

Manuscrit des saintes écritures

Nils Perriolat

Table des matières

1. Introduction	7
2. Feu.....	8
a. Manipulation du feu de base	8
b. Lance-flamme	8
c. Briquet	8
d. Mur de feu	8
e. Balles incandescentes	9
f. Éteindre le foyer	9
g. Manipulation de feu avancée.....	9
h. Malédiction de combustion.....	9
i. Pluie de feu.....	10
j. Enfer sur Terre.....	10
3. Vent	11
a. Manipulation du vent de base.....	11
b. Lame d'air	11
c. Vent artificiel	11
d. Charme de lévitation.....	11
e. Projection aérienne.....	12
f. Tourbillon incapacitant	12
g. Lances d'air	12
h. Manipulation du vent avancée	12
i. Rafales aiguisées	13
j. Lames d'air circulaires	13
4. Eau	14
a. Manipulation de l'eau de base	14
b. Canon à O	14
c. Purification	14
d. Marche divine	14
e. Tentacule marin	15
f. Bloc de glace	15
g. Manipulation de l'eau avancée	15
h. Charme de la sirène	15
i. Maelstrom	16

j.	Tsunami	16
5.	Terre.....	17
a.	Manipulation de la terre de base.....	17
b.	Projection de roche.....	17
c.	Entrave tellurique.....	17
d.	Mur de granit.....	17
e.	Affaissement du sol	18
f.	Chausses trappe.....	18
g.	Manipulation de la terre avancée	18
h.	Pluie rocheuse	18
i.	Golem de granit	19
j.	Vierge de fer.....	19
6.	Mort	20
a.	Animation des corps I	20
b.	Détection morbide	20
c.	Appel de l'autre monde	20
d.	Animation des corps II.....	20
e.	Rappel à la tombe.....	21
f.	Renforcement dans la mort	21
g.	Animation des corps III.....	21
h.	Communication éthérée	21
i.	Lazare	22
j.	Incarnation de l'âme	22
7.	Vie	23
a.	Revitalisation.....	23
b.	Désinfection	23
c.	Trouble vital	23
d.	Régénération en chaîne.....	23
e.	Aura d'assainissement	24
f.	Morcellement des organes	24
g.	Aura régénératrice	24
h.	Attaque cardiaque	24
i.	Zone de revitalisation absolue	25
j.	Fontaine de jouvence	25
8.	Esprit	26
a.	Assainissement de l'esprit.....	26

b.	Effroi	26
c.	Illusion du réel	26
d.	Manipulation de l'esprit de base	26
e.	Lecture des pensées	27
f.	Connexion mentale.....	27
g.	Lecture de la mémoire	27
h.	Torture mentale	27
i.	Armée de chimères	28
j.	Manipulation de l'esprit avancée	28
9.	Temps	29
a.	Réparation temporelle	29
b.	Accélération temporelle de groupe	29
c.	Vieillesse localisé	29
d.	Sursis	29
e.	Déplacement temporel	30
f.	Vieillesse généralisé.....	30
g.	Super accélération temporelle de groupe	30
h.	Sceau temporel	30
i.	Hors du temps	30
j.	Inversion temporelle	31
10.	Lumière	32
a.	Veilleuse	32
b.	Rayon de lumière	32
c.	Hologramme	32
d.	Rayon laser.....	32
e.	Rayon chercheur.....	33
f.	Flash aveuglant	33
g.	Déplacement lumineux.....	33
h.	Redirection de la lumière	33
i.	Rayon solaire	34
j.	Arène de lumière.....	34
11.	Ténèbres.....	35
a.	Assombrissement.....	35
b.	Poignard de l'ombre	35
c.	Vision nocturne	35
d.	Marche de l'ombre	36

e.	Lance traître	36
f.	Charme de l'ombre	36
g.	Prison obscure.....	36
h.	Charme des ténèbres profonds	37
i.	Forteresse noire	37
j.	Éclipse	37
12.	Puissance.....	38
a.	Augmentation des dégâts	38
b.	Diminution des dégâts	38
c.	Charme de lutte	38
d.	Gigantisme	38
e.	Charme de destruction	39
f.	Malédiction de destruction.....	39
g.	Pleine puissance.....	39
h.	Annihilation	39
i.	Amplitude titanesque.....	40
j.	Charme martial	40
13.	Froid.....	41
a.	Marquage de la main rouge	41
b.	Entraves de glaces	41
c.	Manipulation de la température ambiante	41
d.	Malédiction de brûlure	41
e.	Flèches de glace	42
f.	Point de fusion.....	42
g.	Aiguilles de glace	42
h.	Armure de glace.....	42
i.	Répulsion thermique.....	43
j.	Cryogénisation	43
14.	Météo.....	44
a.	Temps d'orage	44
b.	Vent de grêle.....	44
c.	Éclaircissement.....	44
d.	Chaîne d'éclairs.....	44
e.	Chutes de neige	45
f.	Œil du cyclone.....	45
g.	Foudre.....	45

h.	Ouragan	45
i.	Déluge de foudre	46
j.	Typhon	46
15.	Énergie	47
a.	Visualisation des niveaux	47
b.	Récupération	47
c.	Drain de mana	47
d.	Charme d'optimisation	47
e.	Malédiction de consommation	48
f.	Prière dévouée	48
g.	Siphon d'énergie	48
h.	Charme de récompense	48
i.	Malédiction du trou sans fond	49
j.	Conduit de mana	49
16.	Léthalité	50
a.	Sonner le glas	50
b.	Poigne de mort	50
c.	Mort en suspens	50
d.	Charme de la mort	50
e.	Malédiction de trahison	51
f.	Linceul	51
g.	Fixation de l'âme	51
h.	Contact mortel	51
i.	Faucheur	52
j.	La fin	52
17.	Fertilité	53
a.	Reconstruction des tissus	53
b.	Inhibition des maladies	53
c.	Toucher toxique	53
d.	Nuage pestiféré	53
e.	Accélération de la constitution	54
f.	Développement de l'enveloppe	54
g.	Reconstruction des corps	54
h.	Nuée	54
i.	Pestis Ordo	54
j.	Incarnation de l'être	55

18.	Plaisir	56
a.	Apaisement	56
b.	Douleur artificielle	56
c.	Charme artificiel.....	56
d.	Malédiction de douleur	56
e.	Malédiction de paralysie nerveuse.....	57
f.	Malédiction de charme	57
g.	Supplice du contact.....	57
h.	Suppression des maux.....	57
i.	Accablement du système nerveux	58
j.	Manipulation du plaisir avancée	58
19.	Foi.....	59
a.	Bouclier magique.....	59
b.	Fractionner	59
c.	Désenchantement	59
d.	Interception.....	59
e.	Annulation.....	60
f.	Armure magique	60
g.	Redirection.....	60
h.	Blindage magique	60
i.	Malédiction d'antimagie	60
j.	Piège à sortilège.....	61
20.	Hasard	62
a.	Don de bonheur	62
b.	Don de malheur	62
c.	Faveur	62
d.	Seconde chance.....	62
e.	Voie de la fortune	63
f.	Voie de l'infortune.....	63
g.	Double tranchant.....	63
h.	Coup du destin	63
i.	Aubaine.....	63
j.	Sabotage du destin	64

1. Introduction

Ce document ressource l'intégralité des sorts existants. Ils sont rangés par élément magique. Les pages de chaque sort contiennent des marqueurs qui indiquent la nature du sort. On peut retrouver sur la page le nom, le coût, la catégorie et la description du sort.

