincu et ses ExM tombent à 10500 - 1050 = 9450.

6.1 Gain de points (ExM) et Magie

Quelques précisions :

- Seuls les Perso éduqués à la magie (magiciens, chamanes etc.) peuvent recevoir des ExM.
- La magie innée ne permet pas d'avoir des ExM.
- Les reliques ne changent jamais de NEM/NE.
- La source principale d'ExM est l'utilisation et l'étude des sorts.

Les **livres, parchemins et les expériences magiques** sont des sources d'étude et ont un **NEM(de l'auteur)** et un **NE(Magie de l'auteur)** définis par le MdJ. Par jour passé à les étudier, l'ExM gagnée = **NEM(auteur) x NE(Magie auteur)/10 x NEM(Perso)** modifiée selon un test du NE(Magie) du Perso :

Test	ExM gagnée
tRC	+100%
tRN	+50%
tRP	+0%
tEN	-25%
tEC	-50%, fin de l'étude

Il est possible de faire **NEM(auteur)+[NE(Magie auteur)/10]** tests. Après, la source n'apporte plus rien.

Exemple : Jeanine (alignée El, NEM3, NE(Magie)=30), dispose d'un livre sur les Anges(NEM2, NE(Magie)=60), une journée d'étude procure $2 \times 60 / 10 \times 3 = 36$ ExM le premier jour, avec un (D100=)56, ce sont 27 ExM qui sont gagnés. Elle a droit à 8 tests au total.

Le **gain en ExM et en TG(Magie) pour le lancement de sorts** dépend résultat et du type de sort utilisé :

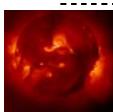
Sort	ExM si pas RMa	ExM si RMa active	Magie si pas RMa ²	Magie si RMa
tRC	DS x (NE+3)	RMa(min 1) x (NE+3)	2	RMa
tRN	DS x (NE+1)	RMa(min 1) x (NE+1)	1	RMa/2
tRP	1	1	0	0
tEN	0	0	0	0
tEC	0	0	0	0

² Les gains de ExT (Magie) sont limités à un gain par sort par jour

Exemple : ...Jeanine a lancé 3 fois Soins Divin (NE3, DS1), avec un tRC et deux tRN et une fois Doigts de Feu (NE2, DS3, cible RMa 8) qui a fait un tRP. Le gain d'ExM est de (DS1x (NE+3)6 + 2 x [1 x (3+2)] = 6+10=16 sur Soin Divin 1 pour un total de 40 ExM.

6.2 Gain de NEM

Lorsqu'un Perso gagne un NEM, il gagne également 2 points à répartir dans ses Sens à sa convenance sans dépasser 80, comme pour les gains de NEC. De nombreux autres facteurs changent également, il est utile de recalculer les valeurs liées au NEM.







7. Autres règles sur les sorts

7.1 Augmentation du NE d'un sort

Les sorts ont un NE qui commence à 0 et augmente grâce à l'accumulation d'ExT. L'ExT nécessaire pour monter de **1 NE** dépend de la DS du sort et du NE que l'on veut atteindre:

NE suivant

DS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	12	25	42	63	88	117	150	187	228	273
2	16	30	48	70	96	126	160	198	240	286
3	20	35	54	77	104	135	170	209	252	299
4	24	40	60	84	112	144	180	220	264	312
5	28	45	66	91	120	153	190	231	276	325
6	32	50	72	98	128	162	200	242	288	338
7	36	55	78	105	136	171	210	253	300	351
8	40	60	84	112	144	180	220	264	312	364
9	44	65	90	119	152	189	230	275	324	377
10	48	70	96	126	160	198	240	286	336	390
11	52	75	102	133	168	207	250	297	348	403
12	56	80	108	140	176	216	260	308	360	416
13	60	85	114	147	184	225	270	319	372	429
14	64	90	120	154	192	234	280	330	384	442
15	68	95	126	161	200	243	290	341	396	455
20	88	120	156	196	240	288	340	396	456	520

- Quand l'ExT accumulée est suffisante, enlevez le coût pour gagner 1 NE, gardez le solde.
- Pour les NE>10, ajoutez **(NE-10)x4 + DSx15** ExT nécessaires pour atteindre ce NE.
- **Le NE(sort) est toujours limité à NEMx2.** L'ExT est gagnée quand on utilise ou étudie un sort.
- Par sort connu du même type (Altération/Restauration/Invocation/Destruction), l'ExT nécessaire **diminue de 1** mais reste toujours **minimum 50%** de ce qu'indique la table.

Le lancement d'un sort donne droit à l'ExT selon la DS(sort) et si la RMa est active (sur cible hostile) ou non:

Sort	RMa inactive	RMa active
tRC	DS x 3	RMa(min 1) x 3
tRN	DS x 2	RMa(min 1) x 2
tRP	DS x 1	RMa(min 1) x 1
tEN	0	0
tEC	0	0

Seul l'étude ou le lancement d'un sort provenant du magicien lui-même procure des ExT. **Ceux issus des reliques ou autres sources ne donnent rien.** Le MdJ comptabilise ces points, dès qu'un total suffisant a été atteint le NE de ce sort monte de 1 et le report des points est conservé. Une feuille de gestion des sorts est disponible en annexe (voir 9.3 Lancement des sorts). Comme pour les talents, ces points sont calculés et attribués en début de séance.

Exemple : ...Jeanine a lancé 3 fois Soins Divin (NE3, DS1, ExT accumulée = 20), avec un tRC et deux tRN et une fois Doigts de Feu (NE2, DS3, 48 ExT accumulés, cible RMa8) qui a fait un tRP. Le Gain d'ExT pour Soin Divin est $1(DS)x3 + 2 \times (DSx2)4 = 7$ pour atteindre 27 ExT loin des 77 nécessaires pour gagner un NE. Doigts de Feu permet de gagner 1 ExT pour arriver à 49 ExT, il en faut 54 pour gagner 1 NE.

7.2 Étude de sort

7.2.1 AVEC UN MAÎTRE/UN LIVRE

L'étude avec un maître et la lecture de livres de sorts (=sources) permettent de gagner de l'ExT dans un sort.



- On ne peut étudier qu'un sort à la fois.
- Une journée d'étude revient à s'appliquer pendant au moins **6** heures.
- Le J précise le nombre de **journées d'étude** que le Perso consacre à l'apprentissage du sort.
- L'**ExT** gagnée par jour = **[NE(source)-NE(élève)] / 2** par jour 0 si négative.
- Dépensez **(Ext+2) x coût** du sort PdM (au NE de l'élève).

Une fois la période d'étude achevée, testez NE(Magie) pour connaître le nombre total de points ExT gagnés:

Test	Effet
tRC	ExT+ 30%, un tRC dans ce sort
tRN	ExT+10%
tRP	ExT +0%
tEN	ExT-20%
tEC	ExT-40%, un tEC dans ce sort

Exemple : Darien étudie pendant 5 jours le sort inconnu Animalité (DS3, 16 CPA), grâce à sa mère (NE4 dans ce sort). L'étude procure $(4-0)/2 = 2$ ExT par jour, $5 \times 2 = 10$ ExT potentiels. Il faut dépenser $(2+2) \times 3 = 12$ Mana par jour. Un test de Magie donne (D100=)74 (tEN) donne 8 ExT gagnée.

7.2.2 SEUL





Un magicien peut lancer un **sort connu** pour s'entraîner seul. Dans ce cas, il suffit de lancer le sort de mainière normale. La CR max = 90, quelles que soient les circonstances. Lancez les dés pour chaque sort utilisé, dépensez les PdM. **Il n'y a ni tRC ni tRP.** Les tEC sont pris en compte. **L'EXT gagnée dans les sorts et en Magie est réduite de CR%.**

Option : si vous refuser les tEC alors l'ExT(Magie) est annulée.

Exemple : Darien (NEM 5, magie EE, AMa=40, PdM=60) a appris Animalité (DS3, NEO). Il veut s'entraîner seul en dépensant tous ses PdM, le sort coûte 3PdM, il le lance 20 fois pour $20 \times 3 = 60$ PdM. La CR=40. Supposons que 50 ExT de base sont gagnés, ils sont réduits de (CR)40% à 30 ExT.

7.3 Perception de la magie

Tout individu est capable de percevoir les flux magiques (objets enchantés, relique, magicien etc.).

- **Un test demandé par un Perso coûte un EN.**
- Un seul test permis par « rencontre » entre le Perso et la source de magie.
- Effectuez le test quand le Perso arrive à **NEM(source magie)X 2m de la source**.
- La CR de ressentir le flux = **Em(inu)/3 + NEM(source) + NEM(Perso)** + bonus divers.
- Un test réussi donnera la **direction et distance arrondie à 5m**.
- Si le **dé<=NEM(Perso)**, le MdJ fournit le **type de magie, l'alignement, son NEM et NE**.

