



Livre du mage

Mai 2018

Version finale

Table des matières

Règles générales.....

- Création du mage.....
- Apprentissage de la magie.....
 - Le grimoire
 - Langages pour les écoles de magie
 - Parchemin de sort
 - Comment transcrire un sort
- Comment lancer un sort.....
- Nombre de sorts.....
- Nombre de sorts.....
- Nombre de points de mana (points pour lancer des sorts).....
- Coût pour lancer un sort.....
- Comment compter les points de mana.....

Création de sort.....

École de magie.....

- Évocation
- Protection
- Nécromancie
- Divination
- Enchantement
- Général

Règles générales

Le mage

Le mage est un érudit qui voue sa vie à l'étude de la magie. À l'inverse de l'élémentaliste qui a un don inné pour tirer de la magie brute de la toile, le mage doit apprendre à l'utiliser en étudiant de nombreuses heures. Le mage comprend les fondements mêmes de la toile et il est capable de l'utiliser plus efficacement pour modeler des sorts. Il a donc accès à une plus grande diversité de sorts que l'élémentaliste, mais il commence avec moins de sorts.

Création du mage

Le mage doit obligatoirement prendre les habiletés ci-dessous pour pouvoir avoir accès aux sorts. Pour chaque [école de magie](#), un mage peut atteindre 5 niveaux. Pour chacun des niveaux, le joueur doit dépenser un point d'habileté. Le joueur peut prendre autant d'écoles qu'il le désire. Un mage pourrait donc avoir toutes les écoles de magie à moins d'avoir l'habileté [spécialisation d'école](#).

École de magie niveau 1 à 4.....Coût = 1 par école peu importe le niveau

Pré requis : L'école de magie du niveau inférieur (aucun pré requis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie.

Ex: pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

Description : Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination/ enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision

École de magie niveau 5.....Coût = 1

Limitation : Limite le joueur aux armures légères. Aucun bouclier.

Pré requis : L'école de magie du niveau inférieur (aucun pré requis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie.

Ex: pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

Description : Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination/ enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision

Pour chaque niveau de magie qu'il désire apprendre, le mage doit prendre l'école de magie correspondante.

Ex : Pour avoir les sorts d'évocation de niveau 1, le mage doit avoir l'habileté *école de magie niveau 1 d'évocation*. Par la suite, pour avoir les prochains niveaux de cette école, le mage doit prendre *l'école de magie niveau 2 d'évocation* (et avoir un personnage de niveau 2 puisque c'est un pré requis de l'habileté). Et ainsi de suite jusqu'au niveau 5 et 6.

Règles générales

Habiletés particulières des mages:

École de magie niveau 6.....Coût = 1

Limitation : Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier.

Pré requis : École de magie niveau 1 à 5 de la même école. L'habileté spécialisation d'école.

Description : Permet au mage de créer des sorts de niveau 1 à 5 de l'école dans laquelle il est spécialisé (évocation ou nécromancie ou protection ou divination ou enchantement ou général). Pour ce faire, il devra voir un archimage (un animateur) pour chaque sort qu'il désire créer. Des composantes matérielles peuvent être requises.

Magie Innée.....Coût = 1

Pré requis: dois être à la création du personnage.

Description : Cette habileté reflète un fort potentiel magique chez le mage. Celui-ci obtient 2 pts de mana supplémentaire.

Spécialisation d'école.....Coût = 2

Limitation : Le joueur ne peut pas porter d'armure.

Pré requis : Création du personnage

Description : Cette habileté spécialise le mage en une seule école. Le mage peut seulement prendre une autre école dans laquelle il ne pourra pas se spécialiser. L'habileté donne 3 points de mana supplémentaire par niveau d'école spécialisée.

Donne accès à la création de sorts disponibles seulement au niveau 6 d'une école de magie. Donc, les mages qui souhaitent atteindre le niveau 6 de leur école de magie doivent obligatoirement prendre cette habileté.

Il est possible pour un mage de niveau 10 de reprendre cette habileté. Le mage aura donc droit à trois écoles de magie, mais il sera spécialisé dans une seule école.

Les habiletés ci-dessus se retrouvent toutes dans le livre de règles et d'habiletés. Elles ont été mises ici puisqu'elles ont un impact pour les explications dans ce document.

Règles générales

Apprentissage de la magie

Comme mentionné, le mage doit étudier pour pouvoir lancer des sorts. Cela se traduit principalement par la retranscription de sort dans son grimoire. Pour faire cela, le mage aura besoin:

- [d'un grimoire](#)
- des [langages pour l'école de magie](#) qu'il veut transcrire
- d'un [parchemin de sort](#) remis par l'organisation.

