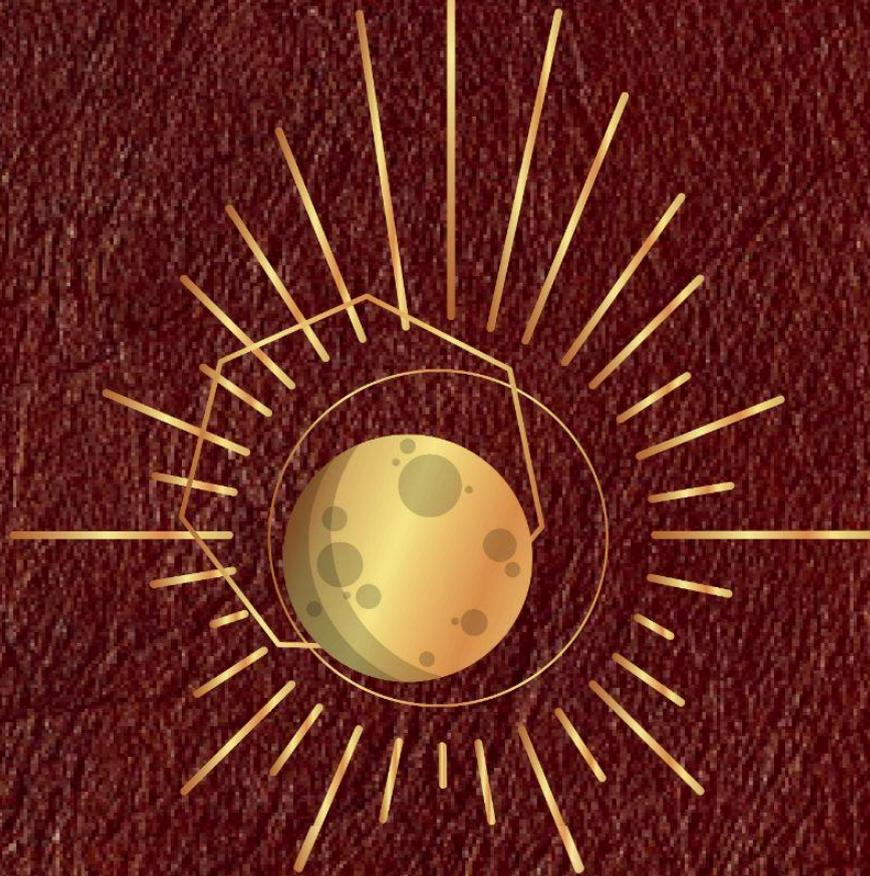


LIVRET DE MAGIE



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

Saison I

V 2.0

GN-O-Logik

VERSION 2.0 JUILLET 2024



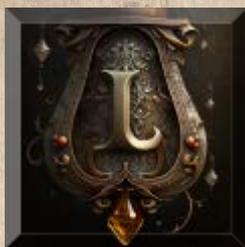
*“ALORS QUE RIEN D'AUTRE QUE LUI N'EXISTAIT, IL IMAGINA LES CHOSES,
TOUTES LES CHOSES, PUIS IL CRÉA DES MÉLODIES ET DES MOTS POUR LES
EXPLIQUER, IL LES DESSINA ET FINIT PAR LEUR DONNER UN NOM, ALORS
SEULEMENT ELLES SE MIRENT À EXISTER COMME LUI.”*



SOMMAIRE



LA MAGIE	1
LA MAGIE ET LES MAGES	1
MAGES, GRIMOIRES, ET PARCHEMINS	2
LE CURSUS	3
CROYANCES ET FOLKLORE SUR LA MAGIE	5
LES DUELS DE MAGIE, DUELLARE	6
THÉORIE MAGIQUE	7
LES ÉLÉMENTS	7
LA SATURATION MAGIQUE	7
UTILISATION DE LA MAGIE	8
RAPPEL DES RÈGLES GÉNÉRALES	8
RÉSUMÉ	8
ELÉMENTS	8
SUBIR UN SORT	8
COMPÉTENCES DE MAGIE	9
OBTENIR DES SORTS	10
APPRENDRE UN SORT	10
LANCER UN SORT	10
LES CATALYSEURS	10
SORTS COMMUNS	11
SORTS DE FEU	12
SORTS DE GLACE	15
SORTS DE VENT	18
SORTS DE TERRE	21
SORTS DE LUMIÈRE	24
SORTS DE TÉNÈBRES	27
SORTS DE MAGIE COMPLEXE SOLAIRE	30
SORTS DE MAGIE COMPLEXE INFERNALE	32
SORTS DE MAGIE COMPLEXE ÉLYSÉENNE	34
SORTS DE MAGIE COMPLEXE PUTRESCENTE	36
SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉRULÉENNE	38
SORTS DE MAGIE COMPLEXE ABYSSALE	40
SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉLESTE	42
SORTS DE MAGIE COMPLEXE SPECTRALE	44
COPIER OU FABRIQUER UN SORT	46
EXEMPLES D'INCANTATIONS VALIDES (10 SYLLABES MINIMUM)	47



A MAGIE

La Magie est une façon d'utiliser les énergies de l'univers, souvent appelées énergies magiques. Dans l'univers de Mōhāj, la magie est particulièrement répandue et depuis longtemps. Pour autant, posséder un sortilège est un signe de fortune.

Il n'est pas rare de voir une famille de paysans investir tout leur patrimoine dans un unique sortilège qui peut leur permettre d'améliorer les récoltes comme Alizée apaisante du Vent et se le transmettre par la suite de génération en génération.

Notez également que dans certaines cultures, l'usage de la magie est cadré. L'empire de Liberia par exemple n'autorise l'usage de la magie qu'à une caste de mages assermentés par les autorités. Les royaumes elfes interdisent quant à eux l'usage de la magie aux humains. A Lidolon, la magie est tolérée pour peu qu'elle soit discrète ou utile à la communauté, là où à Arthaïs la magie est mise en avant jusque dans des duels publics.

Dans beaucoup de lieux, la magie à, avant tout, un usage utilitaire : Flèche de feu sert souvent à allumer des feux ou des brasiers funéraires, Cercueil de glace est utilisé pour congeler des vivres ou encore Alizée apaisante du vent pour réaliser de l'épandage.

Là où la majorité des cultures s'accordent, c'est sur l'usage des Ténèbres et les pratiques de nécromancie ou occultisme, passible de la peine de mort dans nombre de zones d'influence.

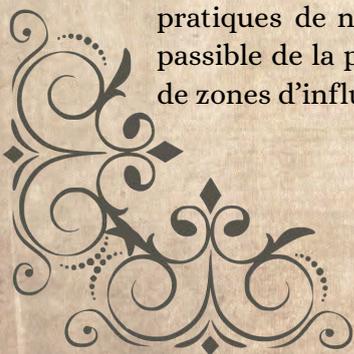


LA MAGIE ET LES MAGES

Même si les théories sur ce qu'est la magie peuvent être aussi nombreuses qu'il y a de mages, certains consensus empiriques existent.

Quand un mage se prépare à lancer un sort, il perçoit en premier les énergies élémentaires autour de lui comme des flux luminescents teintés de la couleur idoine. En fonction de ses affinités et de sa maîtrise, il va ensuite pouvoir manipuler ces flux. Le phénomène de manipulation est sujet à débat : certains pensent que leur âme se met en résonance avec l'élément, d'autres que leur volonté va dompter les flux, ou encore pensent qu'ils servent de relais pour une divinité qui accède à leur souhait.

Néanmoins tous s'accordent sur le fait qu'ils doivent tisser ces énergies d'une manière appropriée pour donner forme à leur sort. Durant l'incantation, la gestuelle va entraîner les flux, les densifier ce qui les rend apparent de tous. Plus un mage est versé dans sa maîtrise élémentaire,



plus la quantité d'énergie magique manipulable est importante et donc visible.

La maîtrise élémentaire est d'après les plus savants la combinaison de dons naturels et d'un entraînement rigoureux et difficile. A l'image d'un guerrier dont l'entraînement intensif lui permet de porter des coups décisifs, même si la magie est accessible à tous, seuls ceux et celles qui y consacrent du temps peuvent en développer le potentiel.

Ainsi, un guerrier débutant saura porter un coup de taille, mais seul un expert pourra le transformer en un formidable geste qui pourrait briser un bouclier. Il en est de même pour les mages. Même si la compréhension d'un élément reste la même, seules la pratique, la finesse, la subtilité et la précision permettent de transformer une flammèche en une explosion de feu dévastatrice.

MAGES, GRIMOIRES, ET PARCHEMINS

Les magiciens ont besoin d'outils pour pratiquer leur art. Même si la maîtrise est l'essence de la technique du mage, il n'en reste pas moins qu'il doit se reposer sur du matériel pour pouvoir la mettre en pratique.

Le Grimoire est l'extension de l'esprit du mage. Accessoire coûteux et néanmoins indispensable pour tout pratiquant, le grimoire est ce qui permet de mémoriser de nombreux sortilèges complexes sans avoir besoin de lire le parchemin en même temps; chose malaisée quand la plupart des arcanistes doivent utiliser leur deux mains pour tisser la magie.

Le phénomène reste à ce jour inexpliqué même si certains pensent que le Grimoire est une part de l'âme de son sorcier.

On parle communément d'harmonisation ou de communion entre le grimoire et son propriétaire. Pour les peuples ou les mages ayant une affinité, l'harmonisation avec le grimoire procure une sensation similaire.



Chaque grimoire contient donc des sorts. Ces sorts sont écrits sur des parchemins. Ils décrivent à la fois le verbal et le somatique qui permettent de réaliser l'effet voulu. Les incantations sont souvent simples mais la gestuelle associée est complexe.

Il semble qu'il ne soit pas ou exceptionnellement possible sans parchemin de retranscrire l'entière complexité d'un sortilège. Avoir ce parchemin permet à l'arcaniste d'avoir en tête chaque mot, chaque mouvement à réaliser pour que son sort puisse se réaliser.

De même la conception d'un nouveau sort, en plus de nombreux essais et raté, requiert un parchemin et des encres rares, ainsi qu'une infusion élémentaire. Même si le modus operandi est connu, nul n'en sait la raison : volonté des dieux, manière d'ancrer ce sortilège dans la réalité ou encore supplique à une entité innommée... Il n'en reste pas moins qu'une fois ce sort mis au point, il est possible de le copier à moindre coût, et de le placer dans un grimoire.

“La magie est une science, un art mais reste avant tout un mystère de Férial.”

LE CURSUS

La première étape commune à tous les lanceurs de sorts lors de leur apprentissage est la perception des énergies environnantes.

Si la façon et la méthode pour les percevoir varie grandement, une fois la perception acquise, on parle d'Éveil.

Néanmoins toutes les espèces ne sont pas égales face à cet Éveil. Ainsi, un Eledhrim ne pourra jamais s'éveiller au feu, de même qu'un Orc ne s'éveillera jamais à la glace. Ils ne sont tout simplement pas capables de percevoir et manipuler ces énergies.

En contrepartie, certaines espèces s'éveillent bien plus facilement à certains éléments. Les Orcs perçoivent ainsi naturellement dès leur plus jeune âge le Feu ; les Elehdrims, la glace.



Ce qu'on ressent en manipulant les flux ->

Chaque magie, chaque élément provoque des réactions différentes chez son utilisateur. Mais tous les mages s'accordent pour dire que le ressenti, même si exprimé différemment, est le même pour chacun des éléments.

La magie du Feu provoque une sensation de chaleur à son utilisateur, avec comme des petites pointes de chaleur plus intenses, mais infimes qui parcourent son corps en suivant le flux élémentaire.

La magie de glace crée des picotements accentués là où circulent les flux.

Le Vent fait se hérissier les poils de son utilisateur.

La Terre introduit un sentiment d'une masse pesante sur le corps entier de l'utilisateur et encore une fois plus là où circule les flux.

La Lumière nimbe aux yeux de l'utilisateur chaque chose de jeux de lumière hypnotique.

Les Ténèbres accentuent le sentiment d'introspection et la prise de conscience de soi.

L'expérience du premier sort.

Le premier sort, la première formule magique accomplie est un événement grisant pour chaque utilisateur de la magie, et ce, quelque soit sa vocation. Lancel d'Arthaïs, mage des vents à écrit à ce propos: *"Cela fait des mois que je m'entraîne à manipuler les flux, des mois que j'apprend à apprivoiser cette sensation de l'air juste avant un orage qui parcourt mes veines. Au début ce n'était que par accoup, tellement ma maîtrise de l'énergie était maladroite. A force de pratique j'ai commencé à pouvoir la matérialiser et la faire parcourir mon corps. Mais jamais, je n'arrivais à lui donner la forme, la texture qui traduisait mon intention, tel que mes enseignants le souhaitaient.*

Mais aujourd'hui ça y'est ! j'ai rassemblé les flux aériens qui ont semblé résonner en moi, mon corps filtrant uniquement la

magie du vent, comme si tout mon être était au diapason de la magie. Mes cheveux se sont électrisés, puis tout mon corps. Mes mains ont tissé les flux, mes mots les amenant à se matérialiser et d'un coup une rafale de vent à jaillit devant moi ! Je suis Magicien, et j'en suis fier !"