Le type de magie donne une idée du genre d'effet de cette magie (esprit, feu, froid, etc.).

Exemple : Darien (NEM 5, Magie=50) passe à 5 m d'un focus défensif (NEM6, NE3, Doigts de Feu, EO). Le MdJ demande un test sur une CR = $(50/3)17+6+5=28$. Avec un D100=04 (<=NEM5), Darien perçoit la direction, la distance, magie Destruction, alignée EO à NEM=6 et NE3.

7.4 Affinité magique

Il est possible de développer un contact spécial avec une créature. Si celle-ci est capable d'utiliser des sorts connus par le Perso, le lien ainsi créé permettra de diminuer le coût et d'augmenter la vitesse de ces sorts. Le MdJ détermine si le développement de cette affinité est possible et dans quelles conditions cela peut se réaliser ainsi que les obligations réciproques qui en résultent (alignement, attitude, valeurs, etc.).

Au départ, **l'Affinité = 20 + NE(Langue commune)/2 + NEM(magicien) + NE(sort créature)**.

- Prenez le plus bas NE des deux êtres dans la *Langue Commune*.
- Ajoutez cette affinité à la liste des talents du Perso.
- Seules les actions du Perso par rapport à la créature et l'utilisation de l'affinité modifient celle-ci.
- Un Perso ne peut avoir **qu'une Affinité à la fois**.
- Le CC de cette créature doit être 2 ou 3.
- L'affinité magique n'est pas un lien avec une créature mais avec une race de créature.
- **Elle ne procure pas d'autre effet.**

Chaque fois qu'un sort connu **par le magicien et la créature** est lancé, le magicien peut tester l'**Affinité** pour modifier le coût du sort et la VdC. À 0, cette dernière disparaît à tout jamais. Le maximum = 100.

Résultat	Coût PdM	VdC	Affinité
tRC-tRN	/2	x10	+1
tRP-tEN-tEC	x2	/2	-1

VdC : modification de la VdC du sort lancé. Affinité : modification de la valeur.

Exemple : Myrra (NEM8, NE2 en Pouvoir de la Tempête) connaît un Grantom des Montagnes (NE4 en Pouvoir de la Tempête). Elle a fait des sacrifices et apporté des pierres précieuses que la créature adore. Ils ont une langue commune à NE10. Un lien se crée et l'Affinité = $20 + 10/2 + 8 + 4 = 37$. En lançant un sort du Pouvoir de la Tempête, Myrra teste l'affinité (D100=54) c'est un échec, le coût en Mana x2, la VdC /2 et l'affinité descend à 36.

7.5 Affinité divine

7.5.1 APPARITION

Un Perso ou PNJ peut développer une affinité avec une **créature divine** dans les conditions suivantes :

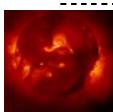
- il faut être **mystique** ou **fanatique** dans l'alignement de cette créature
- il faut être dans un lieu spécial du Monde Ancien ou Nouveau, pas dans le Monde Divin
- les circonstances d'apparition du lien doivent être spéciales/uniques/mystiques
- il doit exister un **lien puissant** avec cette créature (selon MdJ)
- il faut réussir un test unique (sans PH) sur **NEM + Foi(Perso)/10 - Divin(créature)** sauf si c'est la créature qui crée le lien

Si ces conditions sont réunies, le MdJ peut décider qu'un lien est créé avec le Monde des Dieux et qu'une créature divine a son **esprit ouvert vers ce lieu et ce Perso**.

Alternativement, **une créature puissante** (Divin>0 et NC>8, possédant sorts et immunités) peut également se choisir un être humain comme avatar dans le Monde Humain, avec ou sans son consentement. Cela remplace les conditions ci-dessus et c'est une **vampirisation du corps et de l'âme** de la cible. Pour ce faire, il doit y avoir un être divin dont la créature dépend, prêt à cautionner ce lien.

7.5.2 MISE EN PLACE

La cible est emportée dans une transe de **Divin x NC heures** pendant laquelle des phénomènes magiques se produisent autour du corps immobile et inconscient : lumières diffuses, sensations de froid ou de chaleur, courants d'air et sons étranges. Pendant cette transe, la cible se réveille que si blessée physiquement. La





créature ne doit pas obligatoirement être capable de communiquer verbalement ou présente physiquement, elle doit juste vouloir créer le lien avec la cible et être consciente du lieu où elle se trouve. L'effet principal du lien est de transformer la cible en une « image » de la créature. La cible devient membre et héraut de cette créature/race/communauté dans son propre monde.

Déterminez la **valeur d'affinité** selon la règle *ci-dessus*. Cette valeur se trouve entre 0 et 100. En-dessous de 0, le lien est perdu à jamais. À 100, la créature prend la place de la cible et cette dernière est envoyée dans le monde Divin.

7.5.3 CAPACITÉS

Les capacités de la créature sont indiquées sur la fiche (voir *Livre 4*) : sorts, immunités, sensibilités, vol, nage, etc. Ne sont pas concernées : NEC/NEM, NE, armes, taille/poids, sens, la section trésors et autres données découlant des caractéristiques. Chaque capacité est déterminée individuellement. Soit elle a un effet permanent et cet effet est **modulé par l'Affinité** (valeur x affinité%) soit l'effet s'applique avec un **test d'Affinité**. Selon les capacités et l'affinité actuelle, appliquez les règles suivantes :

Capacités	Utilisation selon affinité
Combat	Bonus/malus/effet en proportion
Furie (totale/partielle)	CR de réussir, 1x/combat
Haine de cible	CR d'obéir à ce trait, 1x/combat
Immunité ou Insensible Cat ¹ (X)	Bonus/malus/effet en proportion
Langue NE	NE en proportion
Magie à NEM/NE +sort	Usage normal/inné, NEM/NE en en proportion
Poison type NEM/NE	Doses, NEM/NE en en proportion
Rage +X	CR d'utiliser ce trait, 1x/combat
Régénérant	X en proportion de temps ou des points
Sensible Cat ¹ (X)	X en proportion , effets également
Talents NE	NE en proportion
Autres	CR d'utiliser/de subir à chaque occasion
Mouvement/capacité technique	CR ou proportion selon MdJ
Divers	En cas de doute, utiliser la CR 1x/tour

Les restrictions à l'usage (conditions, nombre d'usages) des capacités restent identiques.

En lieu et place de l'effet proportionnel, le Perso peut tester l'Affinité pour bénéficier de la **capacité complète** ayant un effet unique (un test, une phase, etc.). En cas d'échec, cette capacité n'est pas utilisable ou n'a aucun effet. Le nombre de tests d'Affinité est limité à **Foi/10 par jour**.

Exemple : Noémie (Foi=70) a rencontré un Ange aux capacités suivantes avec une affinité de 40 :

Magie : Pouvoir de la Lumière 6/6 → peut lancer les sorts de ce Pouvoir à 40% donc NEM/NE=2/2 en payant PdM ou NE.

Haine : EO → 40% d'agir avec cette Haine lorsque rencontre des êtres EO

Combat : VO et VD x1,5 contre EO → le bonus de 50% x 40% devient 20% donc VO/VD x 1,2

Talent : comprennent toutes les langues humaines NE60 → comprend tout à NE24

Sensible: +50% poison → poison à effet +20%

Vol: x4 → 40% de pouvoir voler à MvP x4, maximum 7x/jour

7.5.4 TEST D'AFFINITÉ

Chaque test d'Affinité réussi fait gagner +1 Affinité si au moins une capacité a été utilisée dans la journée.

7.5.5 CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de la créature sont utilisées pour modifier l'affinité. Chaque fois qu'un Perso voit ses caractéristiques être modifiées dans leurs valeurs courantes (suite à une blessure ou par les PAC), comparez la valeur de celle-ci à celle de la créature. Si elle **se rapproche** de cette dernière, alors Affinité+1 par point, si elle s'en éloigne alors Affinité-1 par point.

7.5.6 COMPORTEMENT

L'affinité influence le comportement, le caractère et les réactions aux situations rencontrées. Si la cible n'agit pas conformément à l'attitude de l'être alors **Affinité-1**. Une fois maximum par scène.

7.6 Focalisation de sorts

7.6.1 INTRODUCTION

Les objets de focalisation, en général précieux, symbolisent un sort (ou l'utilisation de celui-ci). La qualité de ces objets modifie la CR de certains sorts qualifiés par leur **type** et leur **DS**, grâce à leur simple possession. Un focus peut être **travaillé et orné** pour le rendre précieux. Le J et le MdJ se mettent d'accord sur la matière, la taille, la forme et les ornements nécessaires pour un tel travail. Pour être valable, le focus doit être porté par le magicien à un endroit du corps utilisé pour lancer ce sort (bague, bracelet, talisman, collier etc.).