Par élément magique il y a 3 sorts de base, 3 sorts de catégorie 1, 2 sorts de catégorie 2 et 2 sorts de catégorie 3.

Les sorts de base sont les sorts de départ d'un clerc de l'élément correspondant.

2. Feu

a. Manipulation du feu de base

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Permet de déplacer et modeler des flammes. L'utilisateur peut créer de nouvelles sources de flammes en étendant les premières. Les motifs de flammes ainsi créés perdurent seulement 1 tour s'ils ne sont pas sur un support inflammable. Les flammes peuvent aussi être manipulées pour contrôler leur taille et leur couleur mais pas leur intensité.

b. Lance-flamme

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	base	

Description :

Projette un large cône de flammes devant le lanceur qui **enflamme jusqu'à X cibles** et leur inflige **1d2 dgt** chacune.

c. Briquet

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Ce sort crée de puissantes étincelles magiques qui ont le pouvoir de créer un foyer au contact de surfaces inflammables.

d. Mur de feu

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Permet de créer un mur de flammes de 2m de haut. Le mur peut suivre une ligne courbe voir même créer un espace fermé. En revanche le mur ne peut être que vertical et doit partir du sol. Le mur ainsi créé n'a pas de résistance physique mais peut protéger de la plupart des autres attaques. Quiconque touche le mur de flamme subit **1d3 dgt. Quiconque traverse le mur de flamme sera enflammé** à son tour. Les mages est clerics du Feu peuvent traverser le mur sans contraintes.

e. Balles incandescentes

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Projet X petites boules de feu sur une ou plusieurs cibles. Chaque boule de feu inflige **1d3 dgt** et explose à l'impact.

f. Éteindre le foyer

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	1	

Description :

Permet de supprimer la source d'un feu en l'éteignant de l'intérieur. Suffisant pour arrêter un brasier mais pas un incendie.

g. Manipulation de feu avancée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	2	

Description :

Permet de créer, déplacer et modeler les flammes. Les flammes ainsi contrôlés peuvent embraser n'importe quelle surface pendant 3 tours (plus si la surface est inflammable). Le souffle du feu de ce sort est suffisamment fort pour déplacer un rocher si son lanceur le veut.

h. Malédiction de combustion

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+2PF	2	

Description :

Une cible entre en combustion spontanée pendant X tours. Ce feu ne peut être éteint que par son lanceur ou une autre magie. Les personnes à moins d'1m de la cible subissent à leur tour la combustion pour le nombre de tours restants.

Chaque tour, les victimes de ce sort subissent 1d4 + 2 dégâts.

i. Pluie de feu

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
7PF	3	

Description :

Ce sort fait tomber une pluie de boule de feu sur une zone suffisamment grande pour contenir jusqu'à 4 cibles proches. Le sort génère **1d6 boules de feu**. Chaque boule de feu a **50% de chances de toucher une cible** (cible choisie au hasard) lui infligeant **1d10 dgt**.

j. Enfer sur Terre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXX+4PF	3	

Description :

Transforme le sol tout autour du lanceur en magma en fusion. Le lanceur peut marcher dessus comme si c'était de la simple boue. Le lanceur protège jusqu'à X cibles de la brûlure du magma. Toutes les personnes non protégées qui marchent dans la zone subissent **2d6dgt par tour et sont enflammées**. De plus, pour les victimes, chaque tour un de leur équipement au hasard est détruit.

Ce sort coûte X+2PF par tour additionnel.

3. Vent

a. Manipulation du vent de base

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Permet de créer des courants d'air ayant jusqu'à la force d'une puissante tempête. Ce sort est capable de repousser des objets de tailles moyennes et des personnes.

b. Lame d'air

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Projette une lame d'air très comprimé sur une cible. L'attaque inflige **2d3 dgt.**

c. Vent artificiel

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Permet de changer la direction du vent ambiant de manière à durer à moyen terme. Permet notamment d'avoir un control indirect sur la météo.

d. Charme de lévitation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Permet à X cibles de s'envoler grâce à la propulsion de l'air. C'est le lanceur qui contrôle les déplacements des cibles dans les airs. Ce sort consomme XPF/tour. Les effets de ce sort peuvent durer jusqu'à 1 tour après sa dissipation.

e. Projection aérienne

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Permet de projeter une cible de la taille d'une personne sur une distance de 6 à 10 mètres. Si la cible est projetée sur une surface solide, elle subira **1d6 dgt**.

f. Tourbillon incapacitant

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Crée un puissant tourbillon autour d'une cible qui l'empêche de se mouvoir. Le sort coûte 1PM par tour additionnel.

g. Lances d'air

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	2	

Description :

Projette jusqu'à **3 javelots** d'air comprimés sur jusqu'à trois cibles. **Chaque javelot inflige 1d4 dgt perce-armure**.

h. Manipulation du vent avancée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Permet de créer des courants d'air qui ayant jusqu'à la force d'un ouragan à pleine puissance. Le souffle ainsi créé n'inflige pas directement de dégâts mais ne peut pas être résisté. Ce sort peut aller jusqu'à déplacer une maison sur 1-2m.

i. Rafales aiguisées

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+5PF	3	

Description :

Projette **X lames** d'air sur une même cible. Chaque lame d'air inflige **1d6dgt**. **Pour chaque lame d'air qui inflige 1dgt, un membre de la cible est coupé net.** *Un humain a 5 membres en comptant les bras, les jambes et la tête.* Si un membre doit être tranché de cette manière il est choisi au hasard parmi les membres restants de la cible.

j. Lames d'air circulaires

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	3	

Description :

Projette une lame d'air à 360° tout autour du lanceur. Tout ce qui touche cette lame subit **1d6 dgt**. Cette lame a une portée de 3m. Au-delà le souffle de l'attaque peut être ressenti sur quelques mètres de plus sans en subir les dégâts.