Comment entraîner la maîtrise.

Une fois que l'on a appris à détecter un flux élémentaire, celui-ci apparaît au mage comme un fil ténu qu'il va falloir tisser pour l'utiliser. La maîtrise de l'élément n'en est pas la compréhension mais véritablement la manipulation de ce fil qui permet avec l'expérience d'en manipuler une plus grande quantité.

La maîtrise d'un élément n'est pas l'affaire de connaissance mais d'une pratique de la manipulation et du tracé. Elle est basée à la fois sur les gestes et la parole.

Là où un épéiste par la répétition du même geste gagne en force et en précision pour que ce même geste devienne plus efficace, un mage fait de même avec la manipulation de l'élément.

Influence de l'affinité sur la connaissance

Si la maîtrise d'un élément concerne le verbale et le somatique, la connaissance et la compréhension de l'élément semble plus à voir avec l'affinité.

Un Mage Kitsuné, Selvio Sautherton, écrivait dans ses études :

"En tant que mage ayant la chance de posséder un talent et une affinité naturelle avec le Vent et la Lumière, il est très difficile pour moi d'exprimer ces liens particuliers que je possède avec eux à mes élèves. Nombre d'entre eux pensent qu'en travaillant leur maîtrise ils pourront mieux comprendre ce qu'il manipule. Mais il n'en est rien. Les plus doués dans la manipulation n'ont finalement pas plus de compréhension de ce qu'il manipule que des débutants. Ils sont au mieux d'excellents techniciens mais il leur manquera toujours cette compréhension de ce qu'il manipule, cette harmonisation, communion nécessaire à la recherche magique.



La transmission de connaissance par les mots seuls ne permet pas de faire ressentir véritablement le comportement et les concepts intrinsèquement liés à l'élément. J'ai néanmoins pu en retranscrire une partie et y concaténer ce que j'ai pu obtenir d'autres pratiquants via nos échanges lors de nos recherches.

Le Vent : la liberté, la fertilité, la célérité

La Terre : l'immuabilité, l'attraction, la responsabilité.

La Glace : le froid, le changement, la destruction.

Le Feu : la chaleur, la passion, la force.

La Lumière : la beauté, la synesthésie, la constance.

Les Ténèbres : la conscience, les secrets, l'invisible."

CROYANCES ET FOLKLORE SUR LA MAGIE

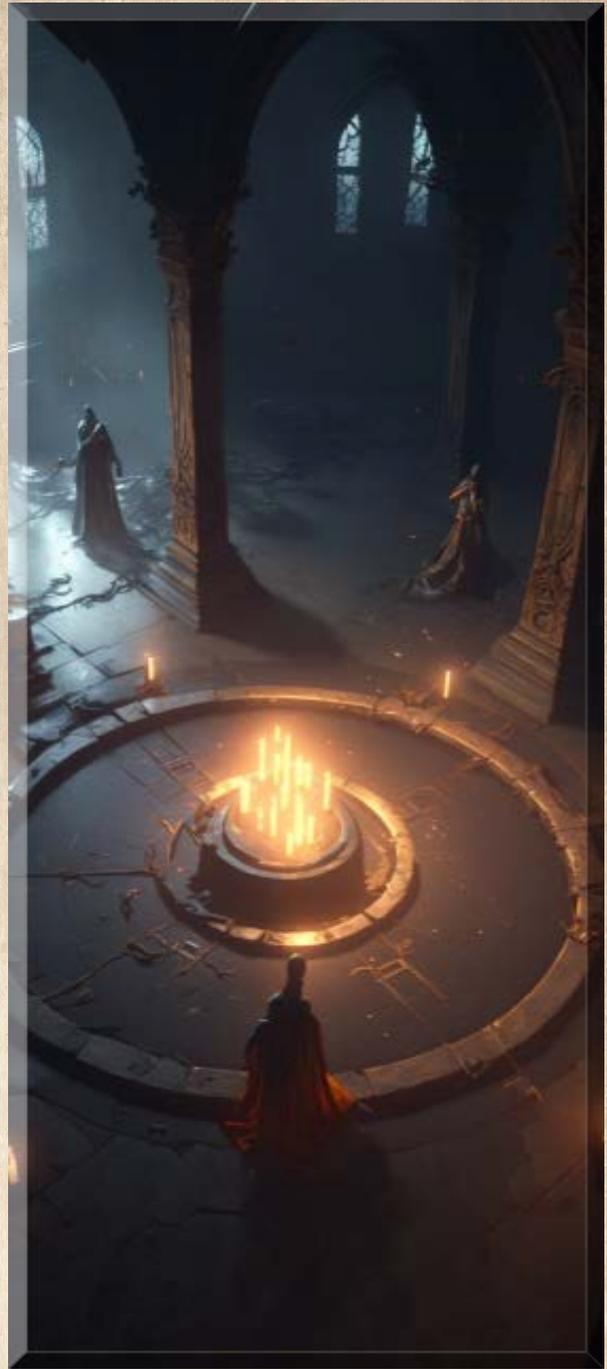
Chez les elfes, l'utilisation de la magie par les humains est un tabou passible de la peine de mort.

Dans l'Empire l'utilisation de la magie est contrôlée et punie de mort en dehors d'autorisations délivrées par l'Empire. Les lanceurs de sorts impériaux ont pris l'habitude d'expier toute utilisation de la magie par des prières, des auto flagellations et autres pénitences.

Dans la plupart des cités-états, la magie est simplement mal vue et perçue comme une profanation des forces de la nature, mêlée à une sorte de jalousie car il s'agit de la démonstration d'une certaine fortune.

Cependant, dans tous les cas, un sort utilisé par un prêtre d'une divinité en cohérence avec sa divinité est vu comme un miracle et l'expression divine.

Les croyances sur la magie sont souvent paradoxales. On apprécie le sort de Soins mais on pointera facilement du doigt celui qui en a reçu. En cas de conflit, une boule de feu est toujours appréciée, mais on se méfiera par la suite de celui qui sait l'utiliser. Pour allumer un feu de camp, on n'hésitera jamais à utiliser une flèche de feu, mais on évitera de le faire à la vue de tous. La magie est le plaisir coupable de ceux qui la possède et la plupart des sociétés n'hésitent jamais à appuyer sur cette culpabilité plus ou moins forte.



Les duels de magie. Duellare

Les duels magiques ou Duellare sont une pratique née à Arthaïs et qui s'est diffusée chez les utilisateurs de magie à travers le continent. Ils sont souvent à l'origine des législations interdisant la pratique de la magie dans certaines cités. Le plus souvent très spectaculaires, ces duels ont pour but de démontrer la puissance et la maîtrise d'un mage par rapport à un autre. Dans la plupart des cas, ils prennent fin lorsque l'un des participants s'incline pour reconnaître sa défaite. Compte tenu des risques non négligeables de décès des participants et spectateurs, un duel a toujours un enjeu sérieux.

Cependant, il arrive de voir de jeunes mages orgueilleux provoquer des duels pour les beaux yeux d'une demoiselle ou d'un damoiseau, surtout dans la ville d'Arthaïs. Ce genre d'histoire est souvent source d'inspiration pour les bardes et autres ménestrels, mais responsable d'une bonne partie des pendaïsons et bûcher de mage par la population compte tenu des dégâts collatéraux qu'ils provoquent.

Il est cependant utile aux mages de se confronter les uns aux autres pour progresser. C'est pourquoi les guildes magiques d'Arthaïs ont inventé le Duellare de représentation basé sur le tissé et le tracé.

Les mages s'affrontent alors dans leur capacité à rassembler les éléments à les tisser et les manipuler tel une représentation artistique sans pour autant lancer de sortilèges.

Pour déterminer le vainqueur d'un tel Duellare, les duellistes font appelle à un jury composé de trois juges qui vote pour la prestation qu'ils ont préférée.

Etrangement l'espérance de vie a augmenté depuis l'apparition de cette pratique du Duellare autour de 780 AEC.



“Lorsque Alessandro Di Oscuro eut fini d’incanter, une mâchoire de glace, des milliers de canines se refermèrent sur Elisia De Pourpre Roy et l’air perdit plusieurs degrés. Elisia y répondit par une boule de feu, son incantation eut pour effet d’éteindre les lampadaires sur l’entièreté de la ruelle et de faire fondre une bonne partie des vitres des maisons adjacentes. Cela faisait longtemps qu’Arthaïs n’avait pas été spectatrice d’un Duellare de cette ampleur, les balcons étaient bondés de curieux et les badauds de toute la ville semblaient s’être attroupés sur la place. L’honneur des deux familles étaient en jeu ce soir.”

*Siméon Montpensier pour les
Chroniques du Père Tilleul*



HÉORIE MAGIQUE

“La Magie n’est pas un ensemble de carabistouilles ; c’est un art, une science qui permet de transcender les choses du communs” -- Ezotiote le Sage

LES ÉLÉMENTS

Dans les croyances, les éléments sont les énergies magiques qu’utilisent les sortilèges. Chaque sort est donc lié à un élément auquel est associé une couleur.

GLACE-FEU-TERRE-VENT

LUMIÈRE-TÉNÈBRES

ASTRAL

Pour lancer un sort d’un élément, il faut avoir appris à manipuler cet élément ce qui est représenté par la compétence **Maîtrise [Élément]**. Le niveau de cette compétence définit la puissance des sorts. Il existe également des forces magiques composées de plusieurs éléments tels que Abyssaux, Infernaux, Spectraux, Putrescent, Céleste, Céruléen, Elyséen, Solaire.

Elles sont nommées Magie complexe et nécessitent la compétence Compréhension de la magie complexe pour être utilisée. Elles nécessitent deux maîtrises spécifiques qui s’additionnent pour déterminer la puissance des sorts de magie complexe.

Il n’existe pas de maîtrise Astral achetable en PEX, elle est pourtant nécessaire pour lancer des sorts astraux.



LA SATURATION MAGIQUE

Il existe une règle intrinsèque à la magie connue de tous les utilisateurs de magie que l’on appelle “la saturation magique”. En effet, le nombre de sorts actifs sur un espace donné est limité. Cependant, cette limite varie considérablement d’un endroit à un autre et il n’est pas possible de l’anticiper. Il n’est donc pas rare de voir des luminaires magique s’éteindre dans les cités quand des mages décident de faire des duels de magie. Pour la même raison, les enchantements de même nature ne se cumulent pas et ne s’additionnent pas. Le plus puissant prend le pas et remplace l’effet précédent. Par exemple, un enchantement qui offrirait 2 PEV, serait purement et simplement remplacé par un autre qui offrirait 3 PEV. Le bénéfice de PEV dans ce cas serait de 3PEV et non de 5PEV.

Certains lieux, appelés sobrement “*lieux de pouvoir*” ont des indices de saturation magique particulièrement élevés. Ces lieux font régulièrement l’objet de convoitises et accueillent souvent les rituels. Ils sont classés par “*puissance*”, ce qui correspond au nombre de sortilèges utilisables simultanément sur un espace donné. En moyenne un lieu à une saturation magique de 10 Mōhâj, les lieux de pouvoir sont souvent bien au-delà de cette moyenne. On appelle lieu de pouvoir, un espace dont la saturation magique dépasse 50 Mōhâj. Le Mōhâj est l’unité de mesure ancestrale utilisée pour quantifier la saturation magique.

Tous les mages ont pu entendre parler de lieux dépassant les 100 Mōhâj, peu en ont vu. La saturation magique peut être obtenue avec un effet de détection à la place d’obtenir des informations sur les derniers effets utilisés et/ou actifs. Il est en général assez mal vu de vérifier la saturation magique d’un lieu, notamment parce qu’il s’agit de pratique de Mage Noir, cherchant un lieu pour faire des rituels honnis...enfin, dans les croyances populaires



UTILISATION DE LA MAGIE

“Imbécile d'apprenti ! Tu ne sais même pas correctement utiliser tes deux mains !”



RAPPEL DES RÈGLES GÉNÉRALES

Résumé

La magie est omniprésente dans Môhāj. La mécanique complète est à retrouver dans le supplément aux règles “Livre de Magie” à lire obligatoirement si vous comptez lancer des sorts.

Pour rappel, pour lancer un sort, vous devez posséder un niveau dans la compétence “Maîtrise” de l'élément du sort correspondant à son prérequis, posséder la carte du sort dans votre grimoire, utiliser un certain nombre de PEM, avoir vos deux mains libres (hors compétences spécifiques), utiliser des rubans de couleurs des éléments utilisés et vous déplacer d'un maximum de 3 pas pendant l'incantation de dix de syllabes minimum.