7.6.2 LIEN ENTRE SORTS ET MATIÈRES

Les objets de focalisation et leur matière de base sont donnés dans la table suivante. Selon la **DS**, le **type** et l'**alignement du sort**, vous avez une indication d'un objet de focalisation typé et de la forme demandée :

DS	Altération	Destruction	Invocation	Restauration
----	------------	-------------	------------	--------------





1	Bois âge>100ans EE/SI - chêne EI - orme EO/KO - acajou EA/NA - if	Métal - anneau EE/SI - orichalum EI - fer EO/KO - bronze EA/NA - argent	Pierre - amulette EE/SI - cristal EI - calcédoine EO/KO - grenat EA/NA - hématite	Huile - flacon EE/SI - noix EI - olive EO/KO - ricin EA/NA - argan
2-3	Bois précieux âge>200ans EE/SI - amboine EI - cormier EO/KO - ébène EA/NA - amourette	Métal précieux - amulette EE/SI - orichalum EI - or EO/KO - cuivre EA/NA - argent	Pierre - précieuse EE/SI - diamant EI - perle EO/KO - spinelle EA/NA - azurite	Huile - essentielle EE/SI - lavande EI - rose EO/KO - thym EA/NA - cannelle
4-6	Bois ancien âge>300ans EE/SI - chêne rouvre EI - orme blanc EO/KO - pin noir EA/NA - mélèze	Gemme - ovoïde EE/SI - opale EI - diamant EO/KO - émeraude EA/NA - saphir	Pierre - incrustée EE/SI - onyx EI - ambre EO/KO - jais EA/NA - émeraude	Huile - préparée EE/SI - loup EI - cheval EO/KO - humain EA/NA - ours
7-10	Bois stratifié âge>400ans EE/SI - chêne vert EI - thuya EO/KO - noyer noir EA/NA - séquoia	Joyaux - 3 éléments DS 4-6 EE/SI - diadème EI - chevalière EO/KO - collier EA/NA - fibule	Pierre - stratifiée EE/SI - péridot EI - opale EO/KO - corail EA/NA - saphir	Huile - enchantée EE/SI - loup des ombres EI - pégase EO/KO - nain-géant EA/NA - varen
11+	Bois unique âge>500ans EE/SI - cèdre EI - tsuga EO/KO - baobab EA/NA - if divin	Forme unique - taille>2cm EE/SI - opale croissant EI - diamant étoile EO/KO - rubis noir EA/NA - saphir sphère	Pierre - de l'espace EE/SI - pierre de lune EI - rubis EO/KO - jais EA/NA - météorite	Huile - corporelle EE/SI - granetree EI - ange EO/KO - grantom EA/NA - sentinelle

Le bonus d'un objet de focalisation est basé sur la taille, la qualité et le talent utilisé pour le travailler :

Taille (relative)	Qualité	Talent	Bonus
Très petite	Q--	01-10	0
Petite	Q-	11-30	+1
Moyenne	Q=	31-50	+2
Grande	Q+	51-70	+3
Très grande	Q++	71-80	+4



Cumulez les trois bonus. Ajoutez aussi :

Caractéristique	Bonus
Objet préparé et serti	+1
Objet enchanté	+2

Le bonus total de focalisation sur le lancement d'un sort ne peut dépasser le **NE(sort)**.

Exemple : Roméa (alignée EO, Doigt de Feu à NE3, sort de destruction à DS3) dispose d'une grande amulette enchantée de cuivre de Q- forgée par un artisan NE20. Le bonus du focus est de $+3(\text{taille})+0(\text{Q-})+1(\text{NE30})+2(\text{enchantée}) = +6$ mais le bonus pour lancer Doigt de Feu est limité à +3, le NE dans le sort.

7.7 Magie Innée

Ce type de magie ne concerne que les êtres qui possèdent une forme de magie innée, c'est-à-dire ni enseignée ou apprise de manière habituelle. Les **créatures** utilisent ces règles lorsqu'elles utilisent de la magie sauf si elles appartiennent à une race **civilisée** (Anciens, Dval'inn etc. voir *Livre 4*). Si le NEM d'une magie innée n'est pas indiqué :

- Le NEM = **Caractéristique/20**, utilisez la caractéristique selon le type de magie (voir MdJ).
- Le **NE = NEM/2**, ce NE n'évolue qu'avec le NEM.
- Le coût des sorts est payable en **PdM ou EN**, pas un mélange des deux.
- Tous les sorts sont lancés en **une seule phase**, quelques soient les circonstances.
- Ignorez les règles sur les **composants** et les **Voix/Gestes**.
- Une magie innée ne peut être utilisée qu'au NE donné, il est impossible de moduler ce NE.
- Aucune expérience (ExM) ni expertise (ExT) n'est donnée pour l'utilisation de la magie innée.

Les PdM sont régénérés selon la règle 5.2 *Régénération*. Il est possible de maîtriser une magie normale en même temps qu'une magie innée.

Exemple : Ordia (Volonté=50, pas de NEM) possède le pouvoir inné de voler (*Nuage Divin DS1*) grâce à son lien avec EE. Son NEM=50/20=3 et le NE=3/2=2. Le coût pour lancer ce sort = $1+2\times 2 = 5$ payables en EN. Lancé en une phase toujours à NE2.

Magie permanente: certaines créatures ou reliques émanent une magie permanente. Elle ne coûte aucun PdM et ne provoque jamais de tEC. Son effet est évalué (testé) à **chaque phase** sur base des NEM/NE donnés.

7.8 Spécialisation

Le magicien peut décider de se spécialiser dans certains sorts **connus de son alignement**, tout en se limitant dans d'autres. Chaque sort choisi devient **principal**. Par sort ainsi choisi, le magicien doit désigner **2 autres sorts connus** qui deviendront **secondaires** et dont la **DS cumulée est supérieure ou égale à la DS du sort principal**. La décision ne peut être prise dans une situation de stress et est irréversible. Les effets sont :

- Un sort **principal** aura ses gains d'ExT x2 et un sort **secondaire** aura ses gains d'ExT /2.





8. Reliques

Les règles suivantes ont pour but d'encadrer la création des objets magiques. Ces objets, **parfois appelés reliques**, ne doivent **jamais** être banalisés. Le processus de création est assez lourd. Les sorts *Enchantement*, *Ensorcellement* et *Focus* sont nécessaires pour créer des reliques. Les règles qui suivent sont modulables pour le MdJ afin de permettre de créer des reliques en phase avec la situation et leur monde. Pour vous faciliter la tâche, une feuille d'aide est disponible en annexe (voir 9.5 *Création de relique*)

8.1 Généralités

Pour préciser, voici les différentes possibilités sont :

- Une ou plusieurs propriétés d'objet améliorées par le sort *Enchantement*. Ce sont des **objets enchantés**.
- Un objet de focalisation (7.6 *Focalisation de sorts*) qui reçoit la magie du sort *Focus*. Ce sont des **Focus**.
- Une véritable **relique** n'est créée qu'avec le sort *Ensorcellement* utilisé sur un objet rendu précieux par sa nature et/ou les ajouts qu'il a subi.
- Le sort *Pouvoir Divin* permet à un PN de passer de l'état *Préparé* à l'état *Enchanté* (voir *Livre 5*).

Dans les règles sur les reliques qui suivent :

- **X** est utilisé pour désigner le propriétaire de la relique, qui est son créateur à l'origine.
- Une fois la relique créée, elle aura un
 - **NEM** = NEM(créateur)
 - **NE** = NE(*Ensorcellement*)
 - **RMa** = NEM+NE
 - Une réserve de **PdM** = NEM x (NE+1)
 - **Regen** (de PdM) = NEM+ (NE/2) par jour
 - Les tests de magie de la relique se font avec ses **NEM et NE**, invariables

Ce sont ces NEM et NE qui sont utilisés par défaut dans les règles qui suivent.

Il est nécessaire de donner un **thème** à la cérémonie de création et de **nommer** la relique créée. Une relique est unique et initialement liée à son **créateur**, à son **temps** et la **vocation** qui lui est donnée. La cérémonie est basée sur ces trois éléments. Les erreurs de thème, le manque d'imagination et les confusions généreront des malus attribués par le MdJ. Un seul échec dans une des étapes de la cérémonie peut tout faire échouer.

Les étapes de la cérémonie déterminent le **modificateur de création** (**MdC**), qui servira dans le test final. Les modifications de ce MdC sont données à chaque étape. Ce test a lieu à la fin de la cérémonie qui doit obligatoirement avoir lieu à la fin des opérations et ne peut être reporté.

8.2 Cérémonie

8.2.1 MAGICIEN

Seul un magicien à NEM>5 peut créer des reliques. L'objet créé aura ce NEM.

MdC+NEM.

Une foi>40 du magicien dans son dieu.

MdC+Foi/10.

8.2.2 ENSORCELLEMENT

C'est un des sorts de base pour de nombreux magiciens. Le NE dans ce sort est un facteur fondamental dans la création de l'enchantement pour la chance de réussir et la durée de la cérémonie.