4. Eau

a. Manipulation de l'eau de base

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
0PF	base	

Description :

Permet de mouvoir les liquides jusqu'à les faire léviter. Ne demande aucun jet pour que l'action soit réussie, même en combat.

b. Canon à O

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+2PF	base	

Description :

Projette un jet d'eau sous pression sur une cible lui infligeant **1d2dgt. Inflige X dgt supplémentaires si le lanceur a une source d'eau à disposition.**

c. Purification

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Transforme n'importe quel liquide composé d'eau en eau pure sans laisser de résidu. Avec un malus de -20 au jet, peut supprimer des toxines du sang.

d. Marche divine

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXPF	1	

Description :

Permet à X cibles de se déplacer à la surface de l'eau comme sur la terre ferme. Ce sort fonctionnant en modifiant les propriétés de l'eau à proximité, une autre personne peut bénéficier de ce sort en restant à moins de 50cm d'une cible. Ce sort ne bloque pas d'éventuelles attaques venant de sous la surface de l'eau. Une fois lancé le sort ne consomme pas plus jusqu'à son arrêt.

Ce sort consomme $\frac{1}{2}$ X PF par tour.

e. Tentacule marin

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

À condition d'avoir une source d'eau à disposition, permet de faire jaillir un tentacule d'eau capable de saisir une personne. **Une personne retenue ainsi est immobilisée.** Le sort consomme 2PM/tour à être maintenu.

f. Bloc de glace

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Projette un bloc de glace sur une cible. La cible subit **1d6 dgt.**

g. Manipulation de l'eau avancée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	2	

Description :

Permet de mouvoir les liquides jusqu'à les faire léviter. Permet de condenser de l'eau à partir de l'air ambiant et de la solidifier en glace. Permet de contrôler les courants marins et de manipuler des quantités de liquides semblables à celle d'un lac entier.

h. Charme de la sirène

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	2	

Description :

Permet à une cible de respirer et de se mouvoir facilement sous l'eau. Ce sort ne consomme pas de mana supplémentaire pour être maintenu mais il ne dure que jusqu'à une vingtaine de minutes. Ce sort peut être lancé plusieurs fois en un tour pour un seul jet à condition de payer le coût du sort par cible.

i. Maelstrom

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
35PF	3	

Description :

Dans l'océan, ce sort permet d'engloutir un navire ou un monstre marin aussi gros soit-il pour le plaquer contre le plancher océanique dans un immense tourbillon. **Les victimes (sauf les monstres marins) de ce sort décèderont.**

j. Tsunami

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXXX+30PF	3	

Description :

Ce sort nécessite une source d'eau à disposition du lanceur. Permet au lanceur de mouvoir une quantité titanesque d'eau sous la forme d'une vague allant de 6 à 20 mètres de haut selon la quantité d'eau à disposition.

Le lanceur peut protéger jusqu'à X cibles du courant de la vague. Attention, par défaut il n'est pas protégé de la vague.

La vague dévastatrice ainsi créée peut ravager un petit village à elle toute seule. Toutes les personnes non protégées prises dans cette vague tombent à 0PV dans le coma au mieux.

5. Terre

a. Manipulation de la terre de base

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Permet à l'utilisateur de déplacer et modeler la terre (et autres matières minérales autre que les métaux). Il peut la faire léviter de manière éphémère ou la faire jaillir du sol. Les créations stables sont permanentes mais fragiles.

b. Projection de roche

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Projette rapidement et à moyenne portée un projectile en roche issu du sol sur une cible. La cible subit **1d3 de dgt + 2 dgt perce-armure**.

c. Entrave tellurique

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Fait jaillir du sol une roche solide autour des pieds d'un adversaire. La cible est immédiatement immobilisée et ne peut plus se déplacer. La cible doit être proche du lanceur et elle peut se libérer sur un jet de force réussi à -20.

d. Mur de granit

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Fait jaillir un mur composée d'une roche solide depuis le sol. Le mur est suffisamment large pour abriter 2 personnes cotes à côtes. Le mur a 20PV. Le sort peut être maintenu en payant son cout de mana et sans relancer les dés. Une fois le sort dissipé le mur rentre dans le sol.

e. Affaissement du sol

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	1	

Description :

Permet au lanceur de créer une fosse face à lui profonde d'environ 2m et large de 3-4m. Le lanceur doit se baisser et mettre les deux mains au sol pour achever ce sort.

f. Chaussées trappe

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Crée une multitude de petits pics de pierre au sol. Les personnes dans la zone subissent $-10 \times X$ en Agilité. **En cas d'échec sur un jet d'Agilité, la victime subit 1dX dgt.**

g. Manipulation de la terre avancée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	2	

Description :

Permet à l'utilisateur de déplacer et modeler toutes les matières minérales dont les métaux. Les constructions ainsi créés sont permanentes et solides.

h. Pluie rocheuse

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	2	

Description :

Projette jusqu'à une dizaine de projectiles dans une zone à distance moyenne. Une fois le sort lancé avec succès, chaque projectile a 70% de chances de toucher sa cible initiale. **Inflige 10 x 1d3 dgt.**

i. Golem de granit

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+12PF	3	

Description :

invoque un golem de roche de 2m de haut. Le golem a 2d6 PV, 60 en Physique, Force et Agilité et 1d8 de dégâts. Le golem obéit a tous les ordres du lanceur. Le golem reste X tours en vie.

j. Vierge de fer

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
9PF	3	

Description :

Fait jaillir du sol 4 parois hérissées de pics qui se soulèvent pour se refermer sur une cible. **La cible sera alors immobilisée et subira 20 x 1d2 dgt.** La cible peut tenter une échappée sur un jet d'Agilité réussi avant que les parois ne se rejoignent.

6. Mort

a. Animation des corps I

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	base	

Description :

Permet d'animer un cadavre de magie pour créer un soldat sous le control du lanceur. Le soldat ainsi créé n'est pas en vie à proprement parler mais il possède tout de même des PV. Le soldat a les stats qu'il avait de son vivant et il arrive avec la moitié des PV max du lanceur. Le dé de dégâts du soldat est un dé 6.

Le soldat réanimé ne peut pas se servir de mana ou de foi.

b. Détection morbide

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Permet au lanceur de détecter la présence de cadavres, d'esprits et de morts-vivants. Ce sort peut aussi être utilisé sur une cible pour connaître son état de santé.

c. Appel de l'autre monde

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXX+6PF	base	

Description :

Ce sort tue instantanément jusqu'à X cibles. Si une cible possède des PM ou des PF elle ne meurt pas mais subit 1d6 dgt à la place. Les autres cibles peuvent tenter un jet de Physique à -25. En cas de réussite les cibles ne meurent pas mais subissent 1d6 dgt à la place.

d. Animation des corps II

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Permet d'animer un cadavre supplémentaire à la fois.