Le grimoire

Le mage doit *avoir sur lui en tout temps son grimoire pour lancer un sort.*

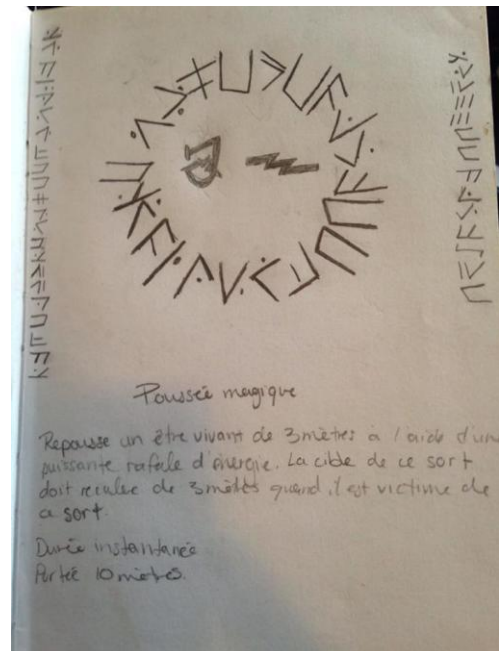
L'écriture d'un sort dans le grimoire représente l'apprentissage du sort, il est donc impossible pour un mage de transcrire un sort dans le grimoire d'un autre mage.

Si un sort inscrit sur un parchemin peut être retranscrit dans un grimoire, le joueur remarquera une tache en forme d'étoile sur le coin inférieur droit du parchemin.

Toutes les personnes qui ne sont pas des mages ne peuvent pas lire dans le grimoire d'un mage. Les autres mages peuvent lire dans le grimoire d'un autre mage à condition qu'ils aient les mêmes écoles.

Ex: si un mage à un sort de nécromancie niveau 5 dans son livre, il faudrait un autre mage avec un niveau 5 en nécromancie pour être capable de lire le sort.

Résultat final d'un sort transcrit



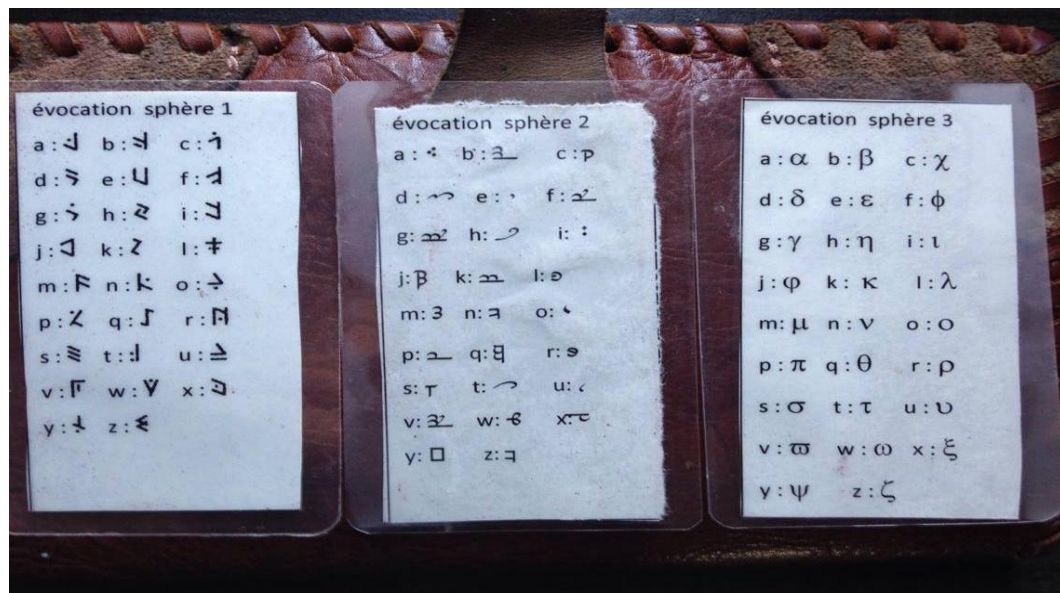
Règles générales

Langages pour les écoles de magie

Différents langages sont nécessaires pour pouvoir décrypter les parchemins de sorts. Chaque école de magie à 3 différents langages selon les niveaux

Niveau d'école de magie (peu importe l'école)	Sphère de langage requise pour décrypter les sorts
Niveau 1 et 2	Sphère 1
Niveau 3 et 4	Sphère 2
Niveau 5	Sphère 3

Voici, en exemple, les 3 niveaux de langage pour les sorts d'évocation.



Un mage avec un niveau 1 d'une école de magie ne peut lancer de sort de niveau 2, mais peut le transcrire dans son grimoire.