Lancer un sort

L'incantation doit être faite à haute et intelligible voix dans une langue que votre personnage connaît en une dizaine de syllabes. Vous devez également pendant l'incantation utiliser des rubans spécifiques (**30cm par niveau de maîtrise, peut être plié ou découpé**) aux énergies manipulées pour tracer des symboles dans l'air par de grands gestes bien visible :

Feu : Rouge

Glace : Bleu

Terre : Orange

Vent : Vert

Lumière : Jaune

Ténèbres : Violet

Astral : Blanc

Le tracé est laissé à votre appréciation mais rappelez vous qu'il s'agit de matérialiser les énergies que vous êtes en train de manipuler. L'incantation se termine lorsque le nom du sort est prononcé en totalité. Tout contact, même amical, ou annonce subi pendant l'incantation interrompt le sort mais les PEM sont utilisés. **Une fois le nom du sort prononcé qui se termine obligatoirement par l'élément utilisé**, vous devez faire les annonces du sort en indiquant la cible ou la zone d'effet avec vos bras ou par contact en fonction du sort.

Éléments

La magie se base sur l'utilisation des éléments. Il en existe 6 rassemblés par couple d'éléments opposés :

Feu et Glace || Vent et Terre || Lumière et Ténèbres.

Et un 7ème, l'Astral.

La Magie complexe associe des éléments entre eux pour en créer 8 nouveaux eux même rassemblés par couples opposés :

Solaire et Abyssal || Céleste et Putrescent || Elyséen et Spectral || Céruléen et Infernal (cf livre de magie).

Subir un sort

Gardez à l'esprit que vous n'avez pas besoin de savoir comment lancer un sort pour en subir les effets (cf “Les Annonces du Jeu”). Si on vous pointe du doigt ou que vous entendez une annonce de masse ou qu'une annonce est faite après un contact, dans le doute appliquez les effets décrits dans les Annonces du Jeu. Si vous ne savez pas quel est l'effet d'une annonce, tombez au sol inconscient à 0 PEV.

Si vous possédez des résistances ou immunité à un élément ou effet, sachez que le nom du sort contient toujours l'élément et précède toujours l'annonce, de plus les rubans sont souvent de bons indicateurs.

- **Si vous résistez à l'élément** du sort, l'intégralité des effets du sort ne s'appliquent pas à vous.
- **Si vous résistez à un effet** présent dans l'annonce du sort, les autres effets s'appliquent malgré tout

NB : Lancer un sort n'est définitivement pas discret.

Compétences de Magie

Compétence	coût	Description
Grimoire X	Lecture écriture + Maîtrise [Élément] niv 1 + PEX=niveau	Vous possédez un Grimoire, un inventaire supplémentaire dédié aux sorts qui vous permet de stocker 2 parchemins de sort (cartes des sorts) par niveau acheté. Les parchemins étant reliés, il faut 5 minutes de RP dans votre camp de faction pour insérer un nouveau parchemin ou changer un sort du grimoire. Le nouveau sortilège intègre le grimoire et l'ancien votre inventaire. Le Grimoire ne prend pas d'emplacement dans l'inventaire et n'est pas volable, ni pillable lui-même, les cartes de sorts s'y trouvant le sont par contre. En cas d'annonce Vol ou Pillage vous devez donner votre Grimoire avec votre Inventaire. Rappel : On ne peut lancer un sort que s'il se trouve dans le Grimoire et que l'on possède au minimum le niveau requis de maîtrise dans son élément.
Sorts (création uniquement)	Grimoire 1 + 2 PEX	Vous acquérez 3 sorts parmi la liste des sortilèges disponibles. Votre premier sort doit être en relation avec votre Faction. Pour rappel, les sorts peuvent être obtenus en jeu sans coût en PEX. Rappel : Vous devez pouvoir les placer dans votre Grimoire et avoir la maîtrise de l'élément utilisé pour pouvoir les lancer.
Incantation à une main	1 PEX	Vous n'avez besoin que d'une main libre pour tracer vos sorts avec les rubans adaptés.
Incantation par catalyseur	1 PEX + Incant. une main	Vous pouvez tracer vos sorts avec un objet (baguette, épée) dans la main de tracé si celui-ci porte l'enchantement " <i>catalyseur magique</i> " et un ruban de la couleur adaptée au sort que vous lancez.
Résistance [Élément]	3 PEX par élément	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'élément choisi. Lumière, Ténèbres et Astral ne sont pas sélectionnables à la création. Pour les sort Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescent (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Eau+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière), vous devez disposer des deux Résistance adéquates et utiliser 2 PEM. Vous devez annoncer "Résiste".
Résistance [Annonce]	3 PEX par annonce	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'annonce choisie à la création. Choisir l'annonce à l'achat dans : Assomme, Recul, Faiblesse, Entrave, Brise, Pétrification, Vérité, Désespoir, Fascination, Peur, Intoxication. Vous devez annoncer "Résiste".
Immunité X	Résistance [Élément] ou [Annonce] +3 PEX	Permet une immunité totale à l'élément ou à l'annonce. Attention, l'immunité à un élément concerne également les effets bénéfiques tels que les sorts de soin. Vous devez annoncer "Résiste"
Affinité [Élément] X	PEX=niveau	Augmente les soins reçus par les sorts de soins de l'élément choisi de X PEV
Maîtrise [Élément] X	PEX=niveau	Vous permet de lancer les sorts de l'élément choisi. Le niveau de la maîtrise de l'élément détermine la puissance des sorts. (Exemple une boule de feu avec une maîtrise feu 3 fait 3 dégâts de masse, avec une maîtrise feu 6, 6 dégâts de masse).
Convertir la Vie en Mana	3 PEX	Uniquement si vous avez plus d'1 PEV, vous pouvez tomber à 1 PEV pour récupérer tous vos PEM. Les soins magiques ou non ne fonctionnent plus sur vous pendant 15 minutes. Cette pratique est considérée comme de la nécromancie ou de l'occultisme par plusieurs cultures.
Efficience	Grimoire 3 +2 PEX	Les sorts présents dans votre grimoire vous coûtent 1 PEM de moins à lancer (avec un minimum de 1).
Fabrication de Sort	Maîtrise [Élément] X + 2 PEX	En rassemblant des ingrédients, vous pouvez fabriquer des sorts d'un élément dont vous avez la Maîtrise (Exemple des sorts de feu si vous possédez la Maîtrise élémentaire du feu) Voir supplément Livret de Magie. Certains sorts nécessitent une plus grande maîtrise pour être créés ou recopiés
Compréhension de la magie complexe	2 Maîtrise [Élément] X différentes +3 PEX	Vous permet d'utiliser les sorts des éléments complexes correspondants aux maîtrises élémentaires possédés : Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescents (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Eau+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière). Les niveaux des maîtrises concernées s'additionnent pour la puissance du sort.

OBTENIR DES SORTS

Il existe plusieurs façon d'obtenir des sorts :

- à la création du personnage grâce à la compétence "Sorts"
- l'achat ou l'échange en jeu de parchemin de sort
- par la compétence "fabrication de sort" soit en créant de nouveaux sorts, soit en recopiant des parchemins de sorts, soit en fabricant un sort à partir d'une matrice

Les matrices de sorts sont des explications précises concernant un sort comme ce que l'on pourrait trouver sur un parchemin de sort classique mais sans avoir été encre à l'aide d'un cristal dragon et d'encre magiques sur un parchemin magique. Pour fabriquer un sort à partir de sa matrice, il vous faudra simplement récupérer les bonnes encre magiques, un cristal dragon et un parchemin magique.

APPRENDRE UN SORT

Pour pouvoir lancer un sortilège, vous devez posséder dans votre **Grimoire** le parchemin du sort. Il faut 5 minutes de RP dans votre camp pour relier un parchemin de sort dans votre Grimoire.

A la création du personnage uniquement, vous pouvez apprendre un maximum de 3 sorts pour 2 PEX. Le premier sort est obligatoirement un sort de votre faction, vous êtes libre pour les 2 autres

Rien ne vous oblige à commencer le jeu avec des sorts dans votre Grimoire.

Un Grimoire a un niveau X, pour chaque niveau vous pouvez y stocker 2 sorts que vous pouvez ainsi lancer.

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, un lanceur de sort, doit dans l'ordre :

1°) Avoir la **Maîtrise de l'élément** ou des éléments du sort au niveau requis.

2°) Posséder la **carte du sort** et l'avoir préparée dans son Grimoire.

2°) Dépenser un nombre de **PEM définis** par le sort,

3°) **Incantation de façon intelligible** dans n'importe quelle langue connue par le lanceur du sort **10 syllabes** et en même temps **tracer dans l'air avec ses deux mains libres tenant le ou les rubans des éléments du sorts**, des symboles de son choix pendant l'incantation servant à illustrer le sort qu'il est en train de lancer (sauf compétences spécifiques, l'incantation par catalyseur par exemple permet de fixer le ou les rubans sur un catalyseur, baguette ou arme que vous devez utiliser pour tracer). **Vous ne pouvez pas vous déplacer de plus de 3 pas** sans interrompre votre incantation.

4°) **Prononcer le nom complet** du sort contenant le nom de l'élément utilisé de sorte qu'il soit entendu et compris par les cibles que vous désignez alors.

5°) **Faire les annonces** de sorte qu'elles soient entendues et comprises par les cibles.

Si le lanceur de sort subit des dégâts ou les effets d'une annonce avant que le nom du sort soit prononcé en entier, le lancement est interrompu. Si le lancement de sort est interrompu, les PEM sont tout de même dépensés.

LES CATALYSEURS

Les sorts se lançant sur des catalyseurs en main ne se cumulent pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul sort actif sur un catalyseur à la fois. Si un sort est appliqué sur un catalyseur, il annule et remplace le précédent. Le sort prend immédiatement fin si le catalyseur n'est plus dans votre main. Lancer un sort sur catalyseur en main ne nécessite pas la compétence incantation par catalyseur pour être lancé. Cette compétence vous permet en revanche d'incanter tous vos sorts avec un catalyseur en main vous servant à tracer les sorts. Les rubans des sorts doivent alors être attachés à la garde du catalyseur. Pour des raisons de sécurité les rubans sur catalyseur sont plus petits (10cm au lieu d'1m par niveau).

SORTS COMMUNS

Au fil des siècles, certains sortilèges particulièrement utilisés se sont retrouvés plus facilement accessibles. De fait, **à la création uniquement**, votre personnage peut connaître et posséder jusqu'à 3 sortilèges parmi cette liste, grâce à la compétence "Sorts". Cependant, en fonction de votre faction, il peut y avoir des restrictions mentionnées dans le Livret de Faction. A titre indicatif, vous trouverez dans la colonne "Lieu d'obtention", la provenance classique des sortilèges qui vous indiquera également les sortilèges habituellement détenus par les membres d'une faction.

De plus, à la création **votre première Maîtrise élémentaire est forcément liée à votre faction, et le premier sort de votre grimoire aussi.**

Les cartes sortilèges vous seront alors données en début de jeu. Ce seront les seuls parchemin de sorts que vous n'aurez pas à copier ou fabriquer (cf Copier ou Fabriquer un sort), acheter ou trouver en jeu. Notez que vous ne pouvez pas avoir l'assurance d'obtenir des sorts en jeu et que l'opération peut se révéler particulièrement difficile en fonction des sorts et éléments recherchés.

Pour rappel, pour lancer un sort vous devez posséder la maîtrise de son élément au niveau minimum requis.

Lors de l'évolution de votre personnage vous pourrez dépenser des PEX pour augmenter la taille de son grimoire, mais vous devrez obtenir les parchemins des sortilèges en jeu. Notez que les sortilèges acquis à la création ne vous seront pas remis pour les GN suivants si vous les avez égarés à l'événement précédent.

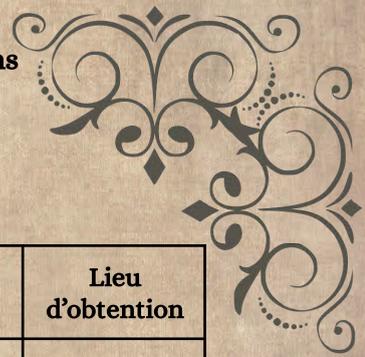


A titre d'information, il est plus facile d'obtenir des sorts des éléments Feu, Glace, Terre ou Vent que ceux des éléments Lumières ou Ténèbres, qui sont eux même plus facile à obtenir que ceux de magie complexe.

NOTE : les effets de Mur sont représentés par la longueur de deux rubans de la couleur liée à l'élément du Mur (exemple : bleu pour la Glace). Chaque ruban doit être tenu par une extrémité dans une main chacun (ou lié à un catalyseur), et le reste du ruban est étendu au sol. Ainsi un Mur sera maximum de taille $X*2$ + votre envergure en mètre, où X est votre niveau de Maîtrise de l'élément.