MdC+NE(*Ensorcellement*).

8.2.3 FORME

La relique a une des formes suivantes. La forme est d'une ou plusieurs des matières indiquées :

Forme	Matières possibles	Description
Amulette	Os, métal, bois	Plate, >20cm ² , figuratif ou symbolique, tenue au cou
Arme	Os, métal, bois (<i>Livre 1</i>)	De mélée ou de tir, peut être des flèches
Armure	Os, métal, cuir (<i>Livre 1</i>)	Partielle ou complète, fixation autonome
Art(isanat)	Bois, pierre, métal	Tout ouvrage de forme spéciale (fabriquée ou non)
Baguette	Bois, métal	Rectiligne >20cm à section >1cm de rayon
Bâton	Os, bois	Rectiligne >100cm, section >3cm
Combinaison	Selon la combinaison	Selon la combinaison
Écrits	Parchemin, vélin, tablette de pierre	Côtés >10cm, avec écrits/runes/symboles
Élixir	Alcool+ fluides & plantes	Dans contenant (cuir, poterie, métal, verre) >1dl
Gemme	Voir <i>Livre 5</i>	Taillée et fixée sur support, diamètre >1cm
Potion	Plantes + huiles & fluides & plantes	Dans contenant (métal, verre) >1dl
Poudre	Plantes, organes, minéraux, os	Résidus séchés et réduits en poudre >1g
Précieux	Métal, mineraï	Orfèvrerie, incrustations >1cm ²
Produit Naturel	Voir <i>Livre 5</i>	Renvoie aux formes prévues dans le <i>Livre 5</i>
Statue(tte)	Os, métal, bois, pierre	Sculptée, taille >15cm, figuratif ou symbolique
Talisman	Os, métal, bois, pierre	Comme amulette avec manche

La relique doit être **décorée** d'une manière ou d'une autre : dessin, gravure, rune, forme et/ou couleur spéciale, symboles. En lien avec la divinité, le sort ou tout élément lié au lieu et à moment de sa création.





8.2.4 MATIÈRE

Pour chaque matière (pierre, métal, bois, os, etc.) employée dans la création de la relique, additionnez les modificateurs liés à sa Qualité de base de la matière **et** au talent utilisé pour la travailler :

Qualité de la matière	NE(talent)	MdC
Très mauvaise (Q--)	Aucun travail	-10
Mauvaise (Q-)	01-20	-5
Moyenne (Q=)	21-40	0
Bonne (Q+)	41-60	+3
Très bonne (Q++)	61-80	+5

Déterminez le NE des TG selon la forme de la relique :

Forme	Talent requis
Amulette	Joaillerie/Cuir/ébénisterie
Arme	Forge/ébénisterie
Armure	Armurerie/Cuir
Art(isanat)	Selon Matière & MdJ
Baguette	Ébénisterie
Bâton	Ébénisterie/Forge
Combinaison	Combiner les talents
Écrits	Calligraphie
Élixir	Alchimie
Gemme	Minéraux/Joaillerie
Potion	Médecine/Alchimie
Poudre	Herboristerie
Précieux	Joaillerie/Forge
Produit Naturel	Herboriste/équarisseur/Minéraliste
Statue(tte)	Sculpture
Talisman	Joaillerie



8.2.5 TEMPS ET TAILLE

Déterminez la durée de fabrication des différents éléments formant la relique (en heures ou jours). Selon la taille de la relique par rapport à la moyenne de ce type d'objet, ajustez :

Taille de l'objet	Temps	MdC
Très petite	-20%	-5
Petite	0%	0
Moyenne	+10%	+3
Grande	+30%	+5
Très grande	+50%	+10

8.2.6 SANCTUAIRE

Le magicien doit disposer d'un sanctuaire : temple, atelier, autel ou une combinaison de ceux-ci. Si le lieu bénéficie d'une magie bénéfique au magicien, la **MdC + NE(sort)**.

8.2.7 SORTS

Pour **placer un sort** dans la relique, il faut avoir un focus (voir 7.6.2 *Lien entre sorts et matières*) selon la procédure du sort *Ensorcellement*. Par focus placé **MdC + bonus du focus**. Chaque focus permet de **placer une propriété** (Base/particulières/spéciale).

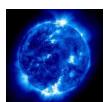
8.2.8 PROPRIÉTÉS DE BASE

Certaines formes de relique ont une propriété de base unique et permanente. D'autres ont des effets spéciaux :

Forme	Propriétés de base
Amulette	RMa+NE/3 , pas de propriétés offensives (sort à RMa active par exemple).
Arme	Doit être enchantée avant la cérémonie.
Armure	Doit être enchantée avant la cérémonie.
Art(isanat)	Propriétés finales réduites : NEM/2, NE/2.
Baguette	RMa+NE/2, PdM+NE/3 X (si du même alignement) peut utiliser 50% des PDM de la relique.
Bâton	RMa+NE X (si de même alignement) d'utiliser toute les PDM de la relique.
Combinaison	Combinaison de deux objets/matières à définir séparément. Cumulez les propriétés de base.
Écrits ²	NEMxNE usages avant d'épuiser la magie qui y est contenue. La relique meurt après.
Élixir ²	1 dose/dl, permet de créer des potions d' <i>Alchimie rares et très rares</i> à effet magique supplémentaire.
Gemme	RMa+NE .
Joyaux	RMa+NE/3 .
Potion ²	1 dose/dl, pour des potions d' <i>Alchimie très commune et commune</i> à effet magique supplémentaire.
Poudre ²	1 dose/cm ³ , pour des potions d' <i>Alchimie de tout type</i> à effet magique supplémentaire, doit être respirée ou mélangée à un liquide Q+/Q++.
PN ²	Seul un PN brut à forme solide peut être enchanté, RMa+NE/4 .
Statue(tte)	REGEN(PdM)+NE, RMa+NE/2 .
Talisman	RMa+NE/2 .

² Ces formes n'autorisent **qu'une seule propriété particulière** !

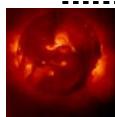




8.2.8 PROPRIÉTÉS PARTICULIÈRES

Par **tranche complète de 4 NEM**, il est possible de placer une propriété particulière à la relique, en plus des sorts. Les détails et effets des propriétés sont donnés dans le *Livre 5*. Chaque ajout de propriété coûte NEMx2 PdM et il faut réussir le sort indiqué ci-dessous. Chaque propriété donne un MdC.