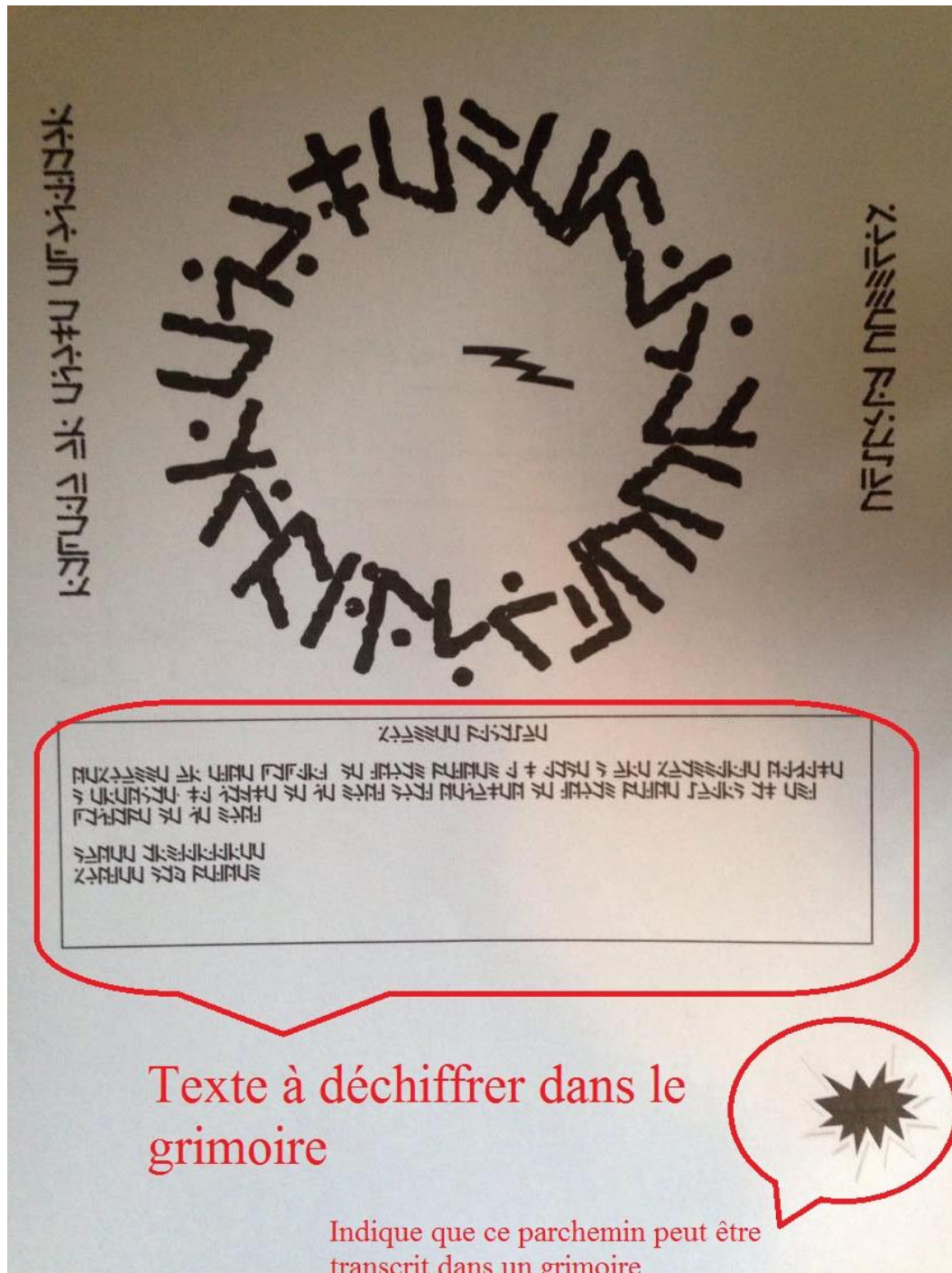
Un mage avec un niveau 3 d'une école ne peut lancer de sort de niveau 4, mais peut le transcrire dans son grimoire.

Un mage avec un niveau d'une école à 5 peut lancer et inscrire des sorts de niveau 5.

Règles générales

Parchemin de sort

Voici un exemple de parchemin de sort. La section indiquée est à traduire. Le reste du parchemin est à traduire tel quel dans le grimoire, sans mettre l'étoile en bas à droite.



Règles générales

Comment transcrire un sort

Chaque mage doit avoir un symbole bien à lui qu'il doit inscrire dans chaque sort de son grimoire (voir l'exemple ci-dessous).

Lors de l'apprentissage d'un sort, le mage doit redessiner le parchemin au complet ci-dessus en déchiffrant le texte indiqué. Il doit aussi ajouter son symbole personnel au centre, à gauche de l'autre symbole dans le cercle.