Tous les corps animés par ce personnage utilise un dé de dégâts de 8.

e. Rappel à la tombe

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XX+3PF	1	

Description :

Ce sort tue instantanément X cibles mortes-vivantes ou invoquées. N'a aucun effet sur les autres êtres vivants.

f. Renforcement dans la mort

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Permet de renforcer jusqu'à X morts-vivants. Les cibles infligent 50% de dégâts supplémentaires (arrondi au supérieur) lors de leur prochaine attaque.

g. Animation des corps III

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
8PF	2	

Description :

Pour pouvoir utiliser ce sort, le lanceur doit connaître Animation des corps II.

Permet d'animer un cadavre supplémentaire à la fois.

Les cadavres de clercs animés par ce personnage arrivent avec la moitié des PF max du lanceur et sont capables de lancer des sorts de base. *Attention n'est pas valable pour les mages.*

h. Communication éthérée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	2	

Description :

Permet au lanceur de communiquer avec les esprits des morts à proximité. Seul lui peut entendre leur réponse.

Attention, les esprits communiquerons avec le lanceur comme il communiquera avec lui de leur vivant. Rien ne garantit qu'ils seront enclin à discuter.

i. Lazare

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	3	

Description :

Ce sort ne se lance pas manuellement. Ce sort est lancé automatiquement si, au moment de perdre son dernier PV, le personnage a suffisamment de mana pour lancer ce sort. Si ce sort réussit, le personnage revient à la vie avec 100% de ses PV le tour suivant. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

j. Incarnation de l'âme

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
12PF	3	

Description :

Permet d'animer un corps inerte avec l'esprit d'un défunt à proximité qui pourra mouvoir son corps d'emprunt. Cette action ressemble en beaucoup de points à une résurrection à quelques détails:

- Le corps n'est pas nécessairement un cadavre ni nécessairement celui de l'esprit qui va l'incarner
- Cette « résurrection » est irrémédiablement temporaire.
- Le ressuscité est un mort-vivant d'un point de vue technique.

À la fin de ce sort l'esprit sera détachée de son corps d'emprunt. Cet effet est sans douleur pour lui : il aura simplement l'impression de se réveiller.

7. Vie

a. Revitalisation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

La cible récupère **2d3 PV**.

b. Désinfection

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

La cible perd tous les effets négatifs qui l'affectait.

c. Trouble vital

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

La cible prends **4 dgt**.

d. Régénération en chaîne

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXPF	1	

Description :

Jusqu'à X cibles regagnent 1 PV/tour pendant 1d4 tours.

e. Aura d'assainissement

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+5PF	1	

Description :

Le lanceur et ses alliés à proximité sont immunisés contre les effets négatifs pendant X tours.

f. Morcellement des organes

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5 PF	1	

Description :

La cible prends 6 dgt et est immobilisée pendant 1 tour à cause de la douleur.

Si la cible n'a pas d'organes à proprement parler, ce sort n'a aucun effets.

g. Aura régénératrice

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6 PF	2	

Description :

Tous les alliés à proximité récupèrent 1 PV/tour pendant 2d3 tours.

h. Attaque cardiaque

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
7 PF	2	

Description :

Permet au lanceur de provoquer un arrêt du cœur à la première personne qu'il touchera dans les deux prochains tours. La victime meurt instantanément.

i. Zone de revitalisation absolue

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
14 PF	3	

Description :

Tous les alliés à proximités récupèrent tous leurs PV. Si dans le même tour un allié était sensé perdre ses derniers PV, il bénéficie de l'effet de ce sort avant de subir les dégâts de ce tour.

j. Fontaine de jouvence

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10 PF	3	

Description :

Pendant 2 tours, le lanceur gagne en PV ce qu'il est sensé prendre en dégâts à la place des dégâts.

8. Esprit

a. Assainissement de l'esprit

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Dissipe tous les effets psychiques négatifs dont la cible peut être victime. **Confère à la cible un bonus de +10 en Intellect, Savoir et Social pour son prochain tour.**

b. Effroi

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	base	

Description :

Les X cibles choisies ont peur du lanceur. Les cibles ont 50% de chances de fuir. Toutes les cibles subissent un malus de -10 à tous leur jets pour le prochain tour.

c. Illusion du réel

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

La cible choisie voit une illusion créée par le lanceur que la cible ne peut pas discerner du réel. L'illusion persiste 3 tours. L'illusion n'est pas capable de faire mal à la cible.

d. Manipulation de l'esprit de base

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Ce sort consomme 1PF additionnel par tour où le sort est maintenu. **Le lanceur peut contrôler la cible** dont il a pu toucher la tête au moment de lancer ce sort. Le lanceur peut donner des ordres simplistes à la cible. À la fin de chaque tour, la cible fait un test d'Intellect et en cas de réussite elle dissipe le sort. Lorsque le sort est dissipé, la cible est consciente de s'être fait manipulée et se souvient de tout ce qui s'est passé durant sa transe.

e. Lecture des pensées

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	1	

Description :

Permet au lanceur de lire les pensées d'une cible à son insu.

f. Connexion mentale

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Ouvre une connexion télépathique entre X cibles et le lanceur. Tous les membres de cette connexion peuvent communiquer entre eux à distance et instantanément par la pensée. Lorsque le sort est lancé, le lanceur doit pouvoir voir toutes ses cibles.

g. Lecture de la mémoire

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1+XPF	2	

Description :

Le lanceur fait un test de Savoir avec +10 x X. **Le lanceur peut obtenir n'importe quelles informations qu'une cible a.**

h. Torture mentale

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	2	

Description :

La cible voit des flash mémoriels modifiés et dramatiques se succéder très vite. L'expérience est traumatisante et **inflige X dgt par tour où X est le nombre de tour où ce sort a été actif** d'affilé. Ce sort consomme 1PF par tour.

i. Armée de chimères

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXPF	3	

Description :

Pour les trois prochains tours, les X cibles choisies méprennent leur alliés pour des monstres terrifiants et hostiles. Les cibles ne sont pas capable de discerner les illusions du réel. Les cibles ne peuvent pas voir ou entendre leurs alliés. Si elles en sont capables, les cibles tenterons d'attaquer les illusions.

j. Manipulation de l'esprit avancée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	3	

Description :

Ce sort consomme 1PF additionnel par tour où le sort est maintenu. **Le lanceur peut contrôler la cible** dont il a pu toucher la tête au moment de lancer ce sort. Ce sort agit comme une influence extrêmement forte des paroles du lanceurs sur la cible. Ainsi, malgré ce sort, la cible peut refuser certaines actions qui lui paraissent impossible physiquement ou moralement (comme se suicider par exemple). Lorsque ce sort se dissipe, la cible reprend ses souvenirs juste avant que le sort ne débute. La cible n'a pas souvenir ni conscience de ce qui s'est passée durant ce sort.