Une résistance ou immunité élémentaire ne permet pas de traverser un effet de Rempart quel qu'il soit.

NB : En cas de litige entre les tableaux et leur développement, les informations des tableaux font foi. En cas de litige entre la carte du sort et ces règles, la carte du sort fait foi.



SORTS DE FEU

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Feu	1	Feu Niv 1	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Feu" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise du Feu. N'augmente pas les dégâts. Non cumulable .	Kanbarad Libéria Demenys
Flèche de Feu	1	Feu Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée annoncez "X Feu" où X est votre niveau de maîtrise du Feu. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.	Kanbarad Libéria Arthaïs Lidolon Brume
Boule de Feu	3	Feu Niv 1	une direction	Désignez le cône d'effet avec vos bras écartés d'environ 60° et annoncez "X Feu de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Libéria Arthaïs Coelion
Brèche de Feu	1	Feu Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Désignez la cible et annoncez "Rupture". L'effet de Rempart, la barrière magique ou l'invulnérabilité de la cible est alors désactivée.	Kanbarad Coelion
Sang de Feu	1	Feu Niv 2	contact	Hors Combat , la cible au contact pendant l'incantation bénéficie de la compétence Régénération pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Coelion Soufrefxia Lidolon
Cautériser par le Feu	1	Feu Niv 3	contact	Hors Combat , vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Soufrefxia
Cercle de Feu	1	Feu Niv 1	contact	Hors Combat , la cible au contact pendant toute l'incantation bénéficie d'une unique annonce Résiste à la Glace (non cumulable) ne lui coûtant aucun PEM pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Libéria Arthaïs Coelion
Bénédictio <u>n</u> du Feu	1	Feu Niv 1	contact	Hors Combat , la cible au contact pendant toute l'incantation obtient l'Immunité au Feu pendant X minutes, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Feu.	Coelion

ARME DE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 1

coût : 1 PEM

cible : catalyseur en main

Localisation : Kanbarad, Liberia, Demenys

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique *catalyseur*. Ajoutez l'annonce "Feu" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise du Feu.

Usages :

Ce sort aurait été offert par Drogone aux orcs afin qu'ils puissent faire danser le feu lors de grandes fêtes. Il est particulièrement apprécié des saltimbanques pour son esthétique. Il est également devenu un signe de ralliement de Libéria lors des grandes batailles contres les royaumes du Nord de la Guerre sans fin. Il y est d'ailleurs considéré comme une bénédiction d'Anthurius lorsqu'il est lancé par un Elysarque.

BRÈCHE DE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 1

coût : 1 PEM

cible : une cible à portée de voix

Localisation : Kanbarad, Coelion

Effets :

Désignez la cible et annoncez "Rupture". La barrière magique ou l'invulnérabilité est alors désactivée.

Usages :

Lorsque les Myrmidons de Coelion se sont mis à briser les murs de glace de leurs ennemis, la guerre a été portée jusqu'aux murs d'Osgalwar. Étrangement la légende de ce sortilège raconte qu'il fut découvert alors qu'un saltimbanque local cherchait un moyen de changer la couleur des flammes pour une représentation. Il exista longtemps avant qu'on ne lui trouve une utilité. Côté orc, il fut longtemps gardé secret dans la transmission des dons de Drogone, uniquement réservé à certains chefs de clan.

BOULE DE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 1

coût : 3 PEM

cible : de masse dans une direction

Localisation : Kanbarad, Liberia, Arthaïs, Coelion

Effets :

Désignez le cône d'effet (environ 60°) avec vos bras et annoncez "X Feu de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du Feu.

Usages :

La boule de feu n'est pas précise et fait des ravages dans les rangs aussi bien des ennemis que des alliés sur les champs de bataille. L'orbe de feu se déplace rapidement jusqu'à l'endroit le plus optimum pour causer les pires ravages. Les premières utilisations sur les champs de batailles ont été dévastatrices dans chaque camp lors de la première guerre entre Libéria et les elfes. Cependant après avoir subi la stratégie du grand Kan Cenakh, Libéria a commencé à doter ses militaires de cape de résistance au feu ; ce qui a permis de couvrir le champ de bataille de feu sans pour autant voir périr les combattants de Libéria. Les fameuses capes rouges font désormais partie intégrante de l'uniforme de Libéria.

FLÈCHE DE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 1

coût : 1 PEM

cible : cible désignée à portée de voix

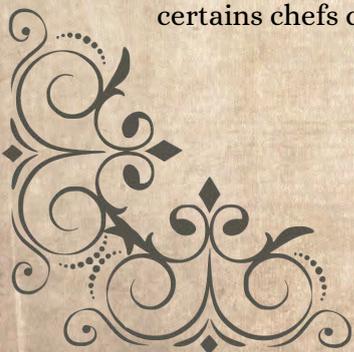
Localisation : Kanbarad, Liberia, Arthaïs, Lidolon, Brume

Effets :

Sur une cible désignée annoncez "X Feu" où X est votre niveau de maîtrise du Feu. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.

Usages :

Il s'agit d'un sortilège utile dans la vie de tous les jours puisqu'il permet d'allumer un feu convenable ou des torches. Très prisé des voyageurs pour établir un campement, il est également un sort offensif particulièrement efficace très largement utilisé par les inquisiteurs de Libéria. Le trait de feu qu'il génère ne loupe jamais sa cible. Nombre de Galavars l'ayant subit pendant la guerre en ont gardé des séquelles visibles.



CAUTÉRISÉ PAR LE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 3

coût : 1 PEM

cible : Hors combat, une cible au contact

Localisation : Kanbarad, Soufrefxia,

Effets :

Vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est votre niveau de maîtrise du Feu.

Usages :

Peu de personne accepte l'idée même d'être soigné par le feu. De fait, l'usage de ce sort est assez peu répandu. Côté orcs et gobelins, compte tenu de leur affinité naturelle avec le feu, c'est le soin qu'ils apprécient le plus.

BÉNÉDICTION DU FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 1

coût : 1 PEM

cible : Hors combat, une cible au contact

Localisation : Coelion

Effets :

La cible obtient l'Immunité au Feu pendant X minutes, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Feu.

Usages :

On suppose qu'à l'origine ce sort permettait à des non-orcs de participer à la danse des braises et du feu, une ancienne coutume consistant à danser dans un brasier pour honorer Drogone. Cependant ce sort fut perdu ou oublié par les tribus des plaines rouges. Il réapparut à Coelion. Si la stratégie de Cenakh a inspiré les stratèges de l'Empire, ce sont véritablement les Myrmidons de Coelion qui l'ont parfait. La Bénédiction du feu est considérée comme la bénédiction d'Anthurius. Ceux qui en bénéficient sont exaltés car le feu qui pleut sur le champ de bataille devient définitivement leur allié. Même les paladins de Gonkhar tremblent désormais lorsque le son de la charge se fait entendre et qu'ils aperçoivent les premiers bénis, car ils savent que le feu anthurien n'est jamais loin.

CERCLE DE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 1

coût : 1 PEM

cible : Hors combat, une cible au contact

Localisation : Kanbarad, Libéria, Arthaïs Coelion

Effets :

La cible au contact pendant toute l'incantation bénéficie d'une unique annonce Résiste à la Glace (non cumulable) ne lui coûtant aucun PEM pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Feu.

Usages :

Ce sort était à l'origine utilisé pour permettre aux Orcs de supporter les hivers très rudes des plaines de Drogone. Il ne tarda pas à trouver une utilité dans les guerres entre Libéria et les elfes. Il est également utilisé pour résister aux engelures.

SANG DE FEU

Prérequis : Maîtrise du Feu niv 2

coût : 1 PEM

cible : Hors Combat, une cible au contact

Localisation : Coelion, Soufrefxia, Lidolon

Effets :

La cible au contact pendant l'incantation bénéficie de la compétence Régénération pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Feu.

Usages :

Ce sort est particulièrement utilisé pour s'assurer de la survie d'une expédition en zone dangereuse. Il a sauvé de nombreuses vies d'éboulements miniers ou de visites derrière des lignes ennemies, ou de balades en forêt pendant la période de reproduction des Saurides. Il est également utilisé dans les dispensaires où il a permis à plus d'un patient de survivre aux opérations hasardeuses des "médecins".



SORTS DE GLACE

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requisite	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Glac	1	Glac Niv 1	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Glac" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Glac. N'augmente pas les dégâts. Non cumulable .	Osgalwar Gonkhar Cevencil
Dard de Glac	2	Glac Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée annoncez "X Glac" où X est votre niveau de maîtrise de la Glac. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.	Osgalwar Gonkhar Cevencil Arthaïs
Mur* de Glac	1	Glac Niv 1	personnel	Le lanceur de sort peut annoncer "Rempart", il peut étendre l'effet jusqu'à Xm de ruban bleu où X est votre niveau de maîtrise de la Glac.	Osgalwar Gonkhar Cevencil Arthaïs Brume
Cercueil de Glac	3	Glac Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Le lanceur de sort annonce "Pétrification X minutes" sur une cible désignée, où X est votre niveau de maîtrise de la Glac.	Osgalwar Gonkhar Cevencil Port-Gheralt
Apaisement par la Glac	1	Glac Niv 1	contact	Hors combat , vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est votre niveau de maîtrise de la Glac.	Osgalwar Gonkhar Lidolon
Cercle de Glac	1	Glac Niv 1	contact	Hors combat , la cible au contact pendant toute l'incantation bénéficie d'une unique annonce Résiste au Feu (non cumulable) ne lui coûtant aucun PEM pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Glac.	Osgalwar Gonkhar Arthaïs Lidolon Port-Gheralt
Bolas de Glac	1	Glac Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée visible à portée de voix, Annoncez "Entrave X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glac.	Osgalwar Gonkhar



ARME DE GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 1 PEM

cible : Un catalyseur en main

Localisation : Osgalwar, Gonkhar, Cevencil

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur. Ajoutez l'annonce "Glace" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Glace.

Usages : Aux lames enchantées du feu de Libéria, les Elfes ont toujours opposé les leurs nimbées de froid. Au-delà de cette utilisation militaire, lors de rares représentations qui ont pu être observées, les danseurs elfiques utilisent la réflexion et la diffraction de la glace pour créer des jeux de lumières lors de représentations mémorables.

DARD DE GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 2 PEM

cible : Une cible visible désignée à portée de voix

Localisation : Osgalwar, Gonkhar, Cevencil, Arthais

Effets :

Sur une cible désignée annoncez "X Glace" où X est votre niveau de maîtrise de la Glace. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.

Usages : ce sort est devenu célèbre suite au dernier mots de L'ambassadeur d'Arthais à son homologue d'Osgalwar en 180 AEC avant d'être transpercé par une dizaine de stalactites : "Cher ambassadeur, vous appelle-t-on elfes des glaces à cause du climat qui règne chez vous, ou de la température de votre couche ?"

Au-delà de cet évènement, ce sortilège à trouver des utilisations pratiques comme de fournir un piton temporaire à des alpinistes en péril.

MUR DE GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 1 PEM

cible : personnel et ruban

Localisation : Osgalwar, Gonkhar, Cevencil, Arthais, Brume

Effets :

Le lanceur de sort peut annoncer "Rempart", il peut étendre l'effet jusqu'à Xm de ruban bleu où X est votre niveau de maîtrise de la Glace.

Usages : Ce sort au travers du temps à vu de nombreuses utilisations autre que militaire. Des mercenaires brumois l'ont utilisé lorsqu'ils se sont retrouvés pris dans une tempête mémorable en montagne. Ils ont trouvé refuge dans une immense caverne, néanmoins le vent ne leur laissait que peu d'espoir de ne pas mourir gelé. Deux de leurs mages se sont relayés pour maintenir un mur de glace devant l'entrée, sauvant une compagnie entière (au prix de quelques engelures).

CERCUEIL DE GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 3 PEM

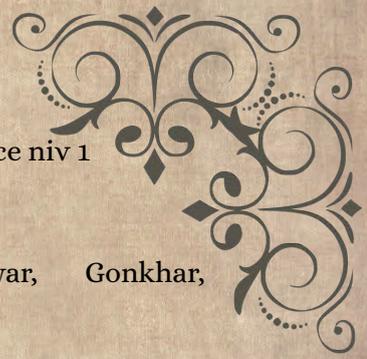
cible : une cible visible désignée à portée de voix

Localisation : Osgalwar, Gonkhar, Lidolon, Port-Ghéralt

Effets :

Le lanceur de sort annonce "Pétrification X minutes" sur une cible désignée, où X est votre niveau de maîtrise de la Glace.

Usages : Cercueil de Glace a été utilisé de nombreuses façons au cours des âges. transportés un noble elfe tombé au combat parfaitement conservé pour son dernier hommage au pays, ou encore de façon plus pragmatique par les marins Portoïis pour conserver la pêche effectuée en haute mer pour une vente "tout juste pêchée" à la criée de Port Gheralt ou même l'exportation.



