

*Solunne, l'Île des légendes*



LE  
LIVRE  
DU MAGE

2024

# TABLE DES MATIÈRES

<b>CRÉATION DU MAGE</b>	3
<b>Évocation</b>	3
<b>Enchantement</b>	3
<b>Générale</b>	3
<b>Protection</b>	3
<b>Nécromancie</b>	3
<b>APPRENTISSAGE DE LA MAGIE</b>	4
<b>LE GRIMOIRE</b>	4
<b>LANGAGES POUR LES ÉCOLES DE MAGIE</b>	5
<b>COMMENT LANCER UN SORT</b>	7
<b>NOMBRE DE SORTS</b>	7
<b>ACCUMULATION DE SORTS ET D'OBJETS SUR UNE PERSONNE</b>	8
<b>NOMBRE DE POINTS DE MANA ET COÛT DES SORTS</b>	8
<b>COMMENT COMPTER LES POINTS DE MANA</b>	9
<b>CRÉER SES PROPRES SORTS</b>	9

## Création du mage

Le mage est un érudit qui voue sa vie à l'étude de la magie. Le mage doit apprendre à puiser la magie brute de la Toile en étudiant de nombreuses heures. Il comprend les fondements mêmes de la Toile et il est capable de l'utiliser plus efficacement pour modeler des sorts. Ainsi, à l'Île des légendes, il existe 5 écoles de magie :



### Évocation

L'évocation désigne tous les sorts « de combat ». Autrement dit, le mage qui prend cette école peut manipuler les forces élémentaires pour créer toute sorte d'effets.



### Enchantement

Les enchanteurs et enchantresses se spécialisent dans le contrôle des émotions, de la psyché humaine : ce type de magie permet d'infuser des volontés autant dans les objets que dans les personnes



### Générale

Cette division de la magie en est une de support. Les mages généralistes peuvent utiliser la Toile pour améliorer les sens, dissiper des effets ou en infliger.



### Protection

Cette école comprend tous les sorts qui s'orientent de près ou de loin à la résistance et à l'endurance. Les protectionnistes sont des mages qui peuvent soutenir de terribles attaques



### Nécromancie

Les nécromanciens et nécromanciennes sont des mages qui utilisent les énergies de la vie et de la mort pour invoquer leurs sortilèges. Cela leur permet, entre autres, de communiquer avec les morts, et de les contrôler

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

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

Ex : Pour lancer des sorts d'évocation niveau 1, le mage doit choisir l'habileté : École d'évocation niveau 1. Pour progresser dans cette école, le mage doit ensuite prendre l'habileté : École d'évocation niveau 2 et ainsi de suite jusqu'au niveau.

## Apprentissage de la magie

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

Par conséquent, le mage aura besoin:

- d'un grimoire;
- des langages pour l'école de magie qu'il veut transcrire;
- d'un parchemin de sort remis par l'organisation.

De plus, les sorts nécessitent certains rituels et certaines composantes pour pouvoir les transcrire.

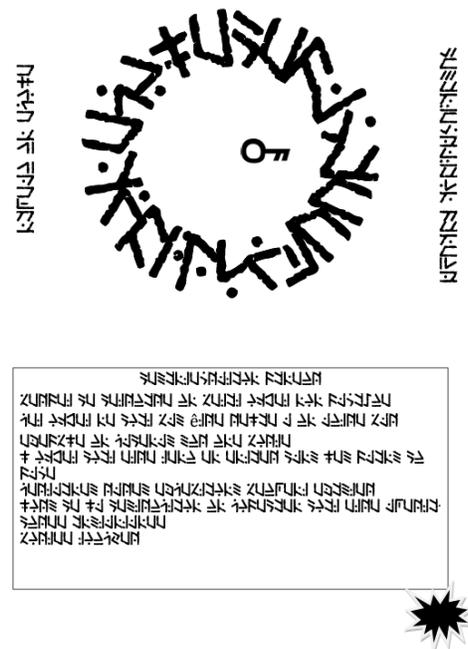
- Les sorts de niveau 1 et 2 doivent être transcrit en ajoutant un symbole unique au mage (voir image page 6).
- Les sorts de niveau 3 nécessite d'avoir créé son vrai de mage. Celui-ci doit être récité à voix haute lors de la transcription d'un sort.
- Les sorts de niveau 4 nécessite de l'encre de pierre de lune en plus de l'étape pour les sorts niveau 3.
- Les sorts niveau 5 nécessite de l'encens de sangsue pourpre en plus de l'étape pour les sorts niveau 3 et niveau 4.

