

Grimoire magique

Nils Perriolat

Table des matières

1.	Introduction	7
2.	Feu.....	8
a.	Manipulation du feu de base	8
b.	Boule de feu	8
c.	Briquet	8
d.	Mur de feu	8
e.	Boulets de feu.....	9
f.	Étouffer le foyer	9
g.	Manipulation de feu avancée.....	9
h.	Ignition	9
i.	Pluie de feu.....	10
j.	Colonne de feu	10
3.	Vent	11
a.	Manipulation du vent de base.....	11
b.	Lame d'air	11
c.	Vent artificiel	11
d.	Propulsion aérienne	11
e.	Projection aérienne.....	12
f.	Tourbillon incapacitant	12
g.	Lances d'air	12
h.	Manipulation du vent avancée	12
i.	Cyclone asphyxiant.....	13
j.	Lames d'air circulaires	13
4.	Eau	14
a.	Manipulation de l'eau de base	14
b.	Pistolet à O	14
c.	Purification	14
d.	Course aquatique	14
e.	Tentacule marin	15
f.	Bloc de glace	15
g.	Manipulation de l'eau avancée	15
h.	Charme de la sirène.....	15
i.	Serpents marins	16

j.	Liquéfaction	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.	Poigne rocheuse	18
g.	Manipulation de la terre avancée	18
h.	Pluie rocheuse	18
i.	Faïlle sismique	19
j.	Vierge de fer.....	19
6.	Mort	20
a.	Animation des corps I	20
b.	Détection morbide.....	20
c.	Danse macabre	20
d.	Animation des corps II.....	20
e.	Retour à la terre	21
f.	Fureur du macchabé.....	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	23
e.	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.	Torpeur	26
c.	Illusion du réel	26
d.	Manipulation de l'esprit de base	26
e.	Lecture des pensées	27
f.	Connexion spirituelle	27
g.	Pénétration mémorielle.....	27
h.	Torture mentale	27
i.	Usurpation	28
j.	Manipulation de l'esprit avancée	28
9.	Temps	29
a.	Réparation temporelle	29
b.	Accélération temporelle individuelles.....	29
c.	Vieillesse localisé	29
d.	Prolongation	29
e.	Déplacement temporel	30
f.	Vieillesse généralisé.....	30
g.	Super accélération temporelle individuelle	30
h.	Charme temporel	30
i.	Hors du temps	31
j.	Distorsion 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.	Aura de pénombre	36
g.	Prison obscure.....	36
h.	Extension du territoire	37
i.	Forteresse noire	37
j.	Horreur de la nuit	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 glaces	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.	Éclair.....	44
e.	Chutes de neiges	45
f.	Pluies torrentielles	45
g.	Foudre.....	45

h.	Ouragan	45
i.	Tornade	46
j.	Tempête de grêle	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.	Méditation	48
g.	Siphon d'énergie	48
h.	Charme d'abondance	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.	Voile de la mort	51
g.	Trompe-la-mort	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.	Malédiction de pollution	53
e.	Charme de constitution	54
f.	Cocon	54
g.	Chrysalide	54
h.	Nuée	54
i.	Éclosion	55
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.....	64
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 mage de l'élément correspondant.

2. Feu

a. Manipulation du feu de base

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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. Boule de feu

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	base	

Description :

Projette une boule de feu sur une cible qui lui inflige **1d6 dgt.**

c. Briquet

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 clerks du Feu peuvent traverser le mur sans contraintes.

e. Boulets de feu

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	1	

Description :

Projetée **1d4 boules de feu** réparties comme le lanceur le souhaite entre une ou plusieurs cibles. **Chaque boule de feu inflige 1d3 dgt.**

f. Éteindre le foyer

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	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. Ignition

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	2	

Description :

Le lanceur du sort entre en combustion spontanée. Le feu qui l'enveloppe ne lui inflige pas de dégâts et ne détériore pas l'équipement qu'il porte. Ce feu ne peut être éteint que par son lanceur ou par une autre magie. Les personnes à 1m ou moins du lanceur **sont enflammés** et subissent immédiatement **3d6 dgt.**

i. Pluie de feu

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
7 PM	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. Colonne de feu

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
10 PM	3	

Description :

Le lanceur crée une tornade de feu allant du sol aux cieux autour d'une cible. La tornade est statique. La soufflé de la tornade retient la cible en son centre, la cible est donc immobilisée. La colonne de feu inflige **1d20 dgt et enflamme sa cible**. Le sort demande au moins 1 tour de préparation avant d'être lancé.