D100	Propriété particulière	Sort, MdC et effets
01	Attraction	Choisir une créature alignée comme la relique du monde Ancien/Divin avec $P = RMa(\text{Relique})\%$ 1x/jour. La créature arrivera par ses propres moyens et attaquaera les êtres présents à alignment différent. Sinon obéira à X. Suit les règles du sort Brèche Céleste . Lancer Brèche céleste , MdC -NC moyen de la race visée.
02-08	Attribut spécial	Choisir parmi les tables de <i>Livre Personnage 1.3.36, tables 3, 7, 8, 13 et 14. Permanent</i> . Lancer Enchantement , MdC selon le MdJ.
09-10	Bannissement	Choisir une race de créature. Peut repousser cette créature dans son monde ou la faire fuir à NEx5 km. Tout tRP banni seulement pendant NEx2 tours. <i>NEx2 usages par jour. Distance de la cible = NEx10m. Durée = NE+1 jours.</i> Lancer Divine intervention , MdC -NC moyen de la race visée.
11-15	Caractéristique	Donne un malus/bonus (choisir) de RMa à une caractéristique au choix. Lancer Enchantement , MdC +3/-3.
15-18	Caractéristique supérieure	Donne un malus/bonus (choisir) de RMa x2 à une caractéristique au choix. Lancer Enchantement , MdC +5/-5.
19	Caractéristique ultime	Donne un malus/bonus (choisir) de RMa x3 à une caractéristique au choix. Lancer Enchantement , MdC +10/-10.
20-22	Chance	Procure un bonus général de NE . Lancer Focus , MdC -NE(Focus).
23	Clé	Permet de contrôler (activer/désactiver) les propriétés de NEx2 focus créés et placés, situés à moins de NEx10m (=de se protéger de leur effets négatifs), situe tout ces focus à une distance illimitée avec un test Em(Inu)x1 , 1x/jour. Lancer Focus , MdC -3.
24-26	Communication	Permet de communiquer avec une race (animale ou créature) au choix mais bien connue. Choisir le mode de communication parole/signe/pensée . Donne 1 ExT dans cette langue à chaque réussite du sort. <i>Sort DS1. Durée=NEx5 tours. Distance NEx5m. RMa active.</i> Lancer Communication Divine , MdC -NC -Divin selon race choisie.
27-29	Communication intérieure	Permet de communiquer mentalement avec des êtres en vue, NE conversation parallèles. Envoi d'images et d'impressions mais pas de mots. Peut percevoir des émotions si cible rate $V(\text{res}) \times 1$, 1x/tour. <i>Sort DS3. Durée=NEx10 tours. Distance NEx100m. RMa active.</i> Lancer Message Spirituel , MdC -NE(Message Spirituel).
30	Communication ultime	Permet de sonder une cible animée ou non, une à la fois. De connaître son alignment, ses pouvoirs, capacités et talents $NE > 40$. La cible doit être connue, avoir été rencontrée au moins une fois, et Divin=0. <i>NE usages par jour. Durée=NEx10 phases. Distance NEx10m. RMa active.</i> Lancer Communication Divine , MdC -3.
31-33	Connaissance matière	La relique possède NEx5% chance de répondre à une question précise, tous les NE jours, sur un des domaines du talent Recherche , comme talent à $NE(\text{talent}) = NE(\text{relique}) \times 5$, max 80. <i>Sort DS7.</i> Lancer Connaissance d'Oracle , MdC -7.
34-35	Connaissance talent	Choisir un TG ou TC. Procure un bonus de NEx5 (max 80) aux tests de ce talent. <i>Permanent</i> . Lancer Focus , MdC -CPA(talent)/10.
36-40	Détection être	Déterminer quelle race de créature, 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, taille selon distance, pas de limite de cibles. <i>Sort DS3. Distance = RMa(relique) x 5m. Durée = NE+1 tours.</i> Lancer Détection divine , MdC -3.
41-42	Détection objet	Déetecte une famille d'objets bien particuliers, 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, taille selon distance, NE cibles les plus proches. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE+2 tours.</i> Lancer Détection divine , MdC -2.
43	Détection piège	Déetecte les pièges mais pas leur aspect magique, 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, taille selon distance, NE cibles les plus proches. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE+2 tours.</i> Lancer Détection divine , MdC -5.
44	Détection passage	Déetecte les passages (trou, trappe, porte etc.) cachés ou non, magiques ou non, 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, taille selon distance, NE cibles les plus proches. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE+2 tours.</i> Lancer Détection divine , MdC -5.
45	Détection trésor	Déetecte toutes les pièces de monnaie frappée et leur matière principale, 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE+2 tours.</i> Lancer Détection divine , MdC -10.
46	Détection PN	Déetecte des les PN végétaux/minéraux/animaux (choisir), 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, plus ou moins fortes selon la rareté du PN, NE cibles les plus proches. Seuls les PN connus par X sont montrés. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE+2 tours.</i> Lancer Détection divine , MdC -5.
47	Détection écrits	Déetecte la relique la plus proche, 1x/heure à la demande. Une lueur apparaît dans le champ de





		vision, d'une couleur liée à l'alignement de la relique et d'une intensité basée sur le NEM(relique). <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique X) x 10m. Durée = NE+2 tours, RMa(relique ciblée) active.</i> Lancer Détection divine , MdC -10.
48	Détection relique	Déetecte des écrits ou runes , 1x/heure à la demande. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE+2 tours.</i> Lancer Détection divine . MdC -10.
49	Détection matérielle	Permet de détecter n'importe quel objet avec lequel la relique a été en contact dans les NE mois qui précédent, de connaître son état général, la distance et la direction. Maximum NE+1 objets retenus au choix de X. <i>NE usages par jour. RMa(objet) active.</i> Lancer Détection divine , MdC -5.
50	Détection spirituelle	Permet de détecter n'importe quel être à I>10 avec lequel la relique a été en contact dans les NE mois qui précédent, de visualiser sa position, son état général et le chemin pour l'atteindre, aucune limite d'espace. Maximum NE+1 objets retenus au choix du porteur. <i>NE usages par jour. RMa(objet) active+.</i> Lancer Détection divine , MdC -10.
51	Familier	Déterminer une espèce de créature ou un animal pouvant être appelée, X doit avoir CC(espèce)>1 pour éviter d'être attaqué lors de l'invocation. Temps d'invocation = NEM(relique) phases, l'être invoqué est sous le contrôle de X. Cet être essaiera de séparer la relique de X et de tuer X quand le contrôle s'arrête. Arrivée et départ par sphère céleste. Un être à la fois. <i>Sort DS4. Durée NEx2 h. Un test unique NEMx5+NE-NC pour repousser l'être avant fin du sort.</i> Lancer Brèche céleste , MdC -NC(être)x2 .
52-55	Immunité détection	X (son âme, sa présence et son aura) ne peut être détecté par des sorts à NE <= NE(relique) , X est indétectable pour les moyens non-magiques sauf par la vue. Aucun focus à NE<=NE(relique) ne peut le prendre pour cible. <i>Permanent.</i> Lancer Enchantement , MdC -5.
56-59	Immunité énergie	Choisir une source de perte d'EN maladie/animale/PN/Magie (D10*), ces pertes sont diminuées de NE x5 par phase. <i>Permanent.</i> Lancer Enchantement , MdC -10.
60-62	Immunité à un métal	Choisir un type de métal : fer/bronze/argent/or. Les blessures TEC infligées par des armes ayant ce métal comme principal composant sont annulées et celle infligées par les armes magiques dans ce métal voient sont réduites de NE points. <i>Permanent. Coûte 2 EN à X par activation de l'effet.</i> Lancer Enchantement , MdC -15.
63-65	Immunité au poison	RP+ NEx2 , les poisons à NE<=NE(relique) sans effet. Effets des poison -NE*10%. <i>Permanent.</i> Lancer Enchantement , MdC -10.
66	Immunité à un pouvoir	Choisir un Pouvoir de son alignement, le NE des sorts de ce Pouvoir est réduit de NE(relique) . <i>Permanent. Coûte 3 EN à X par activation.</i> Lancer Enchantement , MdC -DS(pouvoir)x2.
67	Immunité alignement	Immunise de tous les effets des sorts d'un alignement choisi ayant une DS<=NE(relique) . <i>Permanent. Coûte 4 EN à X par activation.</i> Lancer Enchantement , MdC -25.
68	Immunité de sort	Tous les sorts ayant un DS<NE(relique) voient leurs effets réduits de moitié. <i>Permanent. Coûte 5 EN à X par activation.</i> Lancer Enchantement , MdC -NE(relique)x3
69-70	Immunité sortilège	Choisir un sort offensif (à RMa active) connu, ce sort à NE-NE(relique) . <i>Permanent. Coûte 1 EN au porteur par activation.</i> Lancer Enchantement , MdC -DS(sort).
71-73	Influence	CI+ RMa , la CR d'une tRC+ RMa aussi, la CI minimum = RMa x3 quels que soient les malus. <i>NE usages par jour. Coûte 1 EN par usage.</i> Lancer Focus , MdC -5.
74	Lien alignement	Placer de 1 à 4 sorts connus de son alignement. X a un lien spirituel qui l'amène à défendre les intérêts de cet alignement, choisir un lien est normal/fanatique. Dans ce dernier cas tous les adversaires de cet alignement sont ennemis de X. <i>Sort. Dépense la mana de la relique à l'usage.</i> Lancer les sorts ajoutés , MdC -somme(DS) ajoutés.
75	Lien créature	Choisir un animal ou une créature avec CC maximum pour lequel X peut utiliser les pouvoirs et les attributs (sens, la vitesse etc.), X sera l'ennemi des ennemis de cette espèce, aura un malus général de NE(relique)x2 s'il se bat contre cette espèce. Dans ce cas, la relique meurt si D100<=RMa(relique) après le combat. <i>Permanent.</i> Lancer Animalité , MdC -NC(créature)x2.
76-77	Malchance	À l'acquisition de la relique, X subit un sort NEM/NE(relique), si le sort passe X a un malus général de NE (x2 si X pas du même alignement), est incapable de se débarrasser de la relique et la défend jusqu'à la mort. <i>Permanent.</i> Lancer Enchantement , MdC +5.
78-80	Malédiction émotionnelle	Choisissez une malédiction qui doit correspondre à une Action ou Attitude précise liée à des sentiments profonds selon l'alignement de la relique. Un test Em(Com)x1 unique à l'acquisition de la relique, en cas d'échec, X devient un fanatique défenseur de la relique. <i>Permanent.</i> Lancer Focus , MdC +10.
81-83	Sort d'attaque	Placer un sort offensif de son alignement de la relique. Permet de lancer ce sort avec cette relique au NEM/NE de la relique. <i>Selon DS sort, NE+1 usages par jour.</i> Lancer ce sort offensif, MdC-DS(sort).
84	Malédiction mentale	Choisissez une malédiction qui doit correspondre à un problème psychologique selon l'alignement de la relique. Un test Em(Com)x1 unique à l'acquisition de la relique, en cas d'échec, X devient un fanatique défenseur de la relique. <i>Permanent.</i> Lancer Focus , MdC +10.