## Le grimoire

Le mage doit avoir sur lui **en tout temps** son grimoire pour lancer un sort. L'écriture d'un sort dans le grimoire représente son apprentissage, il est donc impossible pour un mage de transcrire un sort dans le grimoire d'un autre mage.

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

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



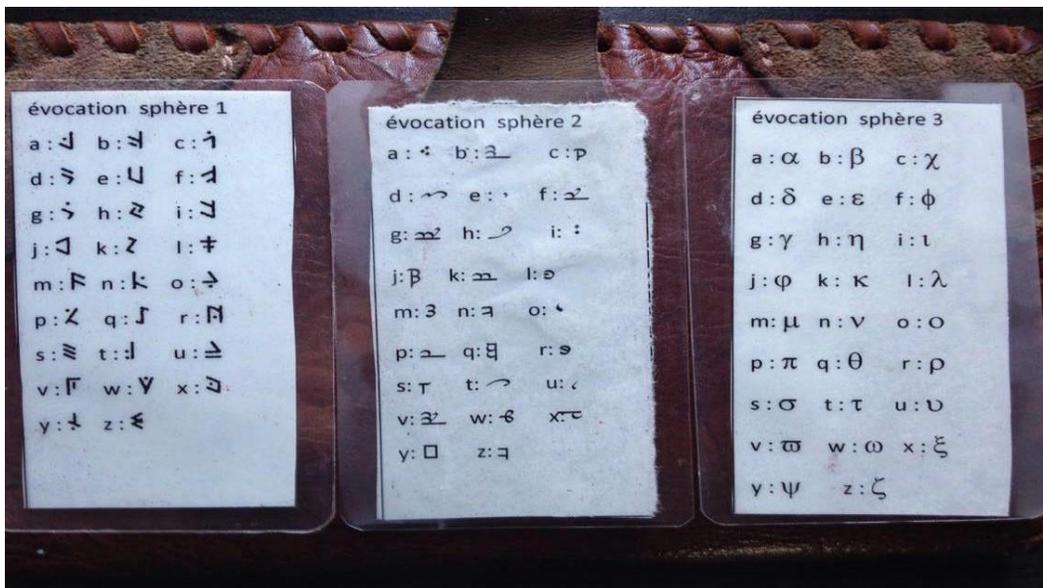
PARCHEMIN À TRANSCRIRE DANS LE GRIMOIRE

## Langages pour les écoles de magie

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

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

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

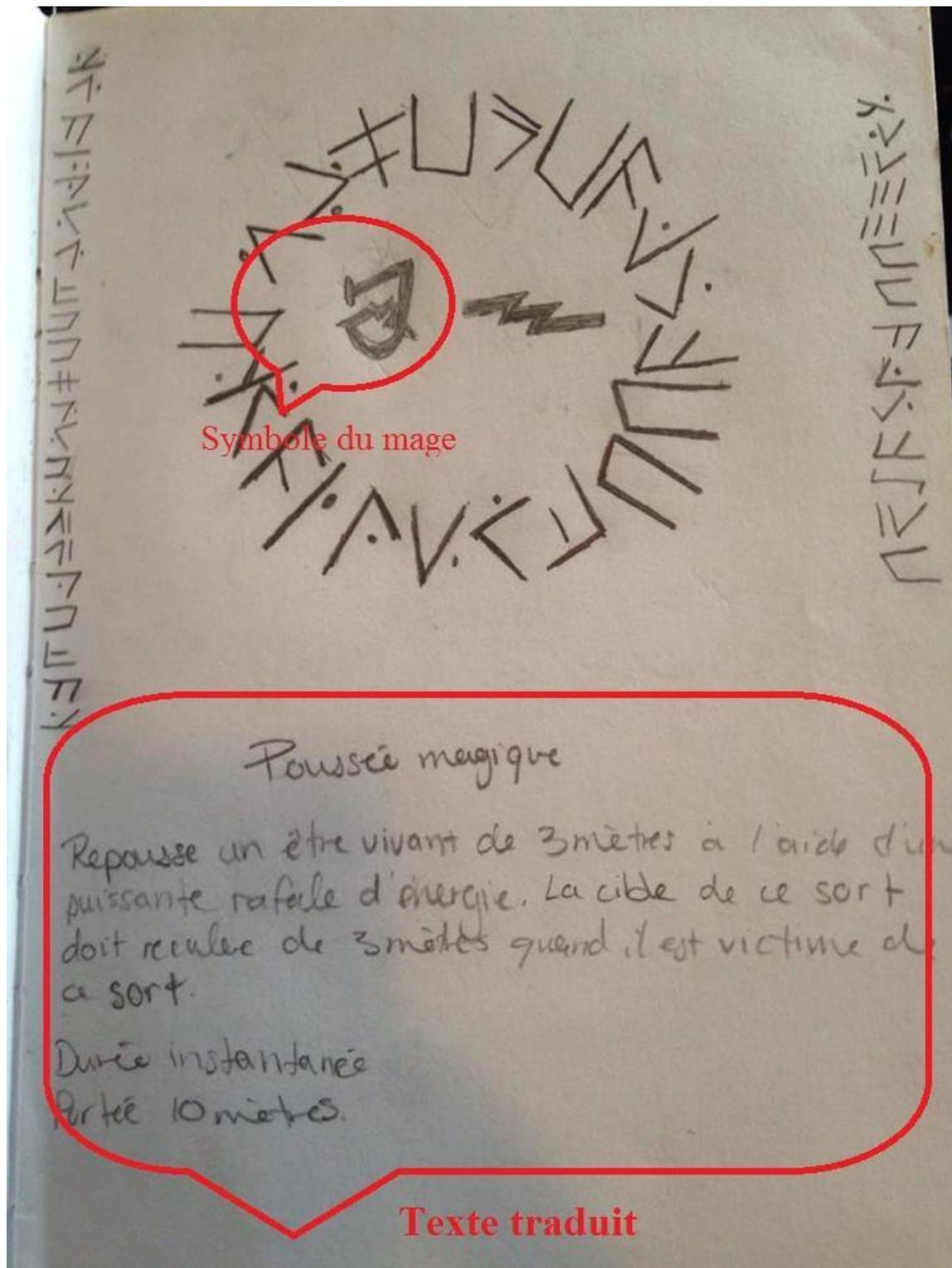


Un mage avec un niveau 1 d'une école de magie ne peut lancer de sort de niveau 2, mais peut le transcrire dans son grimoire.

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

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

Exemple d'un sort transcrit dans un grimoire:



## Comment lancer un sort

Les incantations pour les sorts ne sont pas prédéfinies et reviennent à l'imagination du joueur. Celui-ci doit toutefois respecter le nombre de mots relatif au sort qu'il désire lancer. L'incantation doit être faite à **voix haute**. Chaque niveau de sort demande 10 mots d'incantation. Pour lancer un sort, l'incantation doit avoir au minimum le nombre de mot requis selon le niveau.

Pour lancer un sort, il le mage doit :

- Avoir une main libre ou tenir son grimoire en main. Si le mage ne tient pas son grimoire en main, il doit absolument être sur lui pour pouvoir lancer des sorts.
- Le mage est sous l'effet PASSIF et il ne peut courir lorsqu'il incante (mais il peut marcher).