Le joueur doit tremper sa plume dans la tache (l'étoile en bas à droite) ce qui activera la transmutation de la magie du parchemin vers le grimoire du magicien. Une seule plume peut être trempée par parchemin. Le parchemin sur lequel est inscrit le sort se détruit après écriture. Pour chaque niveau de sort, la retranscription d'un parchemin dans le grimoire est plus difficile et demande plus d'ingrédients.

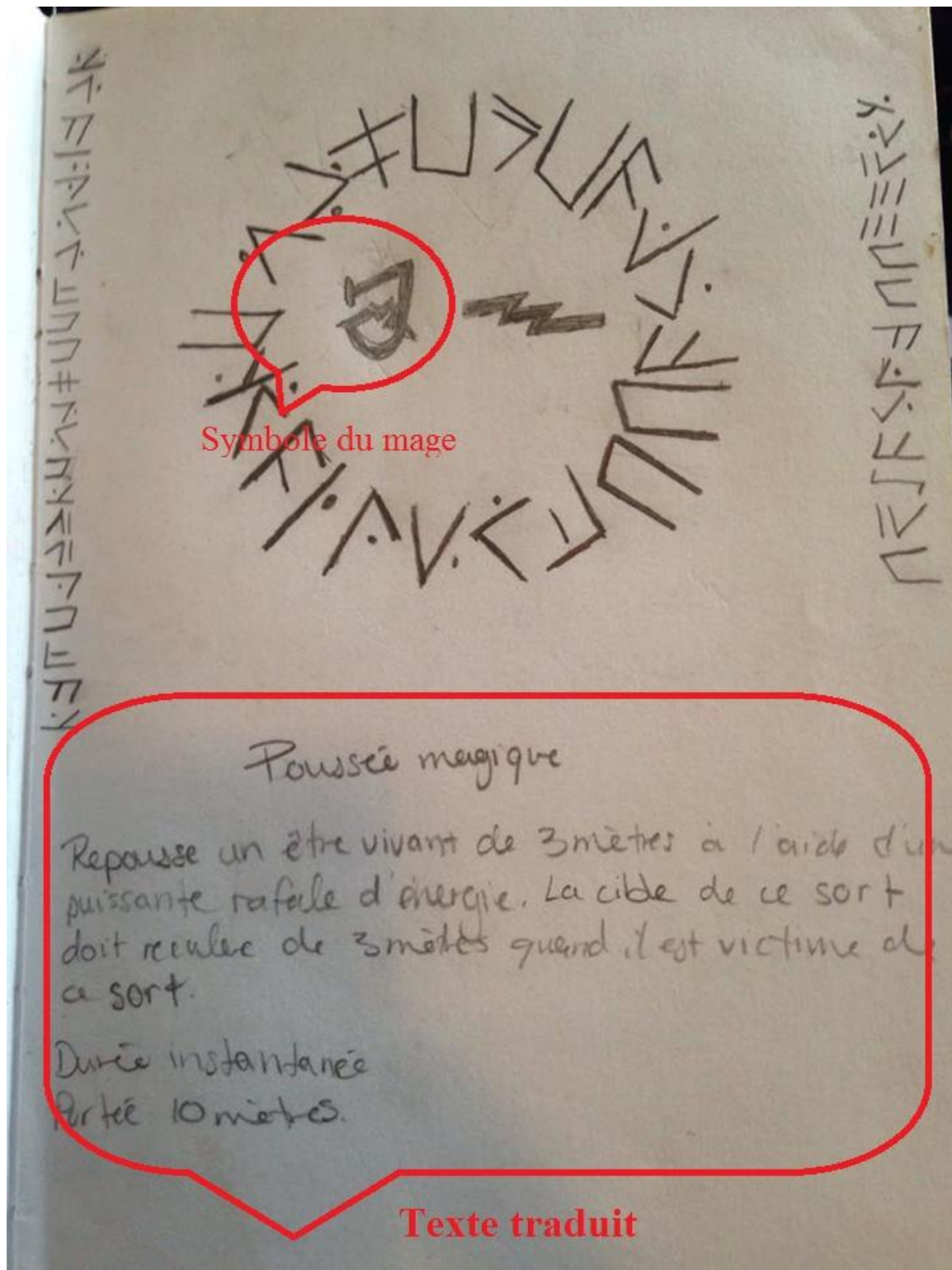
Niveau du sort à transcrire (peu importe l'école)	Ingrédients
Niveau 1 et 2	Le parchemin de sort
Niveau 3	Le parchemin de sort et transcrire le sort en disant son nom de mage à voix haute*
Niveau 4	En plus des ingrédients de niveau 3, il faut avoir de l'encre de pierre de lune pour écrire dans son grimoire.
Niveau 5	En plus des ingrédients de niveau 4, il faut faire brûler de l'encens de sangsue pourpre dans un endroit clos en transcrivant le sort.