APAISEMENT PAR LA GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 1 PEM

cible : hors combat au contact

Localisation : Osgalwar, Gonkhar, Lidolon

Effets :

Vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est votre niveau de maîtrise de la Glace.

Usages : On ne peut vivre sans eau et ce quelque soit notre nature. De là, il n'est pas étonnant que l'élément Glace fut naturellement utilisé pour soigner en se liquéfiant pour pénétrer les plaies et contusions et apaiser la souffrance. Des rumeurs courent que la réussite de certains horticulteurs d'exception reposerait sur l'utilisation détournée de cette magie pour garantir des fleurs d'une santé éblouissante.

CERCLE DE GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 1 PEM

cible : hors combat, contact

Localisation : Osgalwar, Gonkhar, Lidolon, Arthaïs, Port Gheralt

Effets :

La cible au contact pendant toute l'incantation bénéficie d'une unique annonce Résiste au Feu (non cumulable) ne lui coûtant aucun PEM pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Glace.

Usages : Un des préférés des opposants de Libéria ou des orcs, ce sort protège efficacement de la plupart des feux magiques et non-magiques. Ainsi, il a été utilisé de nombreuses fois pour permettre d'aller sauver des personnes prises dans des incendies, ou même parfois pour aller chercher des minerais rares au cœur de certains volcans.

BOLAS DE GLACE

Prérequis : Maîtrise de Glace niv 1

coût : 1 PEM

cible : une cible désignée visible à portée de voix

Localisation : Osgalwar, Gonkhar,

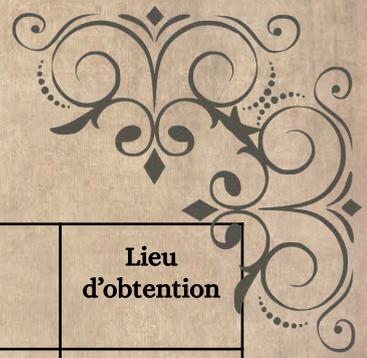
Effets :

Sur une cible désignée visible à portée de voix, Annoncez "Entrave X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace.

Usages : Sortilège largement utilisé par les Elfes du nord pour chasser les animaux rares ou la capture d'ennemi, on raconte qu'il fut inventé à l'origine pour les esclavagistes pour récupérer des "possessions" en fuites ou calmer les récalcitrants tout en évitant l'aspect définitif du Dard de Glace. Néanmoins, des rumeurs courent que ce sortilège serait mis en œuvre par des courtisanes de haut-vol pour "pimenter" les instants de luxures passées auprès d'elles.



SORTS DE VENT



Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Vent	1	Vent Niv 1	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Vent" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise du Vent. N'augmente pas les dégâts. Non cumulable .	Cevencil Arthaïs
Souffle de Vent	1	Vent Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Annoncez "Recul X" sur une cible désignée. Où X est votre niveau de maîtrise du vent x5 .	Cevencil Port-Gheralt Arthaïs Brume
Rafale de Vent	2	Vent Niv 2	une direction	Désignez le cône d'effet avec vos bras écartés d'environ 60°. Annoncez "Recul X de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du vent.	Cevencil Brume Port-Gheralt
Alysées apaisante du Vent	2	Vent Niv 2	à portée de voix	Annoncez "Soin X de Masse", où X est égale à votre maîtrise du Vent. Soigne toute personne autour de vous. Il s'applique à toute personne à portée de voix autour de vous. Attention soigne allié comme ennemi à portée de voix.	Lidolon Port-Gheralt Guilde des MI
Chants du Vent	1	Vent Niv 3	une cible désignée à portée de voix	Annoncez "Fascination X minutes" sur une cible désignée à portée de voix où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent.	Lidolon Arthaïs Guilde des MI
Puissance du Vent	1	Vent Niv 1	un catalyseur en main	Au prochain coup porté avec votre arme ayant la caractéristique catalyseur , dans les X minutes, annoncez "Botte : Brise Vent" où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent.	Brume

ARME DE VENT

Prérequis : Maîtrise du Vent niv 1

coût : 1 PEM

cible : sur un catalyseur en main

Localisation : Cevencil, Arthaïs

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur. Ajoutez l'annonce "Vent" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Glace.

Usages :

La légende veut que ce sortilège provienne originellement d'Erembor. Il y aurait été utilisé pour enchanter des instruments à vent afin qu'ils jouent seuls, permettant aux saltimbanques d'être accompagnés de musiques d'orchestres pendant leurs représentations.

SOUFFLE DE VENT

Prérequis : Maîtrise du Vent niv 1

coût : 1 PEM

cible : une cible désignée à portée de voix

Localisation : Cevencil, Arthaïs, Brume, Port-Gheralt

Effets :

Annoncez "Recul X" sur une cible désignée. Où X est votre niveau de maîtrise du vent x5.

Usages : La légende veut que ce sort ait été inventé par le peuple Kitsuné pour pratiquer un jeu opposant deux équipes où la magie était autorisée pour agir sur un objectif qui devait être déplacé dans une zone précise du camp adverse. De nos jours, que ce soit pour éteindre un feu ou déplacer des éléments lourds quand on est seul, souffle de vent à trouver sa place dans le quotidien des peuples de Férial

RAFALE DE VENT

Prérequis : Maîtrise du Vent niv 2

coût : 2 PEM

cible : de masse dans une direction

Localisation : Cevencil, Brume, Port-Gheralt

Effets :

Annoncez "Recul X de Masse" sur un cône d'environ 60° désigné par vos bras, où X est votre niveau de maîtrise du Vent.

Usages : Ce sort qui semble être une version plus large de Souffle de Vent connaît de nombreuses applications. Il est utilisé quotidiennement par les marins des petites embarcations pour compenser un manque de vent favorable. Il a été utilisé aussi de manière plus ponctuelle à Brume lors de départ d'incendie pour souffler le feu telle la flamme d'une bougie.

ALYSÉE APAISANTE DU VENT

Prérequis : Maîtrise du Vent niv 2

coût : 2 PEM

cible : à portée de voix

Localisation : Lidolon, Port-Gheralt, GMI

Effets :

Annoncez "Soin X de Masse", où X est égale à votre maîtrise du Vent. Soignez toute personne autour de vous. Il s'applique à toute personne à portée de voix autour de vous.

Attention soigne allié comme ennemi à portée de voix.

Usages : "De l'Eau naît la vie, mais le Vent la porte" - cet adage que l'on attribue au fondateur de port-Ghéralt est bien connu de la plupart des marins. Alysée apaisante est utilisée à la fois comme guérison de groupe dans les guerres, mais aussi dans les accidents incluant de nombreuses personnes. Certains l'utilisent aussi comme une sorte de technique d'épandage pour entretenir des zones agricoles.





CHANT DU VENT

Prérequis : Maîtrise du Vent niv 3

coût : 1 PEM

cible : une cible désignée à portée de voix

Localisation : Lidolon, Arthaïs, GMI

Effets :

Annoncez “Fascination X minutes” sur une cible désignée à portée de voix où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent.

Usages : Utilisé par des charlatans peu scrupuleux pour faire les poches de badeaux infortunés. “Avoir du vent dans les oreilles” est devenu une expression populaire pour désigner des personnes crédules ou facilement influençables.

PUISSANCE DU VENT

Prérequis : Maîtrise du Vent niv 1

coût : 1 PEM

cible : hors combat, contact

Localisation : Brume

Effets : Au prochain coup porté avec votre arme ayant la caractéristique catalyseur, dans les X minutes, annoncez “Botte : Brise Vent” où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent.

Usages : Sortilège favori des mercenaires brumois aux utilisations multiples du défonçage de porte en passant par la destruction d’une ligne de bouclier trop solide. On dit qu’il fut mis au point par un jeune guerrier dont le nom fut perdu ayant quelques aptitudes magiques après que son groupe fut quasiment décimé face à une phalange de Coelion disciplinée dont les bouclier et les lances firent des ravages. Il se jura que cela ne se reproduirait plus et après quelques années plus tard diffusa son savoir.

SORTS DE TERRE

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Terre	1	Terre Niv 1	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Terre" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Terre. N'augmente pas les dégâts. Non cumulable .	Faenor Bonhmonta
Mur de Terre	1	Terre Niv 1	personnel	Annoncez "Rempart", l'effet dure tant que vous êtes immobile et est extensible aux rubans que vous avez en main jusqu'à X mètres où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre.	Faenor Bonhmonta Arthaïs Demenys
Etreinte de la Terre	1	Terre Niv 1	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Au prochain coup porté dans les X minutes avec l'arme, annoncez " Botte : Pétrification Terre" où X est votre niveau de maîtrise de la Terre.	Faenor Soufrefxia Arthaïs
Poids de la Terre	1	Terre Niv 1	un catalyseur en main	Au prochain coup porté avec votre arme ayant la caractéristique catalyseur , dans les X minutes, annoncez "Botte : Faiblesse Terre" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre.	Brume Faenor Bonhmonta Arthaïs
Séisme de la Terre	2	Terre Niv 3	à portée de voix	Annoncez "Entrave X minutes de masse" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre. Affecte toute personne à portée de voix sauf vous.	Bonhmonta
Force de la Terre	1	Terre Niv 1	personnel	Vous subissez un effet d'Entrave et un effet d'Invulnérabilité jusqu'à X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre. Si l'un des effet est levé l'autre aussi. Une annonce Rupture dissipe les effets de ce sort.	Bonhmonta



ARME DE TERRE

Prérequis : Maîtrise du Terre niv 1

coût : 1 PEM

cible : sur un catalyseur en main

Localisation : Faenor, Bonhmonta

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique **catalyseur**. Ajoutez l'annonce "Terre" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Terre.

Usages : Ce sort a été utilisé au départ par des sculpteurs Bonhmontais pour renforcer leurs ciseaux afin qu'ils attaquent plus précisément la pierre. Le sort a ensuite été dérivé pour être utilisé dans des situations plus martiales.

MUR DE TERRE

Prérequis : Maîtrise de Terre niv 1

coût : 1 PEM

cible : personnel

Localisation : Faenor, Bonhmonta

Effets :

Annoncez "Rempart", l'effet dure tant que vous êtes immobile et est extensible aux rubans que vous avez en main jusqu'à X mètres où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre.

Usages : Les Ferreux disent que Ktone, le père de toutes choses, leur aurait confié le secret de ce sortilège au début de leur civilisation comme un don leur permettant de mieux subir ses colères. Que ce soit pour étayer un tunnel qui s'affaisse, contenir un éboulement ou l'explosion d'un coup de grisou Mur de Terre est utilisé de façon régulière en Bonhmonta et plus récemment en Faenor.

POIDS DE LA TERRE

Prérequis : Maîtrise du Terre niv 1

coût : 1 PEM

cible : sur un catalyseur en main

Localisation : Brume, Faenor, Bonhmonta, Arthaïs

Effets :

Au prochain coup porté avec votre arme
Au prochain coup porté avec votre arme ayant la caractéristique catalyseur, dans les X minutes, annoncez "Botte : Faiblesse Terre" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre.

Usages : Utilisé au départ par les bergers nomades de la Caldera pour calmer les bêtes et les empêcher de ruer, ce sort a rapidement été adapté par Brume pour manipuler l'issue des combats.

SÉISME DE LA TERRE

Prérequis : Maîtrise du Terre niv 3

coût : 2 PEM

cible : à portée de voix

Localisation : Bonhmonta

Effets :

Annoncez "Entrave X minutes de masse" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre. Affectez toute personne à portée de voix mais pas vous.

Usages : Développé au départ par le renégat ferreux Kéron qui cherchait à détruire l'œuvre de Ktone et de ses enfants. Son sort fut ensuite retrouvé dans son grimoire après sa défaite et réutilisé pour empêcher les adversaires des ferreux de fuir.



FORCE DE LA TERRE

Prérequis : Maîtrise du Terre niv 1

coût : 1 PEM

cible : personnel

Localisation : Bonhmonta

Effets :

Vous subissez un effet d'Entrave et un effet d'Invulnérabilité jusqu'à X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre. Si l'un des effet est levé l'autre aussi. Une annonce *Rupture* dissipe les effets de ce sort.

Usages : Créer par la famille Krenek il y a 400 ans pour être utilisé par les gardes des failles, un groupe spécialisé dans l'élimination des menaces dans les tunnels profonds.

ETREINTE DE LA TERRE

Prérequis : Maîtrise du Terre niv 1

coût : 1 PEM

cible : sur un catalyseur en main

Localisation : Faenor, Bonhmonta

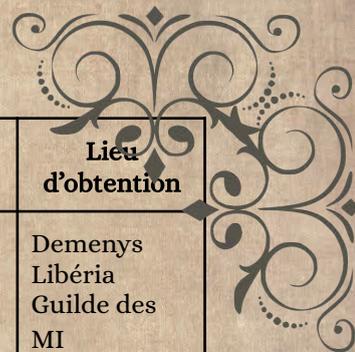
Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur. Au prochain coup porté dans les X minutes avec l'arme, annoncez " Botte : Pétrification Terre" où X est votre niveau de maîtrise de la Terre.