85-86	Malédiction physique	Choisissez une malédiction correspondant à une zone du corps souffrant d'un problème physique selon l'alignement de la relique. Un test Em(Com)x1 unique à l'acquisition de la relique, en cas d'échec, X devient un fanatique défenseur de la relique. <i>Permanent.</i> Lancer Focus , MdC +10.
87	Négation	Permet de réduire le NE d'un sort connu de NE(relique) ou les pertes EN d'un poison de NEx3 ou les blessures d'un métal au choix de NE(reliques) ou soigne NEx2 pertes d'EN ou réduit un sort affectant une cible de NE/2. Au choix de X. <i>Sort DS8.</i> Lancer Protection divine , MdC -10.
88	Pouvoir	Choisir un pouvoir connu, permet de lancer des sorts de ce pouvoir au NEM/NE de la relique. <i>Sort.</i> Lancer les sorts de ce pouvoir, MdC-DS(pouvoir)
89	Répulsion	Terrorise et fait fuir une race de créature connue (CC>1) à choisir. Bonus général de NEx2 face à cette race. <i>Sort DS7. Durée NEx10 tours. Distance NEx10m. Une cible à la fois.</i> Lancer un sort de type Destruction , MdC -5.
90	Richesse	Le propriétaire a un bonus général de RMa aux tests dans lesquels il peut s'enrichir matériellement (trésor, négociation, recherche etc.). <i>Permanent.</i> Lancer Focus , MdC -15.
91-92	Soin total	Choisir ce qui est soigné : blessure, malédiction, effet blessure, maladie, perte EN, temporaires. Le soin est total en cas de tRN ou mieux. <i>Sort DS8. Perte NE point d'EN à l'usage. Distance = toucher.</i> Lancer Soin divin , MdC -2.
93-98	Sort neutre	Choisir un sort connu à RMa non active, permet de lancer ce sort au NEM/NE de la relique. <i>Selon DS du sort. NE+1 fois par jour.</i> Lancer ce sort , MdC-DS(sort).
99	Puissance	Choisir une DS de 1 à 10, permet de lancer les sorts connus de cette DS. <i>NE+1 fois par jour.</i> Tous les sorts déterminés , lancez-les, MdC-(somme DS)/2
100	Divin	Choisir une DS de 11 à 20, permet de lancer les sorts connus de cette DS. <i>NE+1 fois par jour.</i> Tous les sorts déterminés , lancez-les, MdC-(somme DS)

Les effets sont cumulatifs.

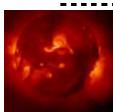
8.2.9 PROPRIÉTÉ SPÉCIALE

Il peut y avoir une seule propriété spéciale (voir *Livre 5 – Relique*) par relique. Pour la placer, le magicien doit

- en **choisir** une
- réussir un test **NEMx5**
- payer (**NEM+NE**) **PdM**
- réussir le sort **Focus**
- réussir le sort indiqué (si nécessaire).

La durée de cette cérémonie= **NEM tours**. Consultez la table suivante pour les effets de la propriété, les conditions supplémentaires, l'effet unique pour le créateur de la relique et le modificateur **MdC** :

D100	Propriété spéciale	Effet et MdC
01-20	Sacrifice	Perd 1 EN permanent (ne peut être contré) contre un bonus unique de RMa à n'importe quel test de talent. <i>Permanent.</i> Foi+NEM/2 , MdC-5.
21-30	Spirituelle	Procure un bonus de +RMa dans les tests intellectuels liés à la recherche, le dialogue et la réflexion sur les valeurs liées à l'alignement et le Dieu de la relique. <i>NE fois par jour.</i> RMa-1 , MdC-15.
31-40	Sensée	La relique peut donner un bonus +RMa à un sens au choix et permet de relancer un test raté de ce sens. Tout test de ce sens avec ce bonus fournit une perception liée à l'usage de la relique, selon MdJ. <i>NE fois par jour.</i> Choisir le sens, tous les Sens+1, MdC-10.
41-50	Trouble	Influence X à agir conformément à l'alignement. Un test par jour, au réveil, sur V(res)-RMa(relique) pour éviter l'influence sinon X agit comme un fanatique de cet alignement pour la journée. <i>Permanent.</i> Foi+NEM/2 , MdC+15.
51-60	Focus	Choisissez un sort connu à RMa active que la relique lancera sur toute personne autre que son créateur/propriétaire/alignement/race (choisir) qui touchera la relique directement ou indirectement. <i>Sort. Permanent. Coûte 1 PdM par usage.</i> Lancer ce sort, établir une règle d'activation si autre que le toucher, MdC-5.
61-65	Empathie	X peut connaître l'alignement et la Foi d'un être à RMa x5 mètres et en vue, NEM(relique) fois par jour, avec un test de Em(Inu) x1 réussi. <i>Permanent.</i> Lancer Détection divine , max Em+1 , MdC -10.
66-70	Foi	X teste chaque jour, à son réveil, V(Res)-RMa(relique) , en cas d'échec +1 Foi si même alignement que la relique (max NEMx5) ou -1 Foi si différent. <i>Permanent.</i> Foi+NE/2 , MdC +10.
71-75	Psychologie	X agit selon un trait de caractère choisi dans le <i>Livre 1</i> . Ce trait dépend de l'alignement de la relique, voir MdJ. <i>Permanent.</i> Max V+1 , MdC -5.
76-80	Maudit	X ne peut se débarrasser de la relique et cherchera tout le temps à la retrouver si perdue. Un test de Em(Inu) x 1 pour deviner cela avant de s'emparer de l'objet. La relique permet d'utiliser un sort connu en magie innée mais X perd 1 EN permanent par usage. Pour se libérer de la malédiction, il doit y avoir une quête faisable et définie par X à accomplir, liée à l'histoire de la relique. <i>Permanent.</i> PdM+NEM/2 . Lancer le sort, MdC +5.





81-85	Dédié pour attaquer	Choisir une race de créature cible. Bonus +NE(relique) à VO & TC dans toutes les situations de conflit contre cette cible. But de la relique : détruire tous les êtres de la race cible. Réduit de moitié les immunités, RMa et VD de la cible contre les attaques de la relique. X peut ressentir leur présence à RMa x2m , 1x/h, comme dans <i>Détection</i> coût = 2 PdM. <i>Permanent</i> . CC(race)+1 , choisir la race, MdC +5.
86-90	Dédié pour défendre	Choisir une race de créature cible. Bonus +NE(relique) à VD & RMa , dans toutes les situations de conflit contre cette cible. Immunise à 100% contre tous les pouvoirs magiques/poisons de cette race. <i>Permanent</i> . CC(race)+1 , choisir la race, MdC +3.
91-93	Dédié sur alignement	Choisir un alignement différent de X. Bonus de VO&VD+ NEx2, TC+NE et RMa+NEM dans les rencontres d'êtres de cet alignement, Rage +1 et ennemi juré de cet alignement. Peut ressentir cet alignement dans les êtres rencontrés et en vue, 1x/heure à NEx5m , avec un test Em(Inu)x2 qui coûte 2 PdM. <i>Permanent</i> . AMa+1 , définir l'alignement, MdC +10.
94-96	Dédié sur créature	Choisir une race de créature à CC>0 . Bonus général de RMa+CC contre cette race, doit tuer toutes ces créatures à vue, donne <i>Furie contrôlable</i> , ne peut être attaqué par les ennemis jurés de cette race (Haine par ex.). Ignore toutes les immunités de cette créature. <i>Permanent</i> . VO+1 , définir la race, MdC +3.
97	Intelligent	L'esprit X est emprisonné avec toutes ses caractéristiques et talents Possibilité de communiquer à volonté avec l'esprit, permanent et coût nul. Bonus +RMa à tous les tests de talents/sorts connus par l'esprit. Fait gagner NE(relique) ExT dans un Talent ou Sort connus par la relique, 1x par jour, sans dépasser les NE de la relique. L'esprit influencera le porteur dans une direction liée à la volonté du créateur et ce à chaque jour et à chaque usage. <i>Sort pour la magie</i> . <i>Permanent pour les talents</i> . L'esprit de X intégré à la relique et il meurt si séparé de celle-ci, MdC -20.
98	Esprit capturé	Si X a préservé un corps d'un être de race intelligente à côté de la relique où qu'il est sacrifié à ce moment, cet esprit peut être placé dans la relique. Il tentera de prendre le contrôle de X : 1x/jour X test V(Res) avec malus mais sans bonus. Après RMa échecs , l'esprit de X est totalement sous le contrôle de la relique. Après RMa réussites , l'esprit se soumet à X et X aura alors l'usage de tous les talents et sorts connus par l'esprit aux NE maîtrisés par celui-ci si supérieurs aux siens. <i>Permanent</i> . Un esprit conservé/sacrifié, Lancer <i>Contrôle Mental</i> , MdC -10.
99-100	Unique	Nécessite l'accord du MdJ pour créer cette relique, voir Livre 5.