* Pour avoir son nom de mage, il faut faire une mini-quête qui est donnée par un archimage (animateur) ou par un autre mage de niveau 3 ayant déjà fait son nom de mage*

L'encre et l'encens sont des composantes matérielles qui peuvent être achetées en jeux.

Règles générales

Exemple d'un sort transcrit dans un grimoire:



Règles générales

Comment lancer un sort

Chaque niveau de sort à un nombre de mot à dire pour faire l'incantation. Pour lancer un sort, l'incantation doit avoir au minimum le nombre de mot requis selon le niveau.

Niveau de sort	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4	Sorts de niveau 5	Sorts de niveau 6
Nombre de mot	10 mots	20 mots	30 mots	40 mots	50 mots	Selon le sort créé (création de sort)

Il revient à chaque joueur d'inventer leurs incantations. La seule restriction est le nombre de mots. Les mots doivent être clairement dit lors de l'incantation et celle-ci doit être faite à voix haute. Des points d'expériences supplémentaires (voir la section "création de personnage, comment ça marche?" dans le livre de règles et d'habiletés) peuvent être attribués pour des incantations originales. Les incantations peuvent être vérifiées lors de l'inscription.

Exemple d'incantation (10 mots):

Nindel lil verniel gilal ouloul farzen ninzal alchwarzen al sierra ouloulouth.

Nombre de sorts

Le mage débute avec 1 sort de niveau 1 qu'il choisit dans toutes les écoles qu'il a pris et un sort qui lui sera attribué au hasard. Ils seront donnés à l'inscription avant le GN.

Par la suite, le mage peut apprendre tous les sorts qui existent à condition de tous les transcrire un par un dans son grimoire.

Règles générales

Nombre de points de mana (points pour lancer des sorts):

Le mage obtient des points de mana selon le nombre d'école de magie qu'il possède.

- Chaque niveau d'école de magie donne un point de mana

(voir la section sur comment [compter les points de mana](#)).

Les mages ont un nombre de point de mana définit qui détermine le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer par jour.

Pour récupérer leurs points de mana, ils doivent prendre des potions ou attendre le lendemain. Après la nuit, les points de mana reviennent à leur maximum.

Exemple: un mage avec 8 points de mana peut lancer 8 sort de niveau 1 ou 2 par jour. Après avoir utiliser tout ses points de mana (par exemple le samedi), il doit attendre au lendemain (au dimanche) pour récupérer tout ses points.

Coût pour lancer un sort

Chaque sort coûte de 1 à 3 points de mana:

- Les sorts de niveau 1 et 2 coûtent 1 point de mana
- Les sorts de niveau 3 et 4 coûtent 2 points de mana
- Les sorts de niveau 5 coûtent 3 points de mana

Niveau du sort	Coût pour lancer le sort
Niveau 1 et 2	1 point de mana chaque
Niveau 3 et 4	2 points de mana chaque
Niveau 5	3 points de mana cahque

Règles générales

Comment compter les points de mana

Il y a deux manières de compter les points de mana (avec l'habileté ou sans l'habileté [spécialisation d'école](#)).

Sans spécialisation d'école:

La marche à suivre est la suivante:

Nombre d'école de magie tous niveaux confondus (1 point par école) + magie innée (si pris).

Exemple:

Un mage de niveau 5 non spécialisé a la compétence magie innée et les écoles suivantes:

École de niveau 1	École de niveau 2	École de niveau 3	École de niveau 4	École de niveau 5
Protection	Protection	Protection	Protection	Protection
Nécromancie	Nécromancie	Nécromancie	Nécromancie	
Évocation	Évocation	Évocation		
Divination	Divination			
Général				

Calcul:

15 école de magie tous niveaux confondus x 1 point de mana = 15

Magie innée = 2

Total : 15 + 2 = 17 points de mana à chaque jour

Règles générales

Avec spécialisation d'école

Le marche à suivre est la suivante:

Nombre de niveau de l'école de magie spécialisée (4 points par niveau de l'école)
+ nombre d'école de magie non spécialisée tous niveaux confondus (1 point par école)

Exemple:

Un mage niveau 6 spécialisé **en protection** a la compétence magie innée et les écoles suivantes:

École de niveau 1	École de niveau 2	École de niveau 3	École de niveau 4	École de niveau 5	École de niveau 6
Protection	Protection	Protection	Protection	Protection	Protection
Nécromancie	Nécromancie	Nécromancie	Nécromancie		

Calcul:

6 niveaux d'école spécialisée x 4 points de mana = 24

4 école de magie non spécialisée tous niveaux confondus x 1 point de mana = 4

Magie innée = 2

Total : 24 + 4 + 2 = 30 points de mana à chaque jour

Création de sort

Il est possible pour les mages ayant pris l'habileté "Spécialisation d'école" de créer des sorts. Le mage devra avoir le niveau 6 de magie dans l'école dans laquelle il est spécialisé.