9. Temps

a. Réparation temporelle

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3 PF	base	

Description :

Permet de réparer un objet et/ou soigner une personne en annulant une action du tour précédent.

b. Accélération temporelle de groupe

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XX+1 PF	base	

Description :

Les X cibles réussissent automatiquement tous leurs jets d'Agilité pour les deux prochains tours. Tous ces jets d'Agilités sont considérés comme gratuits.

Une action gratuite est considérée comme instantanée et ne consommant pas le temps d'un tour.

c. Vieillesse localisé

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2 PF	base	

Description :

Inflige 2d3 dgt à une cible.

d. Sursis

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXPF	1	

Description :

Les effets affectant la cible durent X tour de moins.

e. Déplacement temporel

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2 PF	1	

Description :

Le lanceur arrête le temps pour se déplacer. Les personnes extérieures le voit se téléporter.

f. Vieillessement généralisé

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5 PF	1	

Description :

La cible prends perd 1d3 PV max (*les PV ne peuvent pas dépasser les PV max*) et subit -10 en Agilité, Intellect et Perception.

g. Super accélération temporelle de groupe

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXX+4PF	2	

Description :

Les X cibles peuvent agir deux fois par tour pour le prochain tour.

h. Sceau temporel

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+4PF	2	

Description :

Pendant 3 tours, les effets que la cible inflige durent X tours de moins.

i. Hors du temps

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
7 PF	3	

Description :

La cible disparaît de l'espace-temps pour 1 tour. Lorsque la cible est hors du temps, si elle n'est pas le lanceur, elle n'a pas conscience de ce qui se déroule pendant le tour.

j. Inversion temporelle

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXX+40PF	3	

Description :

Jusqu'à X cibles voyagent dans le passé avec le lanceur du sort. Les événements effectués dans le passé peuvent affecter la causalité des événements présents. Les cibles du sort et le lanceur reviennent dans le présent au bout de 10 min ou si le lanceur perd connaissance.

PS : Si le MJ dit qu'il n'y a pas de paradoxes, il n'y a pas de paradoxes.

10. Lumière

a. Veilleuse

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
0PF	base	

Description :

Cette action est gratuite et ne demande aucun jet pour être réussie. Crée une source de lumière autour du lanceur. La source de lumière peut être appliquée à un objet ce qui la rend déplaçable par quiconque peut porter l'objet.

b. Rayon de lumière

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2 PF	base	

Description :

Tir un rayon lumineux qui inflige 1d3 dgt à une cible. L'attaque ne peut pas être esquivée. L'attaque a une portée infinie en ligne droite.

c. Hologramme

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1 PF	base	

Description :

Permet de créer une représentation en 3D faites de lumière que tout le monde peut visualiser et que le lanceur peut manipuler. L'hologramme reste aussi longtemps que le lanceur le souhaite sans que cela ne lui coute de mana supplémentaire.

d. Rayon laser

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4 PF	1	

Description :

Tir un rayon lumineux qui inflige 1d6 dgt à une cible. L'attaque ne peut pas être esquivée. L'attaque a une portée infinie en ligne droite.

e. Rayon chercheur

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4 PF	1	

Description :

Tir un rayon lumineux qui inflige 1d3 dgt à une cible. Le rayon est capable de prendre des trajectoires courbes pour atteindre sa cible.

Attention, le rayon n'est pas capable de « chercher » sa cible en soit. Mais le lanceur peut contrôler sa trajectoire.

f. Flash aveuglant

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3 PF	1	

Description :

Crée un puissant et soudain flash lumineux autour du lanceur. Toutes les personnes à proximité qui voient le flash sont aveuglées pendant 1 tour et on 50% de chance de perdre leur tour.

g. Déplacement lumineux

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4 PF	2	

Description :

Le lanceur peut se téléporter à n'importe quelle position qu'il est capable de voir depuis là où il lance le sort.

h. Redirection de la lumière

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5 PF	2	

Description :

Permet au lanceur de modifier les déplacements de la lumière en provenance d'un objet de telle manière à ce que tous ses observateurs le voient à une autre position que là où il est. L'image ainsi créé n'a aucune imperfection par rapport à l'originale. L'illusion consomme 1PM par tour supplémentaire.

i. Rayon solaire

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6 PF	3	

Description :

Tir un rayon lumineux qui inflige 1d10 dgt à une cible. L'attaque ne peut pas être esquivée. L'attaque a une portée infinie en ligne droite. Le rayon peut perforer des obstacles inflammables.

j. Arène de lumière

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
16 PF	3	

Description :

Le lanceur crée un espace autour de lui et de sa cible dans lequel il est capable de faire apparaître et disparaître des doubles de lui à volonté et instantanément. Dans cet espace le lanceur est invisible aux yeux de sa cible. Quiconque entrerait dans cet espace subirait les mêmes effets que la cible. Si le lanceur sort de cet espace il redevient visible. Il n'y a que le lanceur qui est conscient des limites de cet espace mais il peut décider de les rendre visibles pour sa cible.

Le sort dure 10 tours.

Les doubles créés dans cet espace sont intangibles et ne peuvent pas faire de mal à la cible.

11. Ténèbres

a. Assombrissement

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
0 PF	base	

Description :

Manipule les ténèbres pour supprimer une source de lumière. Seule la production de lumière est affectée, toutes les autres propriétés de la cible sont inchangées. Ce sort dure aussi longtemps que le lanceur le souhaite.

Le soleil ne peut pas être affecté par ce sort.

b. Poignard de l'ombre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3 PF	base	

Description :

Inflige 1d6 dgt à une cible qui est touchée par une ombre autre que la sienne. L'impact se situe dans la zone ombragée de la cible et est semblable à un coup de poignard. L'attaque ne peut pas être esquivée. L'attaque est possible tant que le lanceur voit la cible et l'ombre nécessaire à l'attaque.

c. Vision nocturne

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1 PF	base	

Description :

La cible doit être intégralement dans la pénombre. La cible voit dans le noir comme en plein jour. L'effet dure tant que la cible reste dans la pénombre.