- Si un point de dégât est reçu pendant qu'un personnage incante, le sort échoue et il faut recommencer.
  - À noter que les points de mana sont seulement dépensés si le sort est lancé (pas s'il échoue).
- Lorsque le sort est lancé, le prêtre doit annoncer les détails de : MAGIQUE, (MENTAL), EFFET, (TEMPS). Cette description compte dans le nombre de mot à dire pour lancer un sort.

Par exemple, je souhaite lancer un sort de niveau 2 qui à comme effet faiblesse 30 secondes. Mon incantation est la suivante : Nindel lil verniel gilal ouloul farzen ninzal alchwarzen al sierra ustan lar vaer ouloulouth MAGIQUE FAIBLESSE TRENTE SECONDES

## Nombre de sorts

Le mage débute son aventure avec 2 sorts : 1 sort qu'il sélectionne parmi toutes les écoles qu'il a choisies et 1 sort qui lui sera donné au hasard. Par la suite, le mage n'est pas limité à un nombre maximum de sorts qu'il peut avoir dans son grimoire. Il faut toutefois avoir l'école de magie correspondante et le langage runique.

## Accumulation de sorts et d'objets sur une personne

Il y a une limite de sort avec des effets **positifs** qui peuvent affecter un personnage.

Un personnage peut seulement avoir sur lui 2 « buffs » actifs. Ils peuvent être d'une même source ou de source différentes (magique, divin, potion, habileté). Par contre, il est impossible d'avoir 2 sorts identiques en même temps sur soi.

Si un joueur reçoit un effet **positif**, mais qu'il est déjà sous l'effet de 2 sorts, il peut choisir ceux qu'il veut garder. Ce n'est pas la personne qui donne l'effet qui choisit. Seuls les sorts/effets avec une durée qui n'est pas instantanée s'appliquent à cette règle.