Chaque sort devra être approuvé par l'animateur responsable des mages (l'archimage). Une fois le sort approuvé, l'archimage dira au joueur les composantes requises pour la création du sort.

Chaque sort sera créé d'une manière unique.

Le mage avec cette habileté peut créer des sorts de niveau 1 à 5 et même des sorts supérieurs. Les sorts ainsi créés ont les mêmes règles de lancement et de coût en mana que les sorts créés par l'organisation.

Plus d'information sera remise à chaque mage qui essaye de créer un sort.

Écoles de magie

Évocation (magie de guerre)

Description : La magie d'évocation canalise l'énergie magique en une force d'attaque.

L'évocateur est le spécialiste des attaques puissantes à distance ou au touché qu'elle soit dirigé envers une personne ou un groupe. L'évocateur peut aussi devenir un combattant de mêlée redoutable. Que ce soit les améliorations d'armes, l'amélioration des capacités de combat ou tout ce qui peut aider aux guerriers pendant un combat.

Sort niveau 1

Désintégration mineur	Permet de détruire un petit objet non magique. Cet objet ne doit pas être relié à un autre (exemple, un cadenas sur une porte). L'objet doit être tenu en entier dans les mains du mage. Certaines rares exceptions peuvent exister. Lors de la destruction un comédien doit être averti.	instantané	contact
Poussée magique	Repousse un personnage, une créature de 3 mètres à l'aide d'une puissante rafale d'énergie.	instantané	10 mètres
Projectile magique	Lance un projectile magique qui inflige un point de dégât. Ce sort étant exigeant le mage doit prendre une pause d'au moins 20 secondes entre chaque incantations.	instantané	10 mètres
Brise boucle	défait toute les boucle de ceinture sur un être vivant	instantané	10 mètres
Deuxième souffle	Ce sort permet la guérison d'un point d'endurance mais ce point est reperdu à la fin du combat (si en combat) ou dans cinq minutes (si hors de combat)	Combat ou 5 minutes	personnel
Main brulante	Les mains du mage s'enflamment. La personne touchée prend un point de dégât et souffre pendant cinq secondes.	instantané	contact

Écoles de magie

Sort niveau 2

Impulsion d'énergie	Inflige 1pt de dégât à la cible. De plus, celle-ci se tord de douleur pour 5 secondes	5 secondes	contact
Explosion arcane	Inflige 1 point de dégât à toute personne qui se trouve dans la zone d'effet. Cette explosion a 2 mètres de diamètre. Son centre doit être désigné par un point fixe par le lanceur du sort (ex : un arbre, une être vivant, une roche etc.)	instantanée	10 mètres
Magie de guerre innée	Permet au mage de se battre avec une arme courte (épée, masse, etc.).	1 heures	personnel
Force surnaturelle	Confère 2 points de force à la personne sur qui est lancé le sort. Non cumulatif avec aucun autre point de force.	1 heure	contact
Poigne électrique	Paralyse la cible du sort pendant une minute ou la première attaque	1 minute	toucher
Empêtlement	des liens magiques apparaissent autour des jambes de la cible et celle-ci tombe au sol	Instantanée	10 mètres

Écoles de magie

Protection

Description : Cette école offre des sorts de protections contre les attaques physiques, mentales et magiques pour une personne ou un groupe.

Sort niveau 1

protection magique mineur	Un champ de force recouvre la cible ce qui lui confère un point d'endurance supplémentaire. Ce point sera le premier à être perdu en cas d'attaque. Il ne peut être soigné et ne peut être lancé plus d'une fois par heure sur la même cible.	1 heures	contact
Bouclier éthéré	Le mage est protégé des deux prochaines attaques de projectile non magiques qu'il reçoit. (Flèche, dague de jet, roche...)	1 heure	personnel
Repos du guerrier	Le mage régénère d'un point d'endurance après 30 minutes.	30 minutes	personnel
Protection mineur contre le feu	Annule le premier point de dégât de feu reçu par le mage.	1 heure ou premier dégât	personnel
Protection mineur contre l'eau ou la glace	Annule le premier point de dégât d'eau ou de glace reçu par le mage.	1 heure ou premier dégât	personnel
Protection mineur contre la terre	Annule le premier point de dégât de terre reçu par le mage.	1 heure ou premier dégât	personnel
Protection mineur contre l'air	Annule le premier point de dégât d'air reçu par le mage.	1 heure ou premier dégât	personnel