La préparation demande au lanceur d'être statique (cela ne l'empêche pas de se mouvoir mais s'il se déplace la préparation échoue). Le jet du sort peut être tenté à chaque tour de préparation et au tour où il est lancé. Il suffit d'une seule réussite au jet pour être validé. Chaque tour de préparation additionnel après le premier coûte 1PM. Le lanceur n'est pas obligé de lancer son sort après la préparation.

3. Vent

a. Manipulation du vent de base

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	base	

Description :

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

c. Vent artificiel

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1 PM	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. Propulsion aérienne

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1 PM	1	

Description :

Permet à son lanceur de s'envoler en propulsant de l'air. En temps normal le sort ne consomme pas de mana après son lancement. Mais si le lanceur porte une charge lourde alors le sort consomme 1PM par tour.

e. Projection aérienne

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
5 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	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. Cyclone asphyxiant

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	3	

Description :

Crée une tornade autour d'une cible qui l'immobilise et fait diminuer l'oxygène en son sein. **La cible meurt d'asphyxie en 3 tours.** Ce sort coûte 2 PM/tour à maintenir après son lancement et consomme le tour du lanceur.

j. Lames d'air circulaires

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
0PM	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. Pistolet à O

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	base	

Description :

Projette un jet d'eau sous pression sur une cible lui infligeant **1d3dgt**. Inflige **2 dgt supplémentaires si le lanceur a une source d'eau à disposition**.

c. Purification

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1 PM	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. Course aquatique

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	1	

Description :

Permet au lanceur 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 du lanceur. 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.

e. Tentacule marin

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	1	

Description :

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

g. Manipulation de l'eau avancée

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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. Serpents marins

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	3	

Description :

Crée deux serpents avec des crocs de glace qui s'élancent sur une cible pour la mordre. **Chacun inflige 1d8 dgt perce-armure**. Chaque serpent inflige **2 dgt supplémentaire si le lanceur a une source d'eau à disposition**.

j. Liquéfaction

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	3	

Description :

Permet au lanceur de se liquéfier et de se déplacer très rapidement sous la forme d'un liquide pour reprendre forme ensuite. Le personnage peut passer par n'importe quelle ouverture ou de l'eau pourrait passer. Si le personnage liquéfié atteint un autre volume d'eau, il peut se téléporter d'un bout à l'autre de ce volume.

5. Terre

a. Manipulation de la terre de base

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	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. Poigne rocheuse

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	1	

Description :

Crée un gant de pierre sur chaque main. En frappant avec, le lanceur inflige **1d12 dgt** et obtient un bonus de **+10 à ses jets de Physique**. Les gants se réduisent en poussière aussitôt qu'ils sont retirés. Ils ne peuvent pas être créés sur quelqu'un d'autre que le lanceur.

g. Manipulation de la terre avancée

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
10PM	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. Faille sismique

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
8PM	3	

Description :

Provoque un tremblement de terre autour de lui. Tout le monde a proximité doit réussir un jet d'Agilité sous peine de tomber au sol et de perdre son tour. Peut détruire l'environnement. Le lanceur n'est pas affecté par ce sort. Ce sort peut être dirigé dans une direction par rapport au lanceur pour épargner les personnes dans la direction opposée.

j. Vierge de fer

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
9PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1 PM	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. Danse macabre

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	base	

Description :

Permet de renforcer un mort-vivant. La cible gagne +5 dans toutes ses stats (permanent) et récupère tous ses PV.

d. Animation des corps II

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	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. Retour à la terre

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4 PM	1	

Description :

Ce sort tue instantanément une cible morte-vivante ou invoquée. N'a aucun effet sur les autres êtres vivants.

f. Fureur du macchabé

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	1	

Description :

Permet de renforcer un mort-vivant. La cible inflige double dégâts lors de son prochain coup.

g. Animation des corps III

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
8 PM	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 mages animés par ce personnage arrivent avec la moitié des PM max du lanceur et sont capables de lancer des sorts de base. *Attention n'est pas valable pour les clercs.*

h. Communication éthérée

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4 PM	2	

Description :

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

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

i. Lazare

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
10 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
12 PM	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.