Cette propriété se place en accord avec le MdJ.

Exemple : Pierre (NEM8, Joaillerie NE70, Focus DS15 NE4, Enchantement DS6 NE3, Ensorcellement DS10 NE5, Doigt de Feu DS3 NE6) désire créer une bague sertie d'un jade, de NEM8/NE5 pour lancer le sort Doigt de Feu. MdC= 8. Sa connaissance d'Ensorcellement : MdC = 8+5=13. La Gemme sera une petite pierre de Jade (Q=) fixée sur un anneau moyen en or (Q=), deux propriétés disponibles. La pierre est taillée en forme de flamme, une propriété de plus. Pierre a réussi à travailler la gemme, cela donne MdC+5=18. L'anneau est travaillé par un forgeron NE40 donc MdC(18) +4 -10=12. Les tailles de la gemme et de l'anneau augmentent le temps +20% avec MdC+3=15. La cérémonie a lieu dans un temple bénéfique avec un sort de Protection NE3, la MdC+3+5=23. Le focus du sort Doigt de Feu est la gemme (petite, Q=, taillée NE70) donnant MdC+4=27. La propriété de base donne RMa+(5/4)1. Le sort est placé (15PdM). Deux (8/4=2) propriétés particulières sont possibles, Pierre choisit Chance et Immunité à la détection. MdC-4-5=18 et la cérémonie dure 16 tours de plus et il faut ajouter 8x2x2=32 PdM sans compter les sorts Focus NE4 (23PdM) et Enchantement NE3 (12PdM). Grâce à un (D100=33)<=8x5=40, Pierre peut placer une propriété spéciale. Il choisit Foi El en payant 8+4=12 PdM. Après avoir réussi le sort Focus, le MdC+10=28. Il gagne 2 en Foi. Il faut compter 8 tours de plus.

8.3 Crédit

Une fois toutes les étapes réalisées avec succès, le **test de création** de la relique a lieu. La **CR = (Magie+AMa+MdC)/3** avec tous les modificateurs habituels (malus, fatigue, blessures, maladie etc.). **Il est interdit d'utiliser un PH ici**. Payer les RMa(relique) PdM. L'invocation dure **NEM+NE minutes**. Testez cette CR finale :

Test	Effet
tRC	La relique est créée et gagne un Pouvoir (voir 8.3.1 Pouvoir)
trN	La relique est créée.
tRP	Nouveau test possible, MdC-10
tEN	Tous les sorts et la cérémonie sont à refaire.
tEC	Voir 8.3.2 Échec critique, la relique est créée mais...

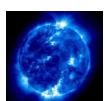
Exemple : Léa (NEM8, NE(focus)=7, Foi=60, AMa=50) achève sa cérémonie sur une baguette d'ivoire (MdC-10). Après 8+7=15 minutes, elle teste (60+50-10)=100/3=33. Avec un D100=02 c'est un tRC. La relique est créée et gagne un Pouvoir.

8.3.1 POUVOIR

Si vous obtenez un tRC à la création de la relique, celle-ci gagne un pouvoir au hasard :

D100	Pouvoir	Effets
01-05	Aquatique	Donne une MVp=RMa sous l'eau, coûte 1 PdM / phase
06-25	Combat	Un TC au choix toujours testé à NE60 sans aucun modificateur
26-30	Furie totale	X définit les conditions de rentrée dans cette Furie (voir Livre 4)
31-40	Furie partielle	X définit les conditions de rentrée dans cette Furie (voir Livre 4)
41-55	Haine cible	Déterminez une race de créature = cible (voir Livre 4)
51-55	Rage NE/5	Déterminez une race de créature = cible (voir Livre 4)
56-60	Immunité Cat¹	Totale (100%) sur la Catégorie au choix (voir plus loin)
61-70	Insensible Cat¹	D10 x10%, sur la Catégorie au choix (voir plus loin)
71-75	Magie	Choisissez un sort ou pouvoir de l'alignement, utilisable NE fois /jour





76-80	Régénérant ²	Déterminez ce qui régénère (voir plus loin)
81-90	Sensible Cat ¹	D10* x 25%, sur la <i>Catégorie</i> au choix (voir plus loin)
91-95	Talents	Un TG au choix maîtrisé à NE(relique)x10, max 80
96-100	Vol	MVp dans l'air = RMa/2, comme un oiseau, coûte 4 PdM / phase

¹ **Cat**égorie de sensibilité ou immunité :

D100	Catégorie
01-03	Blessure de Taille
04-08	Blessure d'Estoc
09-10	Blessure de Concussion
11-20	Effets des Maladies
21-35	Malus de Fatigue
36-45	Malus de Souffle
46-50	Effets de la Magie

51-55	Effets du Feu
56-60	Effets du Froid
61-65	Pertes d'Energie
66-75	Effets des Poisons
76-85	Durée d'Etourdissement
86-90	Durée de Coma
91-100	Malus de combat subis

Ce pouvoir **coûte 1 PdM** à la relique à chaque fois qu'il est activé.

² **Régénérant**, lancez 4 D10* pour déterminer les paramètres de la régénération :

D10*	Combien	Quoi	Tous les ...	Période
1	1	Blessure	4	Tour
2	2	Malus combat	3	Phase
3	2	Temporaire	2	Minute
4	3	EN	1	Heure

Ce pouvoir **coûte 1 PdM** à la relique par période où il est activé.

8.3.2 ÉCHEC CRITIQUE

Si vous obtenez un tEC à la création de la relique, utilisez la table suivante :

D100	Effets d'un échec critique
01-08	Aucun effet
09-12	Les autres reliques peuvent exploser (NEMx5% de chance) à une distance de 1d6x2m (U)
13-16	Les autres reliques à 1D10m perdent leur pouvoir à une distance pendant Durée (U)
17-20	La relique émet automatiquement une musique dès que touchée (P)
21-24	NEM(relique) réduit de 1D10x10% (P)
25-28	NE(relique) réduit de 1D10x10% (P)
29-32	La relique brille d'une couleur (d6) : blanche, rouge, bleue, noire, verte, jaune (P)
33-36	La relique devient inutilisable dans une condition particulière fixée par MdJ (P)
37-40	La relique devient magnétique pendant Durée (U)
41-43	L'usage de la relique tue (NEM/NE de la relique) les plantes à 1d6x2 m à chaque utilisation (P)
44-46	La relique utilise les <i>Pouvoir de l'esprit</i> au hasard contre une cible au hasard 1x/jour (P)
47-49	Un sort de la relique se déplace vers un autre objet précieux à 1D10m du magicien
50-52	Un sort de la relique se déplace sur le plus proche objet portable à NEM0/NE0 (U)
53-55	L'esprit magicien passe dans la relique pendant Durée , son corps est inerte (U)
56-58	La relique devient intelligente, caractéristiques intellectuelles = 1D10*x20 (P)
59-61	L'utilisateur de la relique émane une odeur forte pendant Durée après chaque utilisation (P)
62-64	Le créateur ne peut plus se passer de la relique pendant Durée (U)
65-67	La relique devient (d6) : transparente, bleue, rouge, verte, blanche, noire (P)
68-70	La relique devient intelligente et télépathe (NEM1d6 NE1d6, déterminez sa personnalité) (P)
71-72	La relique est possédée par un <i>Esprit</i> d'un mort proche, déterminez sa personnalité (P)
73-74	La relique perd ses pouvoirs pendant Durée après chaque utilisation (P)
75-76	La relique consume le magicien en prenant 1d6 EN par jour (P)
77-78	Le propriétaire de la relique perd 1D10* maximum en Caractéristique à chaque utilisation (P)
79-80	La relique consume le magicien en prenant 1d6 PdM par jour (P)
81-82	La relique draine 2d6 points d'EN à D10*x5m quand elle est utilisée (P)
83-84	La relique draine 1D10* x 1D10 PdM à 1D10* x 1d3m quand elle est utilisée (P)
85-86	La relique gagne 1D10* sorts du magicien utilisés au hasard : RMa % de chance par jour (P)
87-88	Le propriétaire de la relique perd 1d6 temporaire en Caractéristique à chaque utilisation (P)
89-90	Relique est gardée par le magicien pendant Durée , avec furie incontrôlable (U)
91	La relique s'anime et attaque le magicien comme <i>Compagnon Ancien</i> (U)
92	La relique s'anime et attaque le magicien comme <i>Vengeance Eternelle</i> (U)
93	La relique explode et provoque 1D10* x D10 de dégâts de feu à 1D10m de distance (U)
94	La relique consume le magicien en le vieillissant d'un an par utilisation (P)
95	La relique consume le magicien en enlevant 1d6 maximum en Constitution par jour (P)
96	La relique est possédée par un démon au hasard de Divin = 1d3* (P)
97	Le propriétaire de la relique perd 1d6x50g à chaque utilisation (P)
98	La relique s'anime et attaque le magicien avec tous ses pouvoirs sans limite de mana (U)
99	Deux effets : lancez sur Table des tEC sorts et sur cette table-ci
100	Trois effets : lancez trois fois les D100, 99+ devient Aucun effet

Notes

(P)ermanent : la relique est créée mais avec le(s) effet(s) donné(s)

(U)nique au lancement du sort : la relique n'est pas créée et tout est perdu





Livre MAGIE

Les paramètres (durée, distance, couleur etc.) sont déterminés une fois pour toute. **Le résultat reste inconnu du magicien** qui doit les deviner à l'usage. Les effets (pertes EN, PdM etc.) sont déterminés chaque fois que cela est nécessaire.