Le lanceur n'a pas besoin de lancer ce sort sur lui-même.

d. Marche de l'ombre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

La cible doit être intégralement dans la pénombre. La cible est invisible tant qu'elle ne sort pas de la pénombre.

e. Lance traitre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5 PF	1	

Description :

Une lance de ténèbres attaque la cible depuis sa propre ombre lui infligeant 1d6 dgt + 4 dgt perce-armure.

f. Charme de l'ombre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+3PF	1	

Description :

Les cibles doivent être intégralement dans la pénombre. Jusqu'à X cibles gagnent un bonus de +10 dans toutes les stats tant qu'elles ne sortent pas de la pénombre.

g. Prison obscure

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
9PF	2	

Description :

La cible doit être intégralement dans la pénombre au moment où ce sort est lancé. La cible ne peut plus sortir de la pénombre. Si elle essaye, elle aura l'impression de se confronter à un mur invisible et incassable. Si l'ombre dans laquelle elle est emprisonnée se rétrécit cela lui donnera l'impression que le mur se rapproche d'elle inexorablement. Si l'espace est trop petit pour contenir la cible, la cible est comprimée. Si l'ombre disparaît complètement la bouillie comprimée de la cible jaillit de là où elle était comprimée hors de sa prison.

h. Charme des ténèbres profonds

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XX+4PF	2	

Description :

Les cibles doivent être intégralement dans la pénombre. Jusqu'à X cibles gagnent un bonus de +5 dans toutes les stats à la marge de réussite critique tant qu'elles ne sortent pas de la pénombre.

i. Forteresse noire

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	3	

Description :

Le lanceur doit être intégralement dans la pénombre pour lancer ce sort. Le lanceur est immunisé aux dégâts tant qu'il reste dans la pénombre.

j. Éclipse

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
16 PF	3	

Description :

Éteint la lumière produite par le Soleil pendant 4 tours.

12. Puissance

a. Augmentation des dégâts

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

La prochaine attaque réussie de la cible inflige 25% de dégâts supplémentaires (*arrondi au supérieur*).

b. Diminution des dégâts

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

La prochaine attaque réussie de la cible inflige 25% de dégâts en moins (arrondi à l'inférieur).

c. Charme de lutte

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	base	

Description :

La cible augmente son dé de dégâts de 2 pour les trois prochains tours.

d. Gigantisme

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Augmente la taille d'un sort. La zone d'effet est augmentée en conséquence.

e. Charme de destruction

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	1	

Description :

Les attaques de la cible sont augmentées de 10% (arrondi au supérieur) pendant 3 tours.

f. Malédiction de destruction

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	1	

Description :

Les attaques de la cible sont diminuées de 10% (arrondi à l'inférieur) pendant 3 tours.

g. Pleine puissance

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

La prochaine attaque réussie de la cible inflige le maximum de dégâts.

Si des dés devaient être lancés pour déterminer les dégâts, prenez la valeur la plus élevée que peuvent faire ces dés à la place.

h. Annihilation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

La prochaine attaque réussie de la cible inflige le minimum de dégâts.

Si des dés devaient être lancés pour déterminer les dégâts, prenez la valeur la plus basse que peuvent faire ces dés à la place.

i. Amplitude titanesque

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
12PF	3	

Description :

Double les effets de la prochaine action réussie de la cible. Cela ne double pas la durée des effets en question.

j. Charme martial

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
13PF	3	

Description :

La cible a un dé de dégâts de 30 pour les 3 prochains tours.

13. Froid

a. Marquage de la main rouge

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Inflige une blessure semblable à un marquage au fer rouge à une cible que le lanceur peut toucher de la main. Inflige 1d4 dgt à la cible et peut enflammer les matières inflammables. Laisse la trace de la main du lanceur sur la cible.

b. Entraves de glaces

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

En condensant l'eau dans l'air et en la gelant, le lanceur peut créer de solides menottes de glaces sur une cible à proximité.

c. Manipulation de la température ambiante

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Le lanceur peut créer une bulle autour de lui dans laquelle il contrôle le climat. Cette bulle peut notamment protéger du froid d'un blizzard ou de la chaleur d'un volcan. La bulle peut durer autant de temps que le lanceur le souhaite sans que cela ne lui coûte de mana.

d. Malédiction de brûlure

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	1	

Description :

Tous les objets en métal de la cible deviennent subitement brûlants. La cible subit 1 dgt/tour pour chaque pièce d'équipement en métal qu'il garde sur lui. Une armure complète (tête aux pieds sans bouclier) compte pour 10 pièces. Le sort dure 3 tours.

e. Flèches de glace

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	1	

Description :

Projette 3 pics de glaces qui infligent chacun 1d3 dgt.

f. Point de fusion

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Permet de liquéfier instantanément les métaux qui entre en contact avec le lanceur. Le sort ne dure qu'une seconde mais peut être lancée instantanément.

g. Aiguilles de glace

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	2	

Description :

Condense des centaines d'aiguilles de glace dans une zone pour les projeter sur une cible. La cible subit 5d2 dgt.

h. Armure de glace

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Condense une armure de glace autour du lanceur. L'armure réduit les dégâts reçu de -1. L'armure est permanente mais fondra au soleil hors des combats.

i. Répulsion thermique

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	3	

Description :

Supprime totalement le froid autour du lanceur créant une aura de chaleur comparable à celle au centre du soleil autour du lanceur. Toutes personnes dans cette zone subit 5d6 dgt par tour.

À la fin de chaque tour, le lanceur doit faire un jet de Physique. S'il échoue son jet, il subit 5 dgt.

Le sort consomme 5PM/tour.

j. Cryogénisation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
14PF	3	

Description :

Emprisonne une cible à proximité dans un bloc de glace. La cible n'est pas morte mais tant qu'elle est emprisonnée dans la glace elle ne peut pas agir et n'est pas consciente.

14. Météo

a. Temps d'orage

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Change le climat autours du lanceur pour un temps orageux. Le lanceur peut contrôler la présence de vent, de pluie et même son grondement.