A 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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	base	

Description :

La cible récupère **2d3 PV**.

b. Désinfection

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1 PM	base	

Description :

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

c. Trouble vital

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	base	

Description :

La cible prends **4 dgt**.

d. Régénération

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	1	

Description :

La cible regagne **1 PV/tour pendant 1d6 tours**.

e. Assainissement

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3 PM	1	

Description :

La cible est **immunisée contre les effets négatifs** pendant 1d6 tours.

f. Morcellement des organes

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	2	

Description :

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

h. Attaque cardiaque

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
7 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
14 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
10 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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. Torpeur

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	base	

Description :

La cible a peur du lanceur. Elle a 95% de chances de fuir. Elle subit un malus de -15 à tous ses jets pour le prochain tour.

c. Illusion du réel

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	1	

Description :

Ce sort consomme 1PM 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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	1	

Description :

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

f. Connexion spirituelle

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	1	

Description :

Ouvre une connexion télépathique entre la cible et le lanceur. Les deux locuteurs peuvent communiquer entre eux à distance et instantanément par la pensée. Lorsque ce sort est lancé, le lanceur doit avoir conscience de la position de sa cible (cela peut fonctionner même si elle est très loin si le lanceur sait où elle est). Cette communication n'est pas compatible avec un autre sort de communication télépathique.

g. Pénétration mémorielle

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4 PM	2	

Description :

Le lanceur obtient une information de la mémoire de la cible. Ce sort peut fonctionner même si la cible n'arrive pas à se souvenir de l'information du moment que l'information est belle et bien dans sa mémoire.

h. Torture mentale

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1 PM	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 1PM par tour.

i. Usurpation

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
8 PM	3	

Description :

La cible se prend pour une autre personne. Toutes ses actions seront cohérente avec son nouveau rôle indépendamment de qui elle est vraiment ou de ses réels souvenirs. Ce sort consomme 2PM additionnel par tour où le sort est maintenu.

De cette manière, il est capable de faire utiliser des compétences et capacités correspondant à d'autres classes que la/les sienne(s).

j. Manipulation de l'esprit avancée

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4 PM	3	

Description :

Ce sort consomme 1PM 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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	base	

Description :

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

b. Accélération temporelle individuelles

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	base	

Description :

La cible réussit automatiquement tous ses 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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	base	

Description :

Inflige **2d3 dgt** à une cible.

d. Prolongation

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	1	

Description :

Les effets affectant la cible durent 1 tour supplémentaire.

e. Déplacement temporel

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	1	

Description :

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

f. Vieillesse généralisé

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5 PM	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 individuelle

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	2	

Description :

La cible peut agir deux fois par tour pour les deux prochains tours.

h. Charme temporel

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	2	

Description :

Pendant deux tours, les effets que la cible inflige durent 1 tour supplémentaire.

i. Hors du temps

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
7PM	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. Distorsion temporelle

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
8PM	3	

Description :

Crée une anomalie temporelle localisée. Tous les personnes à l'intérieur perdent **1d20 dgt.** L'anomalie disparaît au tour suivant en consommant 2 PM supplémentaires.

10. Lumière

a. Veilleuse

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
0PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	2	

Description :

Permet au lanceur de modifier les déplacements de la lumière en provenance d'un objet de telle manière a 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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
16PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
0PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
5 PM	1	

Description :

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

f. Aura de pénombre

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	1	

Description :

Crée une zone d'ombre autour du lanceur. La zone suit le lanceur dans ses déplacements. La zone consomme 1PM/tour.

g. Prison obscure

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
9PM	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. Extension du territoire

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	2	

Description :

Le lanceur doit être en espace clos et intégralement dans la pénombre pour lancer ce sort. Tout la pièce dans laquelle il est plongée dans les ténèbres. Aucune source de lumière ne peut être produite dans cet espace. Si le lanceur quitte la pièce, ce sort se dissipe.

i. Forteresse noire

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
10 PM	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. Horreur de la nuit

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
8PM	3	

Description :

Le lanceur **invoque un golem de ténèbres** dans un espace plongé dans la pénombre. Il est invisibles aux yeux des autres que le lanceur. Le golem a les mêmes caractéristiques qu'un humain niveau 1 de classe chevalier sans arme à l'exception qu'il régénère 5PV/tour. Le golem est confiné à la pénombre. Le golem existe tant qu'il a la place pour exister dans la pénombre.