Par exemple, un sort de guérison instantané fonctionne sur une personne qui a déjà 2 effets sur lui. Une potion de guérison est aussi considérée comme un effet instantané, même si la personne est soignée seulement 5 minutes après l'avoir bu.

Certains sorts permettent la création d'objets magiques pour une certaine durée. Il existe une limite de **2 objets magiques** par personne (exclu les armes, armures réelles et les boucliers). Voir la section mécanique de jeu pour plus d'information.

## Nombre de points de mana et coût des sorts

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

- Chaque niveau d'école de magie donne un point de mana (voir la section sur comment compter les points de mana).

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

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

Niveau d'école	Coût en mana par sort
Niveau 1 et 2 (sphère 1)	1 point de mana par sort
Niveau 3 et 4 (sphère 2)	2 points de mana par sort
Niveau 5 (sphère 3)	3 points de mana par sort

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

## Comment compter les points de mana

Le mage obtient ces points de mana en fonction du nombre d'école qu'il possède.

- Chaque niveau d'école de magie donne 1 point de mana
- Si l'habileté spécialisation d'école est prise, elle donne 3 points de mana supplémentaire par niveau de la sphère spécialisée.
- L'habileté magie innée donne 5 points de karma (si elle est prise).

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

Par exemple, un mage (**sans** l'habileté spécialisation) avec 8 niveaux d'école de magie aurait

- 8 niveaux d'école de magie ( $8 \times 1 = 8$ )
- Habileté magie innée (**5**)
- Total : **13** points de mana

Par exemple, un mage (**avec** l'habileté spécialisation en *évocation*) avec 4 niveaux d'école d'évocation et 4 niveaux d'école de protection

- 8 niveaux d'école de magie ( $8 \times 1 = 8$ )
- 4 niveaux d'école spécialisé ( $4 \times 3 = 12$ )
- Habileté magie innée (**5**)
- Total : **25** points de mana

## Créer ses propres sorts

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

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

Chaque sort sera créé d'une manière unique.

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

Plus d'information seront remises à chaque mage qui essaye de créer un sort.

## LES EFFETS

	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
M E N T A L	Bégaïement	Double le temps d'incantation (pour les sorts, les prières et les chansons [chantées seulement]).
	<b>Charme</b>	Le charmeur ou la charmeuse devient un ami! La cible ne peut pas être hostile (attaquer, lancer un poison, incanter un sort, faire une prière, etc.) contre le charmeur ou la charmeuse. Toutefois, la cible peut utiliser des potions, des sorts/prières/chansons pour aider son nouvel ami ou sa nouvelle amie. À la fin de l'effet, la cible sait qu'elle a été charmée. <b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>
	Peur	La cible doit fuir la source pendant X minutes. Elle ne peut pas prendre d'actions contre la source.
	Rage	La cible attaque la personne la plus proche pendant X minutes.
	<b>Sommeil</b>	La cible tombe dans un sommeil profond pendant X minutes. <b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>
	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
S T A N D A R D S	Aveuglement	La cible doit fermer les yeux pendant X minutes.
	<b>Assommer</b>	La cible tombe inconsciente au sol pendant X secondes (fonctionne seulement hors-combat). <b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>
	Brise armure	L'armure touchée par le coup est complètement détruite
	Brise membre	La cible ne peut pas utiliser le membre touché jusqu'à ce qu'elle récupère 1 point endurance (soin).
	Démembrement	Le membre touché est coupé. Il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit régénéré (sort, potion, chirurgie).
	Désarmement	La cible doit <u>ouvrir</u> la main qui tient l'objet touché ou ciblé. (Si un bouclier est attaché sur le membre, l'effet fait ouvrir la main de la personne, mais elle ne doit pas détacher son bouclier).
	Dissipation - « EFFET »	Dissipe l'effet mentionné (par le sort) peu importe la source (magique, divin, etc.). Ex : Dissipation RAGE.
	Dissipation - magique ou divine	Dissipe tous les sorts magiques ou divins sur la cible. Décharge également les objets magiques ou divins portés par la cible (n'ont plus d'effet). Les armes peuvent être rechargées par un forgeron selon leur recette respective. Les autres objets redeviennent utilisables au GN suivant.
	Douleur	Applique FAIBLESSE + la cible se tord de douleur
	Enchevêtrement	La cible ne peut pas se déplacer, mais peut se défendre.
	Faiblesse	La cible peut seulement se défendre.
	Jambette	La cible doit mettre les épaules au sol pendant.
	Miroir	Renvoie le sort sur le lanceur.
	<b>Paralysie</b>	La cible devient complètement immobile : elle ne peut pas attaquer, se défendre, ni parler. <b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>
	Passif	La cible ne peut pas attaquer ni se défendre pendant x secondes/minutes.
	Poussée	La cible doit reculer de X mètres.
	Puissant	Détruit l'arme ou le bouclier ciblé.
	Ralentissement	La cible ne peut pas courir + BEGAIEMENT
	Silence	La cible ne peut pas émettre de sons. Il est impossible de lancer de sorts.
	Souffrance	Applique PASSIF + JAMBETTE + DOULEUR
Invulnérable	La cible est immunisée à tous les effets et à toutes les formes de dégâts (magiques, divins, physiques, etc.)	