Condition nécessaire à la plupart des sorts.

b. Vent de grêle

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

Nécessite un climat orageux. Créer un vent violent contenant une multitude de petits projectiles de glace. La cible et les autres personnes proches subissent 1d4 dgt.

c. Éclaircissement

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Modifie le climat autour du lanceur pour qu'il fasse beau temps.

d. Chaîne d'éclairs

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
X+2PF	1	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. Projette un éclair sur la cible lui infligeant 1d4 dgt perce-armure. Ce sort peut se propager de proche en proche jusqu'à X cibles supplémentaires.

e. Chutes de neige

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. Recouvre rapidement le champ de bataille d'une épaisse couche de neige et provoque un blizzard. Toutes les personnes (à l'exception du lanceur) dans la zone subissent -10 Agilité et -10 Perception.

f. Œil du cyclone

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXPF	1	

Description :

Jusqu'à X cibles sont immunisés contre les effets des sorts du lanceur jusqu'à la fin du combat.

g. Foudre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. La foudre s'abat sur la cible lui infligeant 2d6 dgt perce-armure.

h. Ouragan

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Change le climat autour du lanceur pour un temps orageux. Provoque de la pluie et des vents forts. Les sorts nécessitant un climat orageux voient leurs effets doublés.

i. Déluge de foudre

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXXX+8PF	3	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. Les X cibles sont touchés trois fois par la foudre. La foudre inflige 2d6 dgt perce-armure.

j. Typhon

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
20PF	3	

Description :

Ce sort nécessite un ouragan. Transforme l'orage en ouragan de magnitude 5 avec des vents pouvant aller jusqu'à 300km/h. Chaque tour, toutes les personnes prises dans la tempête (à l'exception du lanceur) doivent réaliser un jet de Physique et subissent 1d6 dgt en cas d'échec. Aussi pour réussir un jet d'Agilité, de Force, de Perception ou de Social il faut faire une réussite critique. *Les réussites simples seront équivalentes à des échecs simples.*

15. Énergie

a. Visualisation des niveaux

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
0PM	base	

Description :

Permet au lanceur de connaître exactement la quantité de mana et de foi des personnes à proximité. Ce sort peut aussi servir à connaître la taille d'un sort qui est en train d'être préparé.

Cette action est gratuite.

Une action gratuite est considérée comme instantanée et ne consommant pas le temps d'un tour. Attention cela ne dispense pas de devoir réussir des jets de dés.

b. Récupération

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Une cible (qui ne peut pas être le lanceur) récupère 25% de ses PM/PF max.

c. Drain de mana

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

Permet au lanceur de retirer 1d6 PM/PF d'une cible. Le lanceur récupère autant de PF que la cible a perdu de PM/PF.

d. Charme d'optimisation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Une cible (qui ne peut pas être le lanceur) voit ses coûts en PM/PF réduits de -1PM/PF pendant 3 tours.

e. Malédiction de consommation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Une cible (qui ne peut pas être le lanceur) voit ses coûts en PM/PF augmenter de +1PM/PF pendant 3 tours.

f. Prière dévouée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
0PF	1	

Description :

Le lanceur récupère 2d3 PF.

g. Siphon d'énergie

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Permet au lanceur de retirer 2d6 PM/PF d'une cible. Si la cible n'a pas assez de PM/PF, la différence est prise en dgt. Le lanceur récupère autant de PF que la cible a perdu de PM/PF.

h. Charme de récompense

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	2	

Description :

Pendant 6 tours, le lanceur gagne 1d2 PF par sort qu'il réussit.

i. Malédiction du trou sans fond

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	3	

Description :

Une cible (qui ne peut pas être le lanceur) consomme le double de PM/PF pour lancer ses sorts pendant 3 tours. La différence est gagné par le lanceur sous forme de PF.

j. Conduit de mana

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	3	

Description :

Une cible (qui ne peut pas être le lanceur) lance ses sorts en utilisant les PF du lanceur pendant 3 tours. Si la cible est un mage : $2PM=1PF$. Le charme se dissipe dès lors que le lanceur n'a plus de PF.

16. Léthalité

a. Sonner le glas

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

La cible mort-vivant ou vivante a 0 ou moins de PV meurt sur le coup dans un bruit de trompette distordu.

b. Poigne de mort

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

Pendant 3 tours, si le lanceur touche (avec une attaque) deux fois une cible au même endroit consécutivement elle meurt. Le lanceur ne peut pas lancer de sort pendant 3 tours.

c. Mort en suspens

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Peut retarder la mort d'une autre personne aussi longtemps que le lanceur reste à proximité et sans que cela ne lui coûte de mana supplémentaire. Durant ce délai, d'autres actions peuvent être entreprises pour tenter d'allonger son espérance de vie sur le long terme.

d. Charme de la mort

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	1	

Description :

Tous les adversaires à proximité du lanceur prennent 1dgt/tour pendant 3 tours.

e. Malédiction de trahison

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	1	

Description :

La prochaine fois que la cible touche une autre personne, l'une des deux mourra instantanément. Il y a ½ que ça soit la cible. La malédiction dure 3 tours.

f. Linceul

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XX+2PF	1	

Description :

Les X cibles sont protégées pendant 2 tours des sorts des mages et des clercs de la Léthalité.

g. Fixation de l'âme

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXX+6PF	2	

Description :

Les X prochaines fois que la cible doit tomber à 0PV ou moins, elle tombe à 1PV à la place. Ce sort ne peut pas être lancé deux tours de suites et pas sur une personne bénéficiant déjà de ce sort.

h. Contact mortel

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
7PF	2	

Description :

La prochaine personne que le lanceur touche meurt instantanément. Le lanceur ne peut pas lancer de sort pendant 3 tours.

i. Faucheur

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	3	

Description :

Conjure une grande faucille. Tout ce qui touche sa lame meurt instantanément. La faucille peut toucher plusieurs cibles en une attaque mais disparaît après la première attaque qui touche au moins une cible. Ce sort ne peut pas être lancé plus d'une fois par combat.

j. La fin

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
20PM	3	

Description :

Ce sort demande 2 tours de préparation durant lesquels le lanceur ne peut pas bouger sous peine de rater sa préparation. À chaque tour de préparation le lanceur doit réussir un jet d'Intellect sous peine de rater sa préparation.

Ce sort tue instantanément tous les adversaires.

En cas d'échec critique le lanceur meurt.

17. Fertilité

a. Reconstruction des tissus

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Soigne 1d6PV à une cible à portée de main. Stop les saignements sur la plaie.

b. Inhibition des maladies

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Stop la propagation et la reproduction de toutes formes de maladies. **La maladie est éliminée en 2 tours.**

c. Toucher toxique

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

La cible au contact est affecté par une dangereuse maladie. **Chaque tour la cible subit X dgt où X est le nombre de tour où elle a été affectée par la maladie.**

d. Nuage pestiféré

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Crée un nuage dont l'air est vicié par une maladie. Le nuage obstrue la vue et infecte les personnes qui respirent son air. Les infectés subissent 1dgt par tour pendant X tours. Le nuage persiste pendant X tours.

e. Accélération de la constitution

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

La cible régénère 2PV par tour pendant X tours.

f. Développement de l'enveloppe

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XPF	1	

Description :

Confère à une cible une réduction des dégâts physiques reçu de X dgt pendant 3 tours.

g. Reconstruction des corps

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
XXPF	2	

Description :