12. Puissance

a. Augmentation des dégâts

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	base	

Description :

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

b. Diminution des dégâts

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	base	

Description :

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

d. Gigantisme

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2 PM	1	

Description :

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

e. Charme de destruction

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	1	

Description :

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

f. Malédiction de destruction

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	1	

Description :

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

g. Pleine puissance

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
12PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
13PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	1	

Description :

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

f. Point de fusion

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 glaces

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
10PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
14PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	base	

Description :

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

d. Éclair

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	1	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. Projette un éclair sur la cible lui infligeant **1d6 dgt perce-armure**.

e. Chutes de neiges

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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. Pluies torrentielles

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	1	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. Provoque de très fortes pluies. Toutes les personnes (à l'exception du lanceur) ont **+10% de chances de faire un échec critique en Agilité**.

g. Foudre

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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. Tornade

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
8PM	3	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. **Crée une tornade dévastatrice qui se déplace en ligne droite.** Toutes les personnes prises dans la tornade sont projetées dans le ciel à plusieurs dizaines de mètres de haut. Aucune constructions ne peut résister à ce sort.

j. Tempête de grêle

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
12PM	3	

Description :

Ce sort nécessite un climat orageux. Les vents de l'orage transportent des grêlons de la taille d'une boule de bowling. Toutes les personnes (à l'exception du lanceur) prises dans l'orage subissent **1d8 dgt par tour**. Chaque tour les personnages peuvent tenter une esquive pour ne pas prendre les dégâts.

15. Énergie

a. Visualisation des niveaux

Coût en PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	base	

Description :

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

c. Drain de mana

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	base	

Description :

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

d. Charme d'optimisation

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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. Méditation

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
0PM	1	

Description :

Le lanceur récupère 100% des PM max. Le lanceur passe son prochain tour.

g. Siphon d'énergie

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM que la cible a perdu de PM/PF.

h. Charme d'abondance

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	2	

Description :

Pendant 6 tours **le lanceur peut stocker plus de PM que ses PM max.** Lorsque ce sort se dissipe le mana excédentaire est perdu.

i. Malédiction du trou sans fond

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM.

j. Conduit de mana

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	3	

Description :

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

16. Léthalité

a. Sonner le glas

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	1	

Description :

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

e. Malédiction de trahison

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	1	

Description :

La prochaine fois que la cible touche une autre personne, l'une des deux mourra instantanément. Il y a 1/2 que ça soit la cible. La malédiction dure 3 tours.

f. Voile de la mort

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	1	

Description :

La cible est protégée pendant 3 tours des sorts des mages et des clercs de la Léthalité.

g. Trompe-la-mort

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	2	

Description :

La prochaine fois que le lanceur doit tomber à 0PV ou moins durant le combat, il tombe à 1PV à la place. Ce sort ne peut pas être lancé deux tours de suite.

h. Contact mortel

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
7PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
10PM	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 PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	base	

Description :

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

b. Inhibition des maladies

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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. Malédiction de pollution

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	1	

Description :

Crée un nuage dont l'air est vicié autour du lanceur. Le nuage obstrue la vue et infecte les personnes qui respirent son air. Les infectés subissent 1dgt/tour tant qu'ils sont dans le nuage. Le nuage persiste 3 tours.

e. Charme de constitution

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	1	

Description :

La cible régénère 1d4 PV pendant 3 tours.

f. Cocon

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	1	

Description :

Génère rapidement un cocon autour d'une cible. Pour ouvrir la chrysalide de l'intérieure il faut réussir un jet de Force avec un malus de -10.

g. Chrysalide

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	2	

Description :

Peut transformer un cocon en chrysalide. La chrysalide a les propriétés du cocon. Si la personne dans la chrysalide subit une maladie elle subit 1dgt/tour supplémentaire. Si elle bénéficie d'une régénération elle récupère 1PV/tour supplémentaire.

h. Nuée

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	2	

Description :

invoque 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. Éclosion

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	3	

Description :

Fait éclore une chrysalide. Si la personne enfermée subissait une maladie, elle sort de son enveloppe morte. Son cadavre est animé par un champignon parasite allié au lanceur mais autonome. La vie du parasite est égale au nombre de PV restant de la cible avant l'éclosion. Le parasite subit 1dgt/tour et ne peut pas regagner de PV.

j. Incarnation de l'être

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
35PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
7PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
10PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	base	

Description :

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

b. Fractionner

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	base	

Description :

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

d. Interception

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
2PM	1	

Description :

Annule un sort ciblé au contact du lanceur.

f. Armure magique

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	1	

Description :

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

g. Redirection

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
5PM	2	

Description :

Redirige un sort de projection vers son lanceur.

h. Blindage magique

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
8PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	base	

Description :

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

b. Don de malheur

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
1PM	base	

Description :

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

c. Faveur

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
3PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
4PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
6PM	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 PM	Catégorie	Marqueur(s)
8PM	3	

Description :

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

j. Sabotage du destin

Coût en PM	Catégorie	Marqueur(s)
10PM	3	

Description :

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