Usages : Il n'est rien de plus frustrant pour un artiste d'avoir un modèle parfait dans une pose parfaite , ou de ne pouvoir saisir un moment pour pouvoir le retranscrire au travers d'une œuvre. Les Ferreux de Bonhmonta ont trouvé la solution "Pétrifier le modèle, et vous aurez tout le temps de l'utiliser!". Feanor en fait une utilisation beaucoup plus pragmatique à la guerre, pour paralyser les ennemis qui s'en prendraient à leur communauté.



SORTS DE LUMIÈRE



Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Lumière	1	Lumière Niv 1	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Lumière" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Lumière. N'augmente pas les dégâts. Non cumulable .	Demenys Libéria Guilde des MI
Embrassé par la Lumière	1	Lumière Niv 1	contact	Hors combat , vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Liberia Brume Demenys Coelion Osgalwar Arthaïs Lidolon Faenor Port-Gheral Bonhmonta
Serment de Lumière	1	Lumière Niv 1	contact	Hors combat , vous devez toucher votre cible pendant toute la durée d'incantation, puis annoncez "Vérité X minutes". La cible doit répondre par la vérité à 3 questions fermées (réponse par oui ou non) dans les X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Liberia Demenys Arthaïs Osgalwar
Apaisé par la Lumière	1	Lumière Niv 1	une cible désignée à portée de voix	"Pacification X minutes" sur une cible désignée à portée de voix, où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Demenys Lidolon Guilde des MI
Provoquer en pleine Lumière	3	Lumière Niv 2	à portée de voix	Annonce "Duel X minutes de Masse", alliés comme ennemis à portée de voix attaquent l'origine de l'annonce.	Brume
Éclairé par la Lumière	1	Lumière Niv 1	personnel	Vous pouvez utiliser une petite lampe torche ou activer les lumières d'une instance (signalées par une pancarte) pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Tous sauf Cevencil

ARME DE LUMIÈRE

Prérequis : Maîtrise de la Lumière niv 1

coût : 1 PEM

cible : un catalyseur en main

Localisation : Demenys, Libéria, GMI

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur. Ajoutez l'annonce "Lumière" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Lumière

Usage :

De toute temps ce sort est connu comme étant le plus efficace pour détruire des morts vivants. Les mages assermentés de Libéria sont les premières lignes de l'Empire lorsqu'il faut affronter des vils nécromants, ou des invasions comme les événements tristement célèbres de l'an 988 AEC. Néanmoins, comme ses équivalents élémentaires, il a trouvé des utilisations artistiques dans différentes contrées, ou simplement en guise d'éclairage portatif de courte durée.

EMBRASSÉ PAR LA LUMIÈRE

Prérequis : Maîtrise de la Lumière niv 1

coût : 1 PEM

cible : hors combat, contact

Localisation : Liberia, Brume, Demenys, Coelion, Osgalwar, Arthaïs, Lidolon, Faenor, Port-Gheral, Bonhmonta

Effets :

Vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usage : Peut être le sort le plus répandu sur Férial. Si vous interrogé deux mages d'origines différentes, ils vous raconteront chacun une histoire différente sur l'origine de ce sort, les plus communes sont toutes d'origines divines surtout vis à vis d'Anthurius, de Seirich voir même de Drogone (en cas de doute, un ork vous répondra "Le feu ça fait de la lumière bruti!").

SERMENT DE LUMIÈRE

Prérequis : Maîtrise de la Lumière niv 1

coût : 1 PEM

cible : Hors combat, contact

Localisation : Liberia, Demenys, Osgalwar, Arthaïs

Effets :

Vous devez toucher votre cible pendant toute la durée d'incantation, puis annoncez "Vérité X minutes". La cible doit répondre par la vérité à 3 questions fermées (réponse par oui ou non) dans les X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usage : Outil préféré tant des Elfes Galavar pour faire avouer les fautes d'un esclave, que des soldats de métier quand ils capturent un ennemi, ce sort est connu comme étant infailible. Pour l'Empire de Libéria, la vérité est une vertue.

APAISÉ PAR LA LUMIÈRE

Prérequis : Maîtrise de la Lumière niv 1

coût : 1 PEM

cible : désigné à porté de voix

Localisation : Demenys, Lidolon, GMI

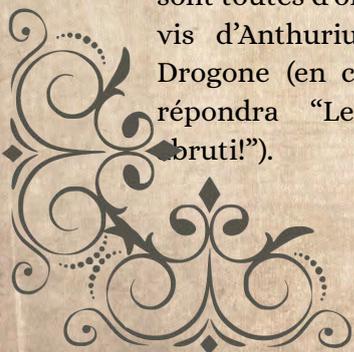
Effets :

"Pacification X minutes" sur une cible désignée à portée de voix, où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usage :

"La Guerre peut être bonne pour les affaires, mais les affaires se traitent toujours dans le calme". Cet adage de la Guilde des Marchands et Itinérant est mis en pratique à travers ce sortilège. Que ce soit à Lidolon pour calmer des mouvements de foule dans la cité basse, ou pour permettre un répit au soldat de Demenys pendant le siège de 564 à 569 AEC par l'Empire de Libéria, son utilisation a toujours un impact même dans les situations les plus tendues.

Une rumeur court que certains éleveurs utiliseraient ce sort pour pacifier leur bétail pendant les périodes de rut, le rendant plus docile.



PROVOQUER EN PLEINE LUMIÈRE

Prérequis : Maîtrise de la Lumière niv 2

coût : 3 PEM

cible : à portée de voix

Localisation : Brume

Effets :

Annonce "Duel X minutes de Masse", alliés comme ennemis à portée de voix attaque l'origine de l'annonce.

Usage : Personne ne sait d'où est né ce sort. Il a été mis à l'honneur à la fin du siècle de Demenys par Lothrak Bouclier de Fer. Alors que les armées impériales assiégeaient la ville, quelques familles fuirent la cité. Recueillis par des mercenaires brumois, ils furent pris en chasse par un escadron de tirailleurs Cirionides. Lothrak, un grand gaillard spécialiste du combat défensif, blessé par une flèche, ne pouvait plus suivre le rythme. Il décida de défier le petit escadron à lui tout seul, donnant du temps aux civils et à ses compagnons d'atteindre un gros campement militaire brumois. On dit que le Brumois utilisa plusieurs fois ce sortilège et retint pendant presque la moitié d'une heure à lui tout seul la vingtaine de soldats de Libéria. On retrouva son corps lardé de multiples blessures et son bouclier brisé mais il resta dans la légende, enterré sur les lieux de son sacrifice héroïque .

ÉCLAIRÉ PAR LA LUMIÈRE

Prérequis : Maîtrise de la Lumière niv 1

coût : 1 PEM

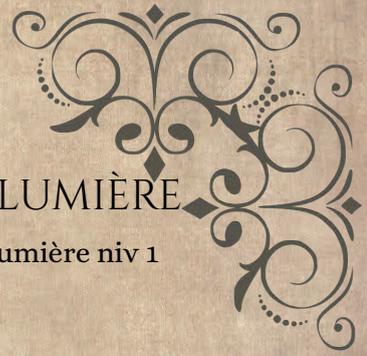
cible : contact

Localisation : Tous sauf Cevencil

Effets : Vous pouvez utiliser une petite lampe torche ou activer les lumières d'une instance pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usage : Que dire sur ce sort si ce n'est que c'est LE sortilège le plus connu, le plus répandu, et le plus utilisé de toute Férial. Don de Seirich, il n'y a qu'à Cevencil où il n'est pas utilisé pour des raisons évidentes.

Un Gobelin de Soufrexia, il y a quelques années essaya de mettre en place un système d'illumination public basé sur ce sortilège. Il ne put cependant pas trouver de solution au problème de saturation magique. Il proposa de mettre ces lampadaires sur des rails mécaniques qui seraient alimentés par une chaudière, mais le coût pour faire bouger le mécanisme dépassait largement le réaliste.



SORTS DE TÉNÈBRES

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Etreinte des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée à portée de voix annoncez "Désespoir X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.	Cevencil
Retour des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 2	contact	Sur un personnage mort au contact annoncez "Anima Zombie X, 2X minutes", le relève temporairement sous votre contrôle pour X x2 minutes avec X PEV. Où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres. S'il subit une annonce "Lumière", il tombe directement à 0 PEV.	Cevencil Arthaïs
Révélation des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 1	Contact	Vous pouvez utiliser une lampe de lumière noire pour révéler des éléments pendant X minutes sans vous déplacer, où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres ou Auprès d'un orga, obtenir des informations sur les éléments, effets et résidus magiques en contact avec vous et connaître la saturation magique du lieu où vous vous trouvez.	Cevencil Arthaïs Brume Lidolon
Défi des Ténèbres*	1	Ténèbres Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Annonce "Duel X minutes" sur une cible désignée à portée de voix où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Cevencil Arthaïs Brume Kanbarad
Visage des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Annonce "Peur X minutes" sur une cible désignée à portée de voix, où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Cevencil Lidolon

ETREINTE DES TÉNÈBRES

Prérequis : Maîtrise des Ténèbres niv 1

coût : 1 PEM

cible : une cible désignée à portée de voix

Localisation : Cevencil

Effets :

Sur une cible désignée à portée de voix annoncez "Désespoir X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.

Usage : Peu d'information existe sur l'origine de ce sortilège puisqu'il vient de la sombre contrée de Cevencil. Néanmoins quelques théoriciens complotistes émettent l'hypothèse qu'une partie de la légende sur la malédiction qui séparait Cevencil du reste du monde viendrait que nombre de leurs mages utilisent ce sort pour entretenir la rumeur de la malédiction. De toute manière, la magie des ténèbres étant proscrite aux quatre coins de Férial, peu s'y intéressent.

RÉVÉLATION DES TÉNÈBRES

Prérequis : Maîtrise des Ténèbres niv 1

coût : 1 PEM

cible : contact

Localisation : Cevencil, Arthaïs, Brume, Lidolon

Effets :

Vous pouvez utiliser une lampe de lumière noire pour révéler des éléments pendant X minutes sans vous déplacer, où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres ou Auprès d'un orga, obtenir des informations sur les éléments, effets et résidus magiques en contact avec vous et connaître la saturation magique du lieu où vous vous trouvez.

Usage : Don de Séléne dont l'œil révèle la vérité pour les uns, et des Ténèbres elles même qui vous susurrent des secrets dans la nuit pour les autres, même si la magie des Ténèbres est crainte dans de nombreux lieux, personne ne pourra nier qu'elle offre des pouvoirs et des informations sans nuls autres pareils.

Les magiciens possédant cette capacité font de fabuleux pisteurs, enquêteurs et ont une compréhension supérieure des phénomènes magiques.

RETOUR DES TÉNÈBRES

Prérequis : Maîtrise des Ténèbres niv 1

coût : 1 PEM

cible : contact

Localisation : Cevencil

Effets :

Sur un personnage mort au contact annoncez "Anima Zombie X, 2X minutes", le relève temporairement sous votre contrôle pour X x2 minutes avec X PEV. Où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres. S'il subit une annonce "Lumière", il tombe directement à 0 PEV.

Usage : Il n'est de magie plus honnie que celle des Ténèbres, et il n'est sortilège plus hérétique en Férial que Retour des Ténèbres.

Même si en Arthaïs, certains relèvent le corps d'un travailleur ou d'un pauvre hère tombé pour effectuer quelque labeur physique, la présence d'un zombie n'est jamais bien vue.

Cevencil semble avoir une approche totalement différente, puisqu'ils sont totalement impassibles à l'utilisation de zombie, tant pour des tâches manuelles que pour augmenter leur force de combat lors des conflits à partir des soldats tombés au combat.



DÉFI DES TÉNÈBRES

Prérequis : Maîtrise des Ténèbres niv 2

coût : 1 PEM

cible : une cible désignée à portée de voix

Localisation : Cevencil, Arthaïs, Brume, Kanbarad

Effets :

Annonce “Duel X minutes” sur une cible désignée à portée de voix où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres.

Usage : En Kanbarad et à Brume ce sortilège est régulièrement utilisé pour créer des défis de champions ou pour régler un différend personnel. C’est l’un des rares sortilèges de Ténèbres qui soit toléré.

En Arthaïs, on en a vu une utilisation beaucoup plus discutables. Un groupe de voleurs et d’assassins qui sévissait dans la cité, comptait dans ses rangs quelques magiciens doués à l’épée. Quand il visait une cible spécifique, ils provoquaient des duels magiques pour “occuper” les gardes du corps, pendant qu’ils dépouillent ou éliminent une cible sans défense.