Jusqu'à X cibles récupèrent chacune 1d10 PV (relancer pour chaque cible). Peut reconstituer un membre perdu.

h. Nuée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	2	

Description :

Invoke une nuée de minuscules insectes volants qui fondent sur une cible. **La nuée inflige 1 dgt et un malus de -10 pour toute action pendant 1 tour.** Si la cible est affectée par une maladie, elle subit 9 dgt supplémentaires.

i. Pestis Ordo

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
7+XPF	3	

Description :

Libère un miasme infecté par une maladie divine incurable. Le lanceur peut choisir jusqu'à X cibles qui seront épargnées par cette maladie. **Les infectés subiront chaque tour 5 dgt.** Les dégâts ainsi infligés sont incompressibles. Les infectés voient leur peau se nécroser à vue d'œil et ressentent une douleur aiguë sur tout leur corps. La maladie ne se dissipe si, et seulement si, l'hôte décède.

j. Incarnation de l'être

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
35PF	3	

Description :

Le lanceur peut créer la vie dans un petit corps inerte. Si ce sort est dirigé sur un être vivant capable de donner naissance, ce dernier est fécondé. Si cet être n'en est pas capable, alors la cible et le lanceur subiront tous les deux une douleur égale à celle d'un homme qui meurt brûlé.

18. Plaisir

a. Apaisement

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Provoque une légère sensation de plaisir sur une cible qui la détend. La cible obtient +10 à son prochain jet. Peut être utilisé sur soi-même. Apaisement ne se cumule pas.

b. Douleur artificielle

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

La cible en contact physique subit une violente douleur au point de contact. Inflige 1d6 dgt. Ignore toutes formes d'armures physique ou magique mais pas les résistances.

c. Charme artificiel

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

La cible en contact physique ressent du bonheur en présence du lanceur. Le lanceur obtient un bonus de social de +15 pour les deux prochains tours avec la cible. Attention : n'empêche pas la cible de vous détester pour d'autres motifs.

d. Malédiction de douleur

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

La cible en contact physique est affligée d'une malédiction pour les trois prochains tours. Cette malédiction provoque une douleur aiguë dans les organes interne de la cible qui lui inflige 1d3 dgt chaque tour.

e. Malédiction de paralysie nerveuse

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

La cible en contact physique est affligée d'une malédiction pour les trois prochains tours. Cette malédiction provoque une douleur généralisée dans tout le système nerveux de la cible. La cible doit réussir un jet d'Intellect à -10 pour pouvoir agir chaque tour. Inflige 1 dgt chaque tour.

f. Malédiction de charme

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

La cible en contact physique est affligée d'une malédiction pour les trois prochains tours. Cette malédiction provoque une impression de confort et d'attraction à une cible en présence d'une cible bénéficiaire. La cible bénéficiaire obtient +15 en Social avec la cible maudite.

g. Supplice du contact

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
7PF	2	

Description :

La cible choisie ressent une douleur semblable à une brûlure pour tout contact sur sa peau. La cible doit faire une réussite critique en Intellect sous peine de se déséquiper intégralement et de perdre son tour. Inflige 1dgt pour chaque pièce d'équipement portée par la cible.

h. Suppression des maux

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	2	

Description :

Fait disparaître toutes les douleurs sur la cible choisie. La cible regagne 2PV. La cible ignore tous les malus qui l'affecte pour le prochain tour.

i. Accablement du système nerveux

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	3	

Description :

La cible en contact physique subit une douleur inimaginable dans tout son corps. La cible est immobilisée pour le tour. La cible subit 100 dgt moins le montant de sa stat en Intellect.

j. Manipulation du plaisir avancée

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	3	

Description :

L'utilisateur est capable de manipuler le plaisir et la douleur des personnes de son entourage à volonté. Cette manipulation, bien qu'éphémère, dure jusqu'à 3 tours. Les douleurs provoqués de cette manière n'infligent pas de dégâts. Cependant des malus et/ou des bonus peuvent résulter de cette manipulation.

19. Foi

a. Bouclier magique

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Conjure un bouclier qui a 1d6 PV autour de la cible.

b. Fractionner

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	base	

Description :

Divise un sort de projection qui cible en deux. Chaque partie inflige la moitié des effets de l'original. Chaque partie a 50% de chances de manquer sa cible.

c. Désenchantement

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

Supprime un sort de malédiction ou de charme de la cible.

d. Interception

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	1	

Description :

Annule un sort ciblé de projection. Le sort annulé n'a aucun effet et ne poursuit pas son chemin.

e. Annulation

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
2PF	1	

Description :

Annule un sort ciblé au contact du lanceur.

f. Armure magique

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Conjure un bouclier qui a 2d6 PV autour d'une cible.

g. Redirection

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
5PF	2	

Description :

Redirige un sort de projection vers son lanceur.

h. Blindage magique

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Conjure un bouclier qui a 3d6 PV autour d'une cible. Ce bouclier protège de tous les effets de sorts au contact.

i. Malédiction d'antimagie

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	3	

Description :

La cible est incapable de lancer un sort ou d'utiliser ses PM/PF pendant 3 tours.

j. Piège à sortilège

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
8PF	3	

Description :

Pendant trois tours, si la cible tente de lancer un sort elle subira X dgt où X est le coût en PM/PF du sort.

20. Hasard

a. Don de bonheur

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Confère un bonus de +10 au prochain jet sur 100 de la cible.

b. Don de malheur

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
1PF	base	

Description :

Confère un malus de -10 au prochain jet sur 100 de la cible.

c. Faveur

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
3PF	base	

Description :

Confère à une cible la possibilité de relancer les 1 pour sa prochaine attaque ou action de soin.

d. Seconde chance

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Confère à une cible (autre que le lanceur) une deuxième chance en cas d'échec pour sa prochaine action.

e. Voie de la fortune

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Confère un bonus de +10 à la marge de réussite critique au prochain jet sur 100 de la cible.

f. Voie de l'infortune

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
4PF	1	

Description :

Confère un malus de +10 à la marge d'échec critique au prochain jet sur 100 de la cible.

g. Double tranchant

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Le prochain jet sur 100 de la cible place la marge de réussite critique à 50 et la marge d'échec critique à 51.

h. Coup du destin

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
6PF	2	

Description :

Pour son prochain jet sur 100 la cible lance 2d10 à la place et multiplie entre eux les résultats des deux dés.

i. Aubaine

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
8PF	3	

Description :

La prochaine réussite de la cible est automatiquement considérée comme critique.

j. Sabotage du destin

Coût en PF	Catégorie	Marqueur(s)
10PF	3	

Description :

La prochaine action de la cible se soldera par un échec critique.