8.4 Maîtrise

8.4.1 POSSESSION

Une relique n'a qu'un propriétaire à la fois, son créateur au départ. Pour qu'une relique puisse être possédée et utilisée par un être autre que son créateur, elle doit être maîtrisée. Sans maîtrise, les pouvoirs de la relique sont inutilisables à l'exception des propriétés défensives qui attaquent les êtres s'approchant ou s'en emparant. Ce test de maîtrise est volontaire et s'effectue maximum **1x par tour** lors d'une prise en main ou contact de peau, après les défenses de la relique, s'il y en a. La CR est calculée ainsi :

Base	AMa
Alignement identique	- RMa/2
Alignement opposé	- RMax2
Alignement différent	- RMa

Pas d'autres modifications. La CR minimum = **RMa**(nouveau propriétaire). Chaque tentative coûte **RMa(relique)/2** points d'**EN et PdM** (si disponibles). C'est réussi ou raté, aucun autre effet. Une fois réussi, le nouveau propriétaire peut commencer à étudier les propriétés (voir plus loin). Le nombre de propriétés est ainsi connu.

Exemple : Quentin (El, AMa 25, RMA 10) s'est emparé de la relique (EE, RMA 12) de Pierre l'Ancien après l'avoir tué. Pour en prendre possession, il a une CR= 25-+12= 13 et cela lui coûte 6 EN et PdM.

8.4.2 PROPRIÉTÉS

Les propriétés d'une relique sont automatiquement maîtrisées par le créateur de celle-ci. Lors d'un changement de propriétaire, les propriétés de la relique doivent être découvertes par le nouveau propriétaire. Les propriétés d'une relique sont de 4 types: **base, particulière, spéciale et pouvoir**. Elles doivent être découvertes dans cet ordre. Pour découvrir ces propriétés, il faut une prise en main volontaire (ou contact de peau) et un test (maximum **1x par jour**). La CR est calculée ainsi :

Base	AMa
Propriété de base	+10
Propriété particulière	0
Propriété spéciale	-10
Pouvoir	+20
Alignement identique	- RMa/2
Alignement opposé	- RMax2
Alignement différent	- RMa

Pas d'autres modifications. La CR minimum = **RMa**(propriétaire). Chaque tentative coûte **RMa(relique)/2** points d'**EN et PdM** (si disponibles). Il n'y que 2 résultats possibles : réussite ou échec. Chaque tentative réussie permet de découvrir une propriété.

Exemple : suite de Quentin, il est propriétaire et étudie sa relique, la CR=25(AMa)+20(base)-20(alignment)=25. Cette tentative coûte 6 EN&PdM.

8.4.3 SE SÉPARER DE RELIQUE

De même, un être doit tester **V(car) - RMa(relique)** (x1 l'abandonner, x2 la donner, /2 la cacher) pour se séparer d'une relique. Chaque tentative coûte le **RMa(relique)/2 EN et PdM** (si disponible). **Un test maximum par tour**. Le vol ou l'accaparement d'une relique par un autre être est une autre méthode de changement de propriétaire. Dans ce cas, il devient inutile de vouloir se séparer de la relique.

Exemple : Quentin (V=40) veut se débarrasser de sa relique car elle devient gênante, un test sur 40-12=28 pour un coût de 6 EN & PdM.

8.4.4 USAGE D'UNE RELIQUE

Chaque fois qu'un propriétaire utilise* une magie de relique et doit tester quelque chose, sa Foi peut changer :

- X a **Foi<21** : tout dé < RMa(relique) → Foi+1 jusqu'à atteindre 21 et devenir fidèle de cette foi.
- X a **20 < Foi < 60** et **identique** à la relique : tout dé double → Foi+1
- X a **Foi>20** et **différente** de celle de la relique, alors tout dé < RMa(relique) → Foi-1.

*Utiliser = profite activement d'une de propriétés de la relique (sauf **Base**).

Exemple : Rose fidèle d'El, Foi=80, utilise une bague EO (PdM=40) avec le pouvoir de lancer des flammes. Tout dé > 80 fait diminuer sa Foi de 1.

8.4.5 PLUSIEURS RELIQUES

La possession de plusieurs reliques entraîne des malus. Par **relique > NEM(Perso)**, un **malus général** est infligé.





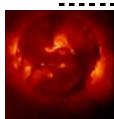
9. Annexes

9.1 Fiche de Sort

Nom			Type	Pouvoir		Bonus
			Langue	Principal/Secondaire		Malus
DS	NE	RMa	VdC (NEM+NE)/2	CR base	Alignement	Affinité
Voix						
Geste						

Fiche du sort issue du Livre Magie

Visuel								
Effets								
Conditions								
NE sort	0	1	2	3	4	5	6	Note
PdM=DS+(NEx2)								
Concentration								
Dégât								
T E C								
Durée								
Distance								
Cibles								
Autres								
Composants O-ptionnel U-utilisé								
Focalisation								
Notes								





9.2 Gestion des sorts

Sort	ExM si pas de RMa	ExM si contre RMa	ExT Passif	ExT Actif
tRC	DS x (NE+3)	RMa(min 1) x (NE+3)	DS x 3	RMa(min 1) x 3
tRN	DS x (NE+2)	RMa(min 1) x (NE+2)	DS x 2	RMa(min 1) x 2
tRP	DS x (NE+1)	RMa(min 1) x (NE+1)	DS x 1	RMa(min 1) x 1
tEN	1	1	1	1
tEC	0	0	0	0

* tRC : \oplus tRN : + tRP : = tEN : - tEC : \ominus , le NE en indice, la RMa en exposant.

Principal = Ext x2, Secondaire = Ext /2, Pouvoir = bonus NE(autres sorts), Langue = à tester



9.3 Lancement des sorts

(S-éance h-eure)



9.4 Composants des sorts



9.5 Crédation de relique

MdC

Magicien _____
NEM _____
Foi _____
Dieu _____
Symbol _____
Valeurs défendues
*
*
*
*
Valeurs combattues
*
*
*
*
NE Focus _____
NE Ensorcellement _____
NE Enchantement _____

Croquis

Croquis	
---------	--

Forme _____	description _____			
Elément 1 _____	Taille _____	couleur _____	forme _____	MdC
Elément 2 _____	Taille _____	couleur _____	forme _____	MdC
Elément 3 _____	Taille _____	couleur _____	forme _____	MdC
Elément 4 _____	Taille _____	couleur _____	forme _____	MdC

Décoration _____ MdC

Matière 1 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 2 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 3 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 4 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 5 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 6 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 7 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC
 Matière 8 _____ Qualité _____ Talent _____ NE magicien ? _____ MdC

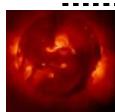
Sanctuaire _____ lieu, forme & description _____ MdC

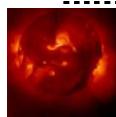
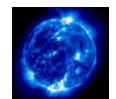
Propriété de base : _____ MdC

Propriété particulière _____ Sort _____ Effet _____ MdC
 Propriété particulière _____ Sort _____ Effet _____ MdC
 Propriété particulière _____ Sort _____ Effet _____ MdC
 Propriété particulière _____ Sort _____ Effet _____ MdC

Propriété spéciale : test _____ PdM _____ Focus _____ Durée _____
 Propriété _____ Sort _____ Effet _____ MdC

Test de création _____ PdM _____ Durée _____
 Pouvoir _____
 Effet tEC _____ (Permanent/Unique) MdJ !
 Nom de la relique _____
 Date de création _____



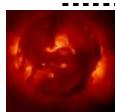




Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références d'auteur (version *copy/left*).
Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « *Yael* », Marc « *Yorban* », Roger « *Jovan* », Thierry « *Cryosis* », Claudio « *système* », Armando « *la boulette* », Eric « *l'assistant* », Xavier « *la dernière bien bonne* », Paul « *le mentor* », Patrick « *le flamboyant* », Valery « *le pilleur* » et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.

« Le Monde est un Rêve Éternel » édition 2025. Sur le net : <http://meure.be>

Réalisation : « TNT » Tanghe Thierry -e-mail : tnt@meure.be -
Adresse : Bruxelles – Belgique



MONDE

EST

UN

REVE

ETERNEL

MEURE