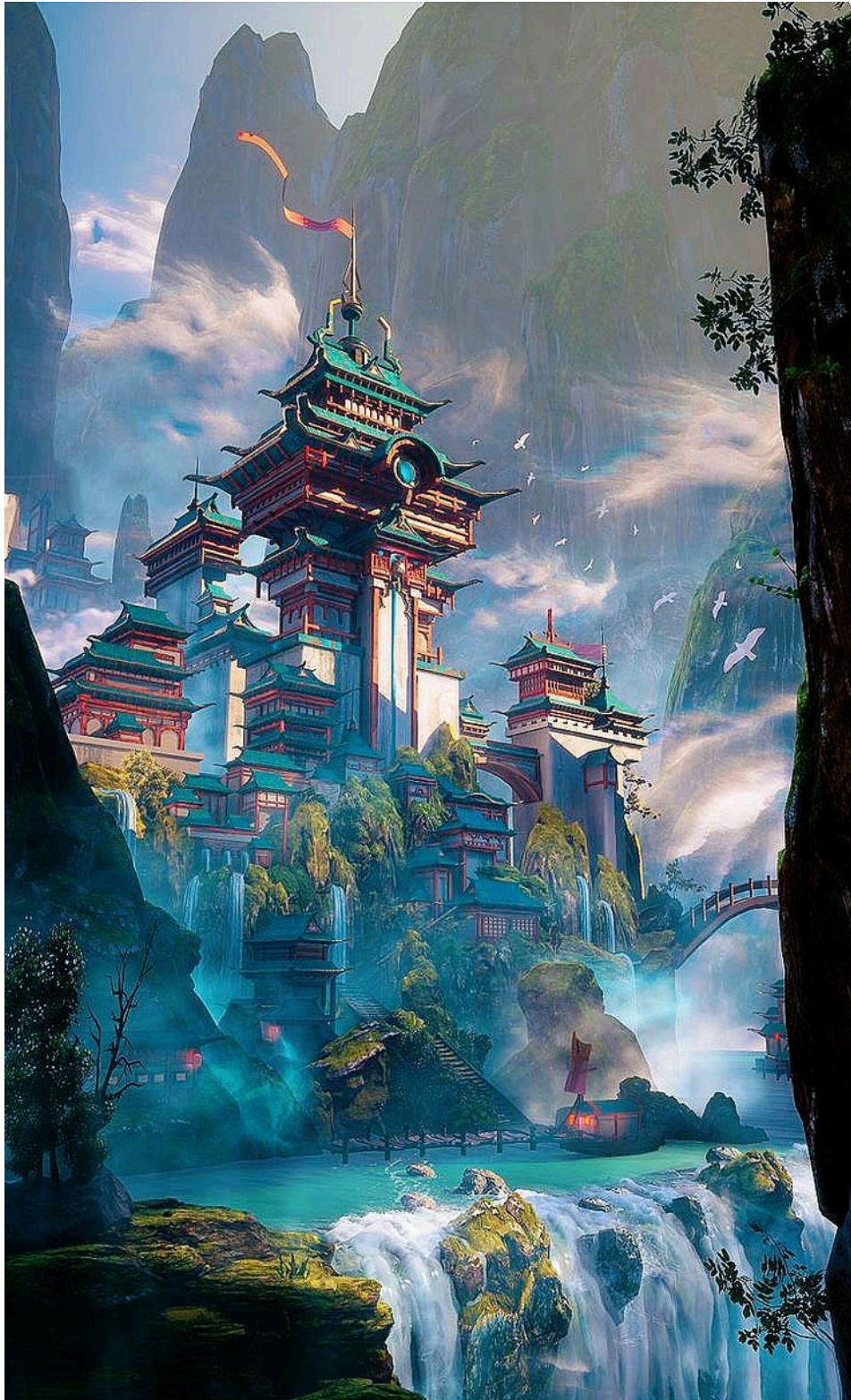


École de magie - Sanctuaire élémentaire



➤ Magie élémentaire :

- Feu
- Eau
- Terre
- Air
- Soin (lié à la nature)

➤ 5 niveaux d'élévation :

1. Maîtrise basique de l'élément / accélération modérée de la régénération
2. Maîtrise plus approfondie de l'élément et apprentissage de techniques simples / accélération de la régénération, diagnostic imprécis
3. Bonne maîtrise élémentaire, apprentissage de techniques moyennes et élevées / régénération des cellules, diagnostic précis
4. Maîtrise élémentaire importante, au moins une technique de rang s / régénération de partie de membres (chair, peau et os)
5. Maîtrise élémentaire parfaite, capacités d'enchantement de rang s / régénération de tout membre

➤ Programme :

Manipulation de la magie :

- Apprentissage basique des 5 types de magie (niveau 1)
- Spécialisation dans un type de magie (niveau 3 voir 4 pour les meilleurs)
- Création d'une techniques unique dans l'élément perfectionné (rang 1 ou s)
- *Facultatif* : apprentissage d'une technique moyenne un second élément

Éléments liés à la magie :

