

A. Sorts de magie rituelle pour débutants

Bénédictio de la main rouge (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 6 tours	Cible : 1 personne	Portée : proche
---------------	-----------------	--------------------	-----------------

La main d'armes de la cible devient rouge. Elle est désormais plus forte, plus sûre et plus agile.

Ce soir n'affecte que la main, mais continue à s'appliquer même si on change d'arme.

+1 aux tests de toucher.

Cloche d'alarme (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 12 heures	Cible : zone (10m)	Portée : contact
---------------	-------------------	--------------------	------------------

Une cloche magique apparaît. Elle carillonne des cas monstres s'approche à moins de 10 m. Il n'est pas possible de la déplacer; ni de se déplacer avec.

+1 aux tests de campement.

Sort recommandé pour les débutants.

Éclatante pureté du cristal (magie brute)

PE requis : 2	Durée : 12 heures	Cible : 1 objet	Portée : contact
---------------	-------------------	-----------------	------------------

L'extrémité de l'objet ciblé devient transparente comme du cristal et émet une lumière blanche à l'intensité comparable à celle d'une lanterne. Il suffit de tapoter dessus pour l'allumer ou éteindre.

Flèche-boussole (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 12 heures	-	Portée : contact
---------------	-------------------	---	------------------

Une flèche magique qui pourra faire la destination choisie par le magicien avant de s'y diriger.

Le magicien bénéficie d'un bonus de +1 aux tests d'orientation.

Sort recommandé pour les débutants.

Imposition des mains (magie brute)

PE requis : 4	Durée : instantanée	Cible : 1 personne	Portée : contact
---------------	---------------------	--------------------	------------------

Ce sort accélère momentanément la guérison naturelle de sa cible.

La cible regagne autant de PV que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.

Météore magique (magie brute)

PE requis : 4	Durée : instantanée	Cible : 1 ennemi	Portée : loin
---------------	---------------------	------------------	---------------

Une étoile chauffée à blanc et de la taille de la main du magicien est projetée sur la cible.

La cible subit autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.

Dressage (magie cérémonielle)

PE requis : 10	Durée : 12 heures	Cible : jusqu'à 7 animaux	Portée : à vue
----------------	-------------------	---------------------------	----------------

Le magicien gagne la confiance de bêtes sauvages. Elles peuvent alors être utilisées pour la monte ou le trait.

Elles doivent être immobilisées ou captives durant l'incantation. Ne fonctionne pas sur les monstres.

Ce sera fait autant d'animaux que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.

Extase gustative (magie cérémonielle)

PE requis : 10	Durée : 1 heure	Cible : nourriture	Portée : contact
----------------	-----------------	--------------------	------------------

Ce sort affecte une quantité de nourriture conservée équivalente au résultat d'un dé, lui-même correspondant à l'ESP du magicien. Elle est considérée comme des rations de choix et prend le goût choisi pour le magicien. Elle doit être consommée dans l'heure ou commence à se gâter.

Sphère de protection (magie cérémonielle)

PE requis : 10	Durée : 12 heures	Cible : 1 personne	Portée : contact
----------------	-------------------	--------------------	------------------

Une barrière sphérique de lumière bleue apparaît autour de la cible.

Celle-ci bénéficie désormais de 3 points de protection contre les capacités spéciales des monstres.



B. Sorts de magie des saisons pour débutants

1. Sorts de magie du Printemps

Floraison spontanée (magie brute)

PE requis : 2	Durée : 1 jour	Cible : 1 lieu	Portée : contact
---------------	----------------	----------------	------------------

Une petite fleur tout à fait banale du type choisi par le magicien pousse l'endroit ciblé par ce dernier. Si elle est ensuite replantée dans un endroit adapté et bénéficiant d'assez de soins, elle se développe exactement comme une fleur normale.

Lève-toi et marche (magie brute)

PE requis : 2	Durée : instantanée	Cible : zone	Portée : proche
---------------	---------------------	--------------	-----------------

Tous ceux qui dorment dans la zone ciblée se réveillent immédiatement et se lèvent. Ceux qui ne sont pas endormis, mais simplement tombés à terre par exemple, se lèvent également. Ce sort ne fonctionne que sur les bipèdes.

Soins améliorés (magie brute)

PE requis : 2	Durée : instantanée	Cible : 1 personne	Portée : contact
---------------	---------------------	--------------------	------------------

Ce sort se lance en même temps qu'**Imposition des mains**, dont il renforce la puissance en rendant des PV supplémentaires. Il ne peut être lancé seule. Un seul test de magie est nécessaire pour les deux sorts.

Petite beauté (magie cérémonielle)

PE requis : 4	Durée : 1 jour	Cible : 1 personne	Portée : contact
---------------	----------------	--------------------	------------------

Ce sort permet d'améliorer l'aspect de la cible en la maquillant et en changeant à la fois sa coupe de cheveux et leur couleur. Ces effets tiennent pour toute la durée du sort. Toutefois, ce dernier ne peut être utilisé pour se déguiser ou ne pas être reconnu.