VISAGE DES TÉNÈBRES

Prérequis : Maîtrise des Ténèbres niv 2

coût : 1 PEM

cible : une cible désignée à portée de voix

Localisation : Cevencil, Lidolon

Effets : Annonce “Peur X minutes” sur une cible désignée à portée de voix, où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres.

Usages : A Cevencil, il se dit que nul ne peut marcher dans les ténèbres et devenir adulte s’il n’a pas connu au moins une fois la peur absolue. Ainsi, ce sort expose son sujet à ses pires peurs, comme un rite de passage lui donnant la dernière arme dont il aura besoin pour survivre.

A Lidolon, ce sort est plus souvent utilisé pour se débarrasser d’un importun ...voir dans certains cas en guise de menace avant une rétribution plus lourde pour ceux qui ont contracté des dettes.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE SOLAIRE



La Magie complexe Solaire est issue de l'union de la Lumière et du Feu.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Nova Solaire	2	Magie complexe Solaire (Feu + Lumière) Niv 3	une direction	Désignez le cône d'effet avec vos bras et annoncez "X Solaire de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Libéria Coelion
Forteresse Solaire	2	Magie complexe Solaire (Feu + Lumière) Niv 4	personnel	Vous et X personnages vous touchant ou touchant vos rubans lorsque vous lancez le sort, vous pouvez annoncer "Rempart". La zone est extensible aux rubans jaune et rouge que vous et les X personnages pris dans l'effet avez en mains jusqu'à X mètre par ruban. Où X est égale à votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise de la Lumière. Pour rappel, une annonce Rupture ne lève qu'un Rempart, les autres persistent tant que l'origine de l'annonce reste immobile.	Libéria

NOVA SOLAIRE

Prérequis : Magie Complexe, Solaire (Maîtrise du Feu + Maîtrise de la lumière)
niv 3

coût : 3 PEM

cible : une direction

Localisation : Libéria, Coelion

Effets :

Désignez le cône d'effet avec vos bras et annoncez "X Solaire de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usages : Sortilège dévastateur utilisé dans les nombreux affrontements de la Guerre Éternelle, Nova Solaire a été pour la première fois utilisée à l'époque des premiers affrontements entre les rebelles humains et les Elfes esclavagistes. Certains prêcheurs disent que Cirion, l'avatar d'Anthurius, fut le premier à l'utiliser et balaya une armée avec, d'autres que c'est l'un de ses frères d'armes. Néanmoins à l'heure actuelle, ce sort destructeur n'est que rarement utilisé au-delà des guerres.

Il n'en reste pas moins qu'il pourrait être pratique de l'utiliser pour déforester efficacement.

FORTERESSE SOLAIRE

Prérequis : Magie Complexe, Solaire (Maîtrise du Feu + Maîtrise de la lumière)
niv 4

coût : 2 PEM

cible : soi-même extensible aux rubans

Localisation : Libéria

Effets :

Vous et X personnages vous touchant, ou touchant vos rubans lorsque vous lancez le sort, vous pouvez annoncer "Rempart". La zone est extensible aux rubans jaune et rouge que vous et les X personnages pris dans l'effet avez en mains jusqu'à X mètre par ruban. Où X est égale à votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Pour rappel, une annonce Rupture ne lève qu'un Rempart, les autres persistent tant que l'origine de l'annonce reste immobile.

Usages : Les mages réformés du Libéria ont été longtemps dévoués à la Guerre face aux Galawars. De leur expérience des combats est née ce sort uniquement autorisé sur le champ de bataille, où la puissance des servants des avatars d'Anthurius permet d'étendre sur de grandes distances des zones de protection, ainsi que les rendant plus résistant aux destructions. Il paraît que certains au Libéria pensent qu'ils pourraient arrêter un tsunami si c'était nécessaire en appelant au Feu et à la Lumière.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE INFERNALE



La Magie complexe Infernale est issue de l'union des Ténèbres et du Feu.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme Infernal	1	Magie complexe Infernale (Feu + Ténèbres) Niv 2	catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Pour vos X prochains coups en combat au corps à corps vous pouvez annoncer "X Infernal" où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Kanbarad
Rage Infernal	1	Magie complexe Infernale (Feu + Ténèbres) Niv 2	catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Vos dégâts de corps à corps infligés avec ce catalyseur sont augmentés de la différence entre vos PEVmax et vos PEV actuels pour les X prochains coups, où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Si vos PEVmax sont de 4 et que vous êtes actuellement à 1 PEV, vos X prochains coup seront augmentés de 3 dégâts (vous infligerez donc 4 dégât avec votre arme catalyseur). Si vous êtes soigné entre-temps les bonus aux dégâts sont réduits d'autant. Réciproquement, si vous subissez des pertes de PEV, vos dégâts seront augmentés en conséquence.	Kanbarad

ARME INFERNAL

Prérequis : Magie Complexe, Infernale (Feu + Ténèbre) niv 2

coût : 1 PEM

cible : catalyseur en main

Localisation : Kanbarad

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur. Pour vos X prochains coups en combat au corps à corps vous pouvez annoncer "X Infernal" où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.

Usages : Quand Cenakh unifia les tribus orcs, les traditions racontent que son épée brûlait d'un feu noir. On le tient donc pour le créateur de ce sortilège capable de détruire encore plus efficacement ses adversaires.

On dit que de temps à autre, des artisans d'exceptions chez les orcs renforcent marteau, ciseau ou lame pour tailler et modeler même les matériaux les plus durs.

RAGE INFERNAL

Prérequis : Magie Complexe, Infernale (Feu + Ténèbre) niv 2

coût : 1 PEM

cible : catalyseur en main

Localisation : Kanbarad

Effets :

Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur.

Vos dégâts de corps à corps infligés avec ce catalyseur sont augmentés de la différence entre vos PEVmax et vos PEV actuels pour les X prochains coups, où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.

Si vos PEVmax sont de 4 et que vous êtes actuellement à 1 PEV, vos X prochains coups seront augmentés de 3 dégâts (vous infligerez donc 4 dégâts avec votre arme catalyseur). Attention si vous êtes soigné entre temps le bonus de dégât est réduit d'autant. Réciproquement si vous perdez des PEV vos dégâts augmentent en conséquence.

Usages : Les rages de guerre du peuple de Drogone sont légendaires. Elles leur permettent aussi de grandes réalisations. Certains prétendent que le Grand Temple de la Flamme a été dressé par une poignée d'orcs possédant ce sort, s'infligeant des blessures pour augmenter leur force leur donnant la capacité de soulever des masses colossales pour édifier la structure.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE ÉLYSÉENNE



La Magie complexe Elyséenne est issue de l'union de la Lumière et de la Terre.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Bouclier Elyséen	1	Magie complexe, Elyséenne (Terre + Lumière) Niv 2	personnel	Vous gagnez X PEV temporaires pendant X heures ou jusqu'à épuisement (non-cumulable), où X est votre niveau de maîtrise de Terre + votre niveau de maîtrise de la Lumière. Ces PEV temporaires ne peuvent pas être soignés, il s'agit d'un champ de force protecteur.	Faenor Demenys
Paix Elyséenne	2	Magie complexe, Elyséenne (Terre + Lumière) Niv 4	à portée de voix	Annoncez "Pacification de Masse X minutes" où X est votre niveau de maîtrise de Terre + votre niveau de maîtrise de la Lumière. S'applique à toute personne à portée de voix autour de vous.	Faenor Demenys

BOUCLIER ÉLYSÉEN

Prérequis : Magie Complexe, Elyséenne (Maîtrise de la Terre de la Lumière) niv 2

coût : 1 PEM

cible : personnel

Localisation : Faenor, Demeny

Effets :

Vous gagnez X PEV temporaires pendant X heures ou jusqu'à épuisement (non-cumulable), où X est votre niveau de maîtrise de Terre + votre niveau de maîtrise de la Lumière. Ces PEV temporaires ne peuvent pas être soignés, il s'agit d'un champ de force protecteur.

Usages : Ce sortilège a été mis à l'honneur par l'un des Trois honoré par les Faenarii, lui donnant une endurance à nul autre pareil.

Néanmoins, il a depuis connu des applications moins guerrières. Certains mages talentueux chez les Faenerii utilisent le Bouclier Élyséen pour réaliser des travaux dangereux avec de fortes chances de blessure pour en sortir indemne.

PAIX ÉLYSÉENNE

Prérequis : Magie Complexe, Elyséenne (Maîtrise de la Terre + de la Lumière) niv 4

coût : 2 PEM

cible : à portée de voix

Localisation : Faenor, Demenys

Effets :

Annoncez "Pacification de Masse X minutes" où X est votre niveau de maîtrise de Terre + votre niveau de maîtrise de la Lumière. S'applique à toute personne à portée de voix autour de vous..

Usages : Les Prêtres de Ktone de Faenor sont réputés pour utiliser ce sort dès lors qu'une tension se fait sentir au sein d'un groupe de travailleurs, ou en cas de panique suite à un accident de haut fourneau par exemple. Il n'en reste pas moins un sortilège tout à fait efficace dans une bataille pour créer une poche de calme et soigner les blessés comme Demenys en favorise l'utilisation.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE PUTRESCENTE

La Magie complexe Putrescente est issue de l'union des Ténèbres et de la Terre.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Nuage Putrescent	2	Magie complexe, Putrescente (Terre + Ténèbres) Niv 3	à portée de voix	Annoncez "Intoxication de Masse X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre + votre niveau de maîtrise des Ténèbres, vous n'êtes pas affecté par cette annonce. S'applique à toute personne à portée de voix autour de vous	Cevencil
Pestilence Putrescente	1	Magie complexe, Putrescente (Terre + Ténèbres) Niv 2	catalyseur en main	Sur une arme ayant la caractéristique catalyseur . Pour vos X prochains coups en combat au corps à corps jusqu'à X minutes, vous pouvez annoncer "Maladie Peste X" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Cevencil

NUAGE PUTRESCENT

Prérequis : Magie Complexe, Putrescente (Maîtrise de la Terre + Ténèbres) niv 3

coût : 2 PEM

cible : à portée de voix

Localisation : Cevencil

Effets :

Annoncez “Intoxication de Masse X minutes” où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre + votre niveau de maîtrise des Ténèbres, vous n’êtes pas affecté par cette annonce. S’applique à toute personne à portée de voix autour de vous

Usages : Les tunnels de Cevencil sont peuplés de dangers.

L’usage le plus courant de Nuage Putrescent est principalement de “nettoyer” un couloir ou une salle souterraine de ses occupants mal intentionnée en les empêchant d’utiliser leur capacité de régénération.

PESTILENCE

PUTRESCENTE

Prérequis : Magie Complexe, Putrescente (Maîtrise de la Terre + Ténèbres) niv 2

coût : 1 PEM

cible : catalyseur en main

Localisation : Cevencil

Effets :

Sur une arme ayant la caractéristique catalyseur. Pour vos X prochains coups en combat au corps à corps jusqu’à X minutes, vous pouvez annoncer “Maladie Peste X” où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.

Usages : Il fut un temps où certains ont essayé de passer la malédiction entourant Cevencil. Beaucoup disparurent et les survivants contaient des histoires de monstres surgissant de nulle part, les blessant et disparaissant. Ces survivants mourrant quelques temps plus tard d’une maladie inconnue dans d’atroces et horribles souffrances : Pestilence Putrescente est sûrement à l’origine de cette maladie.

L’usage le plus courant de ce sortilège est principalement de “nettoyer” une zone souterraine de ses occupants hostiles puisqu’une blessure suffit et de la coloniser quelques jours plus tard.



SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉRULÉENNE

La Magie complexe Céruléenne est issue de l'union de la Lumière et de la Glace.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Rayon Céruléen	2	Magie complexe, Céruléenne (Glace +, Lumière) Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée à portée de voix annoncez "X Céruléen" où X est égale à votre niveau de maîtrise de Glace + votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Osgalwar Gonkhar
Tsunami Céruléen	2	Magie complexe, Céruléenne (Glace + Lumière) Niv 4	une direction	Faites un cône de 60° avec vos bras puis annoncez "Entrave de masse X minutes" Où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Osgalwar Gonkhar

RAYON CÉRULÉEN

Prérequis : Magie Complexe, Céruléenne (Maîtrise de la Glace + Lumière) niv 2

coût : 2 PEM

cible : une cible désignée à portée de voix

Localisation : Osgalwar, Gonkhar,

Effets :

Sur une cible désignée à portée de voix annoncez "X Céruléen" où X est égale à votre niveau de maîtrise de Glace + votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usages : Alors que "Cercle de Feu" est de plus en plus utilisé par les ennemis des Galavars, les Elfes recourent de plus en plus à Rayon Céruléen pour outrepasser la protection octroyée.

Ce sort à aussi l'avantage de pouvoir placer des balises de courte durée pour définir une position par exemple dans la nuit.