Écoles de magie

Sort niveau 2

Armure de mage	Crée une armure autour du mage qui le protège de deux points de dégâts au contact. Jusqu'à ce qu'il perde ces points. Non cumulatif à d'autres types de protection magique ou physique.	1 heure	personnel
Bouclier	Permet au mage d'utiliser un vrai petit bouclier pendant une heure. Le mage doit trouver son bouclier.	1 heures	personnel
Instinct du félin	Lors d'une attaque sournoise le mage ne reçoit qu'un point de dégât.	10 minutes	personnel
Armure magique	Protège le mage contre les 2 prochains projectiles magiques.	1 heure	personnel
Vision trouble	Le mage doit être caché entièrement derrière quelque chose ou quelqu'un et il disparaît aux yeux de ceux qui le recherchent. Le sort brise dès que le mage bouge	instantané	personnel

Écoles de magie

Nécromancie

Description : Les nécromanciens utilisent les énergies magiques pour contrôler une entité morte, sans utiliser les pouvoirs de Narzul.

Sort niveau 1

Froideur de la mort ♠	Le nécromancien fait sentir un froid intense à sa victime sur ses jambes qui voit ralentir ses déplacement (n'affecte pas la vitesse des attaques)	10 secondes	10 mètres
Animation de cadavre ⚔	Le nécromancien anime un cadavre ou un être vivant a 0 points d'endurance. Il ne peut que suivre le nécromancien.	10 minutes	contact
Contact avec l'au-delà	Permet de parler avec une personne morte depuis moins de 30 minutes pendant 1 minute ou une question	1 minute ou 1 question	contact
La main du squelette	Rend la main de la cible en squelette. La cible ne peut plus rien tenir pendant la durée du sort. Le mage doit indiquer quelle main il vise. Une cible ne peut être affectée qu'une fois par jour	10 secondes	10 mètres
Odeur de la mort	Le mage sent tellement la mort que personne ne peut l'approcher s'il feint la mort.	10 minutes	personnel

Sort niveau 2

Animation de squelette	Permet d'animer un cadavre qui exécute un seul ordre du mage. Le squelette ainsi relevé possède 1 point d'endurance et frappe de un, peu importe ce qu'il était. Le mage peut contrôler un seul cadavre animé à la fois.	10 minutes	contact
Drain de vie	Ce sort permet de retirer 1 point d'endurance à la cible en la touchant de façon continue pendant 10 secondes. Le mage regagne le point d'endurance qu'il inflige.	10 secondes	contact
Peur de la mort	Le mage a la fin de son incantation crie très fort ce qui fait peur à la cible. La cible doit se sauver pendant 10 secondes	10 secondes	1 mètre
Détection des morts vivant	Détecte les morts vivant dans un rayon de 3 mètre.	instantané	3 mètres
Protection contre l'éthéré	Protège le mage d'un toucher spectral.	10 minutes	1 être vivant

Écoles de magie

Divination

Description : Cette école permet de voir, de prédire ou d'influencer certaines choses que le commun des mortels ne peut contrôler.

Sort niveau 1

Détection de la magie	Permet au mage de détecter l'aura de tous les objets et créatures magiques se trouvant autour de lui sans se déplacer.	instantané	personnel
Détection de l'énergie négative	Détecte si un objet possède de l'énergie négative.	instantané	1 objet
Détection de piège	Détecte si un piège est présent.	instantané	1 mètre
Vision réel	Le mage qui touche une cible peut savoir si cette cible est réellement ce qu'elle est.	touché	1 cible
Évaluation	Ce sort permet au mage de connaître la valeur monétaire réelle d'un objet.	touché	1 objet
Détection du sang	Permet de connaître l'origine du sang d'un être vivant. (divin/démoniaque/normal)	instantanée	3 mètres
Détection de l'alignement p	Permet de connaître l'alignement d'une créature ou d'une personne. (bon/mauvais/neutre)	instantanée	3 mètres

Sort niveau 2

Réflexion	En regardant dans une boule de cristal le mage peut prédire le futur. Permet de prédire l'issue d'une action ou d'une décision. Nécessite un animateur.	instantané	personnel
Dissimulation d'aura	Permet de cacher l'aura magique d'un objet ou d'une personne. Elle n'est plus détectable par aucun sort sauf <i>Œil magique</i> .	1 heures	contact
Détection d'objet invisible	Détecte les objets invisible dans un rayon de 3 mètre. L'objet doit être connu du maître de jeu.	instantané	3 mètres
Communication avec les animaux	Permet de communiquer avec les animaux ou monstres intelligent de bas niveau pour une question. Un animal intelligent est un animal qui est incarné par un comédien.	1 minute ou 1 question	3 mètres
Bonne augure	Révèle au mage si une action qu'il effectuera aura de bonne ou mauvaise conséquence.	Instantané	personnel

Écoles de magie

Enchantement

Description : L'école de l'enchantement permet d'influencer et de soumettre l'esprit d'être vivant selon la volonté du magicien. Elle permet aussi d'enchanter des objets.