2. Sorts de magie de l'Été

Le chœur dissonant des cigales (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 6 tours	Cible : champ de bataille	Portée : soi-même
---------------	-----------------	---------------------------	-------------------

Le chant assourdissant des cigales agace et empêche de se concentrer. Se boucher les oreilles ne sert à rien : ce tintamarre résonne dans toutes les têtes. Quiconque veut lancer un sort doit faire un meilleur résultat sur son test de magie que celui que le magicien fait en lançant le chœur dissonant des cigales. De plus, ce dernier ne peut pas non plus utiliser de magie pendant toute la durée du sort.

Multiplication de ronces (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 6 tours	Cible : zone	Portée : loin
---------------	-----------------	--------------	---------------

Ce sort fait pousser des ronces à une vitesse folle dans la zone ciblée.

À partir du tour suivant, tous ceux qui se trouvent dans la zone ont -2 à leur initiative.

Vitalité estivale (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 6 tours	Cible : 1 personne	Portée : contact
---------------	-----------------	--------------------	------------------

La cible se sent très bien et est aussi enjouée que si elle était en vacances. Elle bénéficie de +1 à sa condition.

La feuille des esprits de la forêt (magie cérémonielle)

PE requis : 2	Durée : 12 heures	Cible : 7 personnes max	Portée : contact
---------------	-------------------	-------------------------	------------------

Ce sort crée une feuille de pétasite gigantesques qui peut protéger jusqu'à sept personnes de la pluie. Elle donne +1 à tous les tests dont la difficulté dépend du climat **Pluie**.

Les effets de la feuille ne se cumulent pas avec ce dans parapluie.



3. Sorts de magie de l'Automne

Feuilles mortes (magie brute)

PE requis : 2	Durée : définitif	Cible : sol	Portée : contact
---------------	-------------------	-------------	------------------

Ce sort fait apparaître un monticule de feuilles mortes sur une surface d'environ 1 m².

Larmes de jouvencelle (magie brute)

PE requis : 4	Durée : 6 tours	Cible : 1 personne	Portée : loin
---------------	-----------------	--------------------	---------------

Les yeux de la cible s'emplissent de larmes qui perturbent sa vision et coulent sur ses joues comme le ferait celle d'une jeune fille. Elle subit un malus de -2 pour ses tests de toucher.

Lune factice (magie brute)

PE requis : 6	Durée : 6 tours	Cible : champ de bataille	Portée : loin
---------------	-----------------	---------------------------	---------------

Ce seront peut-être lancés que la nuit et en extérieur. Il fait apparaître une fausse pleine lune, magnifique, ronde et lumineuse, dans le ciel. Le climat est alors considéré comme du beau temps et les alentours sont éclairés.

Le sort **Lance de la Lune** a les mêmes effets que si cette lune était la vraie.

Pot de confiture magique (magie cérémonielle)

PE requis : 4	Durée : 7 jours	Cible : nourriture	Portée : contact
---------------	-----------------	--------------------	------------------

Ce sort transforme n'importe quel aliment confiture. Même si son apparence est modifiée et qu'il faut désormais le conserver dans un pot, il conserve son goût d'origine et ses propriétés. Toutefois, ceci ne dure qu'une semaine, après quoi il se met à moisir.

Le nombre d'unités de nourriture affectées est égal au résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.

4. Sorts de magie de l'Hiver

Bloc de glace (magie brute)

PE requis : 2	Durée : 10 minutes	Cible : 1 cube	Portée : contact
---------------	--------------------	----------------	------------------

Ce sort crée un cube de glace d'environ 50 cm de haut qui peut être utilisé comme un objet pendant un combat. Toutefois, il se dissipe après avoir été utilisé ou à la fin du combat et ne peut donc être utilisé pour fournir de l'eau.

Tempête de boules de neige (magie brute)

PE requis : 4	Durée : instantanée	Cible : zone	Portée : proche
---------------	---------------------	--------------	-----------------

Ce sort projette une volée de boules de neige bien dures qui frappent tous ceux qui sont dans la zone visée. Ils subissent autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondants à l'ESP du magicien. Les alliés n'en subissent que la moitié.

Torpeur hivernale (magie brute)

PE requis : 4	Durée : instantanée	Cible : zone	Portée : loin
---------------	---------------------	--------------	---------------

Les cibles sont entourées d'une douceur et s'endorment. À chacun de leurs poursuivants, elle peut faire un test de VIG + ESP de difficulté 6 pour se réveiller. En cas de succès, elles se réveillent ne peuvent rien faire d'autre pour le tour. Si elles subissent le moindre point de dégât, elles se réveillent immédiatement.

Visage glacial (magie cérémonielle)

PE requis : 4	Durée : 6 tours	Cible : 1 personne	Portée : contact
---------------	-----------------	--------------------	------------------

La cible n'exprime plus aucune émotion, comme s'il portait un masque.

Annule en état psychologique pendant la durée du sort.