- Apprentissage des classes d'artefacts et de techniques (rangs 4 à 1 plus s)
- Enchantement d'arme neutre (rang 3 et 2)
- Entraînement à la manipulation de l'arme
- *Facultatif* : Enchantement de rang 1 (élément perfectionné)

› Répertoire des techniques :

Techniques basiques (rang 4 à 3) :

FEU

- Nuage de braise : déploie une brume de cendres sur une petite zone (environ 1000 m²)
- Coupe-feu : crée une flamme sous la forme d'un grand couteau
- Rayon flamboyant : tire un rayon de petite taille avec une température très élevée

EAU

- Raz-de-marée : crée une vague d'eau de quelques mètres de haut et peu large
- Brouillard : crée un profond brouillard bloquant la vue sur une petite zone (environ 1000 m²)
- Courant aqueux : repousse l'adversaire à l'aide d'un courant d'eau magique

TERRE

- Tremblement : cause une secousse s'apparentant à un séisme de magnitude 5 sur une petite zone
- Stalagmite : fait sortir quelques pics rocheux tranchants du sol
- Dernier rempart : renforce la peau de l'utilisateur avec une épaisse couche de boue sèche

AIR

- Lames du vent : augmente la vitesse du vent sur une zone localisée pour le rendre légèrement tranchant
- Propulsion : lance une salve d'air pour s'élever en hauteur
- Rafales : augmente fortement la vitesse du vent autour de l'utilisateur

SOIN

- Pluie florale : soigne l'utilisateur en causant une pluie de pétales dans une petite zone autour de lui
- Rayon solaire : régénère une partie ciblée à l'aide des cellules alentours (taille limitée, empêche la régénération d'un membre)
- Chant de la vie : calme les cibles et permet de réduire leur leur pouls en quelques minutes (jusqu'à trois cibles, efficacité accrue en ciblage unique)

Techniques moyennes (rang 3 à 2) :

FEU

- Armure solaire : crée une enveloppe de feu servant de protection, plus efficace avec la lumière solaire
- Fracas infernal : invoque des salves de flammes suivant les mouvements de bras de l'utilisateur sur une courte durée

EAU

- Arc aqueux : crée un arc et une flèche en eau très puissants (usage unique)
- Érosion : ouvre une micro-faille pleine d'eau qui effrite le terrain jusqu'à former une mare bouillonnante

TERRE

- Fosse sismique : ouvre une faille de profondeur plutôt élevée
- La grotte : avale une petite zone sous une couche rocheuse dans laquelle l'obscurité est presque totale (peut être détruit avec une puissance suffisante)

AIR

- Projection aérienne : crée d'importants flux d'air autour de l'utilisateur, empêchant de l'approcher
- Brume mortuaire : se répand sur une zone moyenne, gênant la respiration des personnes touchées en diffusant une odeur pestilentielle

SOIN

- Lit de pétales : fait pousser toutes sortes de fleurs autour de la cible et la régénère
- Sirop de fleurs : s'applique en cataplasme sur les plaies de manière à accélérer la cicatrisation et calmer la douleur sur une zone importante

Techniques élevées (rang 1) :

FEU

- Création volcanique : ouvre un puit de lave qui croît jusqu'à former un petit volcan effusif ou bien explosif

EAU

- Déferlement : attire des pluies diluviennes et déchaîne les eaux alentours, créant une ambiance cataclysmique et empêchant l'utilisation de feu

TERRE

- Glissement de terrain : recouvre une zone en écrasant tout ce qu'il croise, jusqu'à ce qu'il soit arrêté par magie ou simplement par le relief de la zone (peut toucher l'utilisateur)

AIR

- Oeil du cyclone : augmente progressivement la vitesse du vent jusqu'à créer une tornade dévastatrice autour de l'utilisateur (impossible de se déplacer durant l'utilisation)

SOIN

- Arbre divin : fait pousser un arbre géant dont les fruits sont en réalité des cocons soignant les cibles (excepté la régénération de membres plus important que des doigts)

➤ Fiche de personnage :

Dans la catégorie pouvoir ;

- Mentionner l'apprentissage dans l'école
- Mettre chaque élément à côté de leur niveau de maîtrise
- Ajouter la technique unique (nom et explication)

Dans la catégorie arme ;

- Mentionner l'apprentissage dans l'école
- Mettre les caractéristiques de l'arme ainsi que l'élément d'enchantement (dont le rang)

Exemples :

Pouvoir : Apprentissage à l'école de magie du Sanctuaire Élémentaire

Feu - niveau 4

Eau - niveau 1

Terre - niveau 1

Air - niveau 1

Soin - niveau 1

Technique unique de feu - Embrasement :
Crée une zone circulaire de 10 mètres de rayon autour de l'utilisateur dans laquelle il est plus puissant et rapide. En cas d'enchantement d'arme lié, celle-ci s'embrase elle aussi.

Armes : Apprentissage à l'école de magie du Sanctuaire Élémentaire

Arme enchantée de feu : lames flamboyante -
Ces épées jumelles possèdent une résistance très élevée à la chaleur et permet à l'aide du sort *Embrasement* de les enflammer. (rang 2)