Sort niveau 1

Plume de jargon	Permet au mage de dicter ses pensées qui sont envoyées vers la plume qui les écrit dans un langage incompréhensible pour autrui excepté le ou les personnes à qui la lettre est adressée. Une dissipation de la magie sur le parchemin fait apparaître le message.	Au destinataire	personnel
Langue de plomb	La personne visée doit parler au ralenti pour la durée du sort. Ceci double également le temps d'incantation d'un mage affecté.	1 minute	5 mètres
Sentiment	Permet d'imposer un sentiment (colère, amour, crainte, désespoir) à une victime. Celle-ci ne se doute pas qu'elle est victime d'un sort et doit agir en conséquence.	1 minute	5 mètres
Apaisement des animaux mineur	Calme un animal ou monstre de petite taille jouer par un comédien pour 1 minutes ou première attaque.	1 minutes	5 mètres
Éternuement	La cible est prise d'éternuement pendant 10 secondes ou première attaque.	10 secondes	5 mètres
Lumière	Permet d'utiliser un light stick. Seul le mage peut utiliser cette lumière.	2 heures	personnel

Écoles de magie

Sort niveau 2

Hallucination	Fait halluciner quelque chose au choix du mage à un être vivant. N'affecte qu'une personne.	1 minutes	5 mètres
Amitié	La personne visée devient un ami et vous considère comme tel.	1 minutes	5 mètres
Farce d'ékili	La cible, lors de son prochain lancer de sort, se trompera et lancera un autre sort à son choix.	1 minute	5 mètres
Apaisement des sentiments	Calme une personne intelligente pour 1 minutes ou première attaque.	1 minute ou première attaque	5 mètres
Alibi	Déforme les souvenir d'un témoin pendant 5 minutes mais ne les efface pas	5 minutes	touché
Chant de la sirène	Une cible vivante est attirée par le mage et ne fait que le regarder.	1 minute ou première attaque	5 mètres
Arme magique	Permet d'enchanter une arme afin que celle-ci devienne magique. Certaines créatures ne sont affectées que par les armes magiques.	1 combat	contact

Écoles de magie

Général

Description : cette école englobe tout ce qui n'a aucun rapport avec les autres magies.

Sort niveau 1

Nom du sort	effet	durée	portée
Messenger animal	Envoie un petit animal plus petit qu'un chien porter un message.	Le destinataire ou la mort de l'animal	3 mètres
Barrière psychique	Permet de bloquer toute tentative de détection de l'alignement, du sang ou des pensées.	1 heures	touché
Rire du bouffon	La cible doit rire	1 minute	5 mètres
Or des fous	Permet de créer de faux écus (illusoires) pour un maximum de dix écus/niveau. Le Mage doit avoir le bon nombre d'objets pour représenter ces pièces, ce peut être des pièces en bois, des petites pierres, etc. Ces pièces redeviennent ce qu'ils étaient à la fin du sort.	1 heure	contact
Éteignoir	Permet de fermer une petite source de lumière, tel qu'une chandelle ou un sort de lumière. (ne fonctionne pas, par exemple, sur un feu de camps).	instantanée	5 mètres
Réparation	La magie ressoude partiellement 1 objet lui redonnant un point de résistance. Ne fonctionne pas sur armure et arme	instantanée	contact

Écoles de magie

Sort niveau 2

Idiotie	Rend le personnage idiot pour la durée du sort.	1 minute	contact
Chance de redtar	Fait échapper ce que tient la cible	instantanée	5 mètres
Détection invisibilité	Permet de voir toute personne invisible ou encore de voir tout objet sous l'emprise du sort « dissimulation d'objet»	Instantanée	5 mètres
Cage de force	Emprisonne un être vivant de force 3 et moins dans une cage invisible de 1 mètre carré	5 minutes	5 mètres
Effacement	Efface un texte normal sur 1 page.	Instantanée	touché
Rafale magique	Repousse tout le monde autour du mage à 3 mètres de distance	Instantanée	personnel
Perception accrue	Permet au mage de sentir si quelqu'un tente un vol à la tire sur lui.	1 heures	personnel
Missile d'épine	Lance une épine naturelle qui inflige 1 point de dégât. Ce sort étant exigeant le mage doit prendre une pause d'au moins 20 secondes entre chaque incantations.	Instantanée	10 mètres
Dissipation de la magie mineure	Permet de dissiper un sort de niveau 1 et 2 qui est sur une autre personne.	Instantanée	toucher