TSUNAMI CÉRULÉEN

Prérequis : Magie Complexe, Maîtrise de la Glace + de la Lumière niv 4

coût : 2 PEM

cible : une direction

Localisation : Osgalwar, Gonkhar,

Effets :

Faites un cône avec vos bras puis annoncez "Entrave de masse X minutes" Où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Usages : S'inspirant surement d'une technique Ferreuse, les Mages Galavars ont développé un sortilège efficace permettant d'immobiliser un grand nombre d'ennemis ou d'esclaves en fuite.

Ce sortilège est aussi utilisé par des fourrageurs ou trappeurs pour stopper un troupeau de proie et chasser de manière beaucoup plus efficiente et efficace, que ce soit pour la viande ou pour la fourrure des animaux.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE ABYSSALE



La Magie complexe Abyssale est issue de l'union des Ténèbres et de la Glace.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Cimetière des Abysses	2	Magie complexe, Abyssale (Glace + Ténèbres) Niv 3	à portée de voix	Annoncez "Pétrification de Masse X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Vous n'êtes pas affecté par l'annonce.	Cevencil
Protection des Abysses	1	Magie complexe, Abyssale (Glace + Ténèbres) Niv 3	contact	Hors Combat , la cible doit être en contact lors de l'incantation. Octroie à la cible X Résistances au Feu ou à la Lumière pendant X heures où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Elle peut également utiliser deux résistances de cette réserve pour utiliser une Résistance au Solaire.	Cevencil

CIMETIÈRE DES ABYSSES

Prérequis : Magie complexe, Maîtrise de la Glace + Ténèbres niv 3

coût : 2 PEM

cible : à portée de voix

Localisation : Cevencil

Effets :

Annoncez “Pétrification de Masse X minutes” où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Vous n’êtes pas affecté par l’annonce.

Usages : Tandis que Cercueil de Glace est un sort couramment diffusé et respecté pour ses utilisations multiples, le sortilège de Cimetièrre des Abysses est craint de ceux l’ayant déjà vu à l’œuvre : des armées entières immobilisées dans un simulacre de mort. L’impact psychologique étant tout aussi fort pour ceux qui en sont spectateurs que pour les victimes.

PROTECTION DES ABYSSES

Prérequis : Magie complexe, Maîtrise de la Glace + des Ténèbres niv 3

coût : 1 PEM

cible : hors combat, contact

Localisation : Cevencil

Effets : Octroie à la cible X Annonces Résistances au Feu ou à la Lumière pendant X heures. Elle peut également utiliser deux résistances de cette réserve pour utiliser une Résistance au Solaire..

Usages : Sortilège spécifique à Cevencil, il sert à protéger principalement tant les Thandemelines que les Enyds des éléments qui leur sont défavorables.

Il est aussi utilisé pour transporter certaines marchandises sous-terraines pour les acheminer au travers d’endroits défavorables à leur conservation ou leurs qualités.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉLESTE



La Magie complexe Céleste est issue de l'union de la Lumière et du Vent.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Bastion Céleste	1	Magie complexe, Céleste (Vent + Lumière) Niv 3	contact	Le Lanceur de sort subit l'effet d' "Entrave" et canalise le sort (ne peut donc rien faire d'autre). Le lanceur peut choisir d'annoncer " Soin 2X" à toute personne qui pose la main sur le ruban du sort. Si l'effet d'entrave est levé, ou si le lanceur de sort perd 1 PEV, le sort se termine. Autrement le sort dure X minutes , où X est égal à votre maîtrise de la Lumière + votre maîtrise du Vent.	Brume
Vision Céleste	1	Magie complexe, Céleste (Vent + Lumière) Niv 2	personnel	Vous acquérez X annonces "Vigilance" à utiliser dans les X heures, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise de la Lumière. Ces annonces sont non cumulables, on ne peut bénéficier de nouveau des effets de ce sort qu'au terme de sa durée, soit X heures. Attention, ce sort ne vous permet pas de remplir la partie Vigilance des feuilles de faction.	Brume Gilde des MI

BASTION CÉLESTE

Prérequis : Magie complexe, Céleste (Maîtrise du Vent + Lumière) niv 3

coût : 1 PEM

cible : contact

Localisation : Brume

Effets :

Le Lanceur de sort subit l'effet "Entrave" et canalise le sort (ne peut donc rien faire d'autre). Le lanceur peut choisir d'annoncer " Soin 2X" à toute personne qui pose la main sur le ruban du sort. Si l'effet d'entrave est levé, ou si le lanceur de sort perd 1 PEV, le sort se termine. Autrement le sort dure X minutes , où X est égal à votre maîtrise de la Lumière + votre maîtrise du Vent.

Usages : Bastion céleste est un sort puissant qui a plusieurs fois renversé le cour de sièges depuis qu'il a été diffusé au sein du peuple mercenaire. Les Brumois ont dû plusieurs fois, pour leur propre compte, ou pour ceux d'employeur tenir des sièges en large infériorité numérique. Le choix stratégique d'immobiliser à l'abri, mais proche des combats, des mages ou prêtres capables pendant plusieurs minutes de soigner des blessés leur permis de compenser de larges infériorité numériques.

VISION CÉLESTE

Prérequis : Magie complexe, Céleste (Maîtrise du Vent + Lumière niv) niv 2

coût : 1 PEM

cible : soi-même

Localisation : Brume

Effets :

Vous acquérez X annonces "Vigilance" à utiliser dans les X heures, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise de la Lumière.

Ces annonces sont non cumulables, on ne peut bénéficier de nouveau des effets de ce sort qu'au terme de sa durée, soit X heures.

Attention, ce sort ne vous permet pas de remplir la partie Vigilance des feuilles de faction.

Usages : "Il n'est rien de plus craint, que ce qu'on ne peut percevoir" - un adage largement connu. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce sortilège n'a pas été inventé à des fins guerrières d'après les plus érudits. Il aurait été créé dans le but de pouvoir protéger les entrepôts et caravanes de la Guilde des Marchands Itinérants de menaces invisibles ou du moins extrêmement furtives . Il a depuis été mis en pratique de nombreuses fois pour éviter des infiltrations, voir des assassinats.





SORTS DE MAGIE COMPLEXE SPECTRALE

La Magie complexe Spectrale est issue de l'union des Ténèbres et du Vent.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Révélation Spectrale	1	Magie complexe, Spectrale (Vent + Ténèbres) Niv 2	à portée de vue	Vous pouvez utiliser une lampe de lumière noire pour révéler des éléments pendant X minutes en vous déplaçant, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Ou, auprès d'un orga, obtenir des informations sur les éléments, effets et résidus magiques à portée de vue et connaître la saturation magique d'un lieu à portée de vue.	Cevencil Brume
Confession Spectrale	1	Magie complexe Spectrale (Vent + Ténèbres) Niv 2	contact	Sur un personnage mort depuis moins de 10 minutes au contact, vous convoquez ce qu'il reste de son esprit en annonçant "Anima Esprit X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. L'esprit ne peut rien faire à part avoir une dernière conversation avec vous.	Cevencil Brume

RÉVÉLATION SPECTRALE

Prérequis : Maîtrise Complexe, Spectrale
(Maîtrise du Vent + Maîtrise des Ténèbres)
niv 2

coût : 1 PEM

cible : à portée de vie

Localisation : Cevencil, Brume

Effets :

Vous pouvez utiliser une lampe de lumière noire pour révéler des éléments pendant X minutes en vous déplaçant, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Ou, auprès d'un orga, obtenir des informations sur les éléments, effets et résidus magiques à portée de vue et connaître la saturation magique d'un lieu à portée de vue.

Usages : Le vent ... cet élément intangible et pourtant capable de porter des spores sur des kilomètres. Il peut aussi porter la puissance de la magie ténébreuse pour en accroître la puissance. Que ce soit dans les ténèbres de Cevencil, ou dans les expéditions Brumaises, Révélation spectrale a toujours été un outil pour détecter les potentielles menaces magiques ... ou suivre les traces de ces menaces. Ce sortilège aurait été créé par Draghenkân lui-même pour découvrir les secrets arcaniques de ses ennemis, il y a des siècles de cela.

CONFESSION SPECTRALE

Prérequis : Maîtrise Complexe, Spectrale
(Maîtrise du Vent + Maîtrise des Ténèbres)
niv 2

coût : 1 PEM

cible : au contact

Localisation : Cevencil, Brume

Effets :

Sur un personnage mort depuis moins de 10 minutes au contact, vous convoquez ce qu'il reste de son esprit en annonçant "Anima Esprit X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. L'esprit ne peut rien faire à part avoir une dernière conversation avec vous.

Usages : La magie spectrale, honnie par beaucoup, permet parfois d'avoir accès à l'inaccessible. Que ce soit pour récolter les dernières volontés post-mortem, faire un dernier adieu, ou connaître le responsable d'un odieux assassinat, les nécromanciens possédant ce sort d'Anima puissant sont autant conspués que recherchés.

Il n'est nul secret qui ne puisse t'être révélé par delà-la mort en réalité, et le proverbe "Deux peuvent conserver un secret, seulement si l'un est mort" à souvent été contredit par la magie.





COPIER OU FABRIQUER UN SORT

Pour copier un sort dont vous possédez un exemplaire écrit ou la matrice, vous devez posséder ;

- la compétence fabrication de sort,
- de l'encre teintée de l'élément du sort que vous pouvez obtenir auprès de certains alchimistes
- ainsi qu'un Parchemin Magique que vous pouvez obtenir auprès de certains alchimistes
- Un cristal dragon à trouver en jeu
- Une maîtrise correspondant au prérequis du sort

Il vous suffit ensuite d'utiliser ce Cristal Dragon pour inscrire le sort avec l'encre sur le Parchemin magique dans un lieu au calme dans votre camp de faction. Vous devez posséder aussi un niveau de maîtrise de l'élément du sort suffisant.

L'opération prend environ 5 minutes (RP Libre du moment que vous êtes en repos et en train d'écrire). Vous devez vous rendre avec l'encre adaptée, le parchemin magique et le Cristal Dragon auprès de l'orga de votre faction ainsi que l'original (sauf avec Mémorisation). Votre orga vous remettra alors dans les meilleurs délais la carte de la copie du sort.

Nota Bene : La compétence mémorisation peut être utilisée dès que vous avez eu le parchemin du sort en main et que vous vous rappelez du titre. Un résumé des caractéristiques du sort pourra vous être demandé ainsi que l'endroit ou la personne où vous vous l'êtes procuré. Nous comptons sur votre fair-play.

Pour créer un nouveau sort, il vous faut rassembler

- la compétence fabrication de sort
- l'encre adaptée,
- un parchemin magique,
- un cristal Dragon
- **et une cristallisation de l'élément choisi.**



Vous devrez ensuite vous rendre au PC Orga (demandez un orga responsable Magie) afin d'expliquer ce que vous recherchez comme effet et proposez une incantation adaptée... attention, il existe des règles que vous découvrirez peut-être au fur et à mesure concernant l'incantation en question.

Dans tous les cas, vous piochez une carte résolution d'artisanat. Notez qu'il est très rare qu'un nouveau sort fonctionne dès la première tentative... ou la deuxième, ou la troisième... Bref, armez-vous de patience, vous tentez quelque chose d'extrêmement difficile.

Notez également que votre Maîtrise de la magie a un effet non négligeable sur la puissance et la complexité de vos possibilités de création de sort.

EXEMPLES D'INCANTATIONS VALIDES (10 SYLLABES MINIMUM)

Voici à titre d'exemple des incantations valides qui peuvent vous inspirer pour jouer vos sorts :

“Par ma volonté j'impose à la réalité !”

“J'en appelle à la source de toute Magie !”

“Par Anthurius, que la Lumière soit !”

“Que les Ténèbres révèlent tous les secrets !”

“Par mon nom et par mon sang j'invoque la Magie !”

“Que la connaissance ouvre toutes les voies !”

“J'en appelle à la puissance de la Lune !”

Vous êtes bien entendu libre de faire les incantations qui vous plaisent du moment qu'elles font au minimum 10 syllabes. Nous vous demandons d'essayer au maximum d'être rôle play dans celle-ci et d'avoir le Fair play de les faire ressembler à une incantation magique et non à une conversation de tous les jours afin que vos camarades de jeu puissent interagir correctement avec votre action.

ORGANISATEURS RÉFÉRENTS :
CYRIL - EMMANUEL - MATHIEU



L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR PRIS LE TEMPS DE LIRE CE LIVRET DE
MAGIE. NOUS ESPÉRONS QU'IL VOUS AURA DONNÉ UNE VISION CLAIRE DE LA
MAGIE EN FÉRIAL ET DE SON UTILISATION.

NOUS ESPÉRONS VOUS VOIR TRÈS BIENTÔT
EN JEU.

EN ATTENDANT, N'HÉSITEZ PAS À NOUS
POSER VOS QUESTIONS PAR DISCORD,
FACEBOOK OU PAR MAIL À
CONTACT@GNOLOGIK.COM





LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

Saison I

GN-O-Logik