# Générale – Niveau 1

## Barrière psychique

---

Permet de bloquer toute tentative de détection de l'alignement du sang ou des pensées.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher

### Éteignoir

---

Permet d'éteindre une petite source de lumière telle qu'une chandelle ou un sort de lumière, mais ne fonctionne pas sur un feu de camp.

**Durée** : instantanée

**Portée** : cinq mètres

### Messenger animal

---

Permet d'envoyer un message à une personne choisie par le lanceur du sort le mage peut aller porter le message directement à l'animation sans passer par le facteur.

**Durée** : instantanée

**Portée** : personnelle

### Or des fous

---

Permet de créer de faux écus. 1 écus par niveau de personnage. Le mage doit avoir le bon nombre d'objets pour représenter ces pièces. Ce peut être des pièces en bois des petites pierres etc. Ces pièces redeviennent ce qu'elles étaient à la fin du sort.

**Durée** : une heure

**Portée** : contact

### Rire du bouffon

---

La cible doit rire en continue elle peut seulement se défendre. Applique l'effet **FAIBLESSE** à la cible.

**Durée** : 30 secondes

**Portée** : toucher

### Réparation

---

Entretient 1 point d'armure

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

### Détection de la magie

---

Permet au mage de détecter la présence de magie sur un objet ou une cible.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

### Détection du sang

---

Permet de connaître l'origine du sang d'un être vivant.

**Durée** : instantanée

**Portée** : trois mètres

## Générale – Niveau 2

### Cage de force

---

Écrase un être vivant sous une cage invisible d'un mètre carré. Applique l'effet **JAMBETTE**.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

### Chance de Redtar

---

Fait échapper ce que tient la cible. Applique l'effet **DÉSARMEMENT**.

**Durée** : instantanée

**Portée** : cinq mètres

### Détection de l'invisible

---

Permet de sentir si quelqu'un d'invisible passe tout prêt (5 pieds autour du personnage) et permet de détecter les poisons de niveau 1 dans la nourriture ou la boisson.

**Durée** : cinq minutes 15 minutes

**Portée** : personnelle

### Missile d'épine

---

Lance une épine naturelle qui inflige un point de dégât. Ce sort étant exigeant, le mage doit prendre une pause d'au moins vingt secondes entre chaque incantation.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Perception accrue

---

Permet au mage de sentir si quelqu'un tente un *vol à la tire* sur lui. Annule les effets d'un seul vol à la tire pendant la durée.

**Durée** : une heure **Portée** : personnelle

### Rafale magique

---

Repousse trois personnes différentes choisies par le mage. Applique l'effet **POUSSÉE 3 mètres**

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

## Générale – Niveau 3

### Désamorçage

---

Permet d'éviter l'effet d'un piège.

**Durée** : 1 heure ou prochain piège déclenché

**Portée** : toucher

### Sakamany

---

Permet de cacher un objet non magique de trente centimètres maximum à l'intérieur de son corps. Si le mage met fin au sort, l'objet réapparaît (l'objet est considéré comme étant hors-jeu).

**Durée** : 8 heures

**Portée** : toucher

### Prolongalus

---

Double la durée du prochain sort magique lancé par la cible.

**Durée** : une heure ou prochain sort

**Portée** : toucher

### Gemini

---

Permet de copier l'effet d'un objet magique et de l'appliquer sur un autre objet que seul le mage pourra porter. Ne fonctionne pas sur les objets magiques majeurs (voir l'animation en cas de doute).

**Durée** : une heure ou si le mage ne porte plus l'objet

**Portée** : toucher



### Détection du mensonge

---

Force la cible à dire la vérité. En revanche, elle n'est pas obligée de répondre aux questions. **Ce sort est mental.**

**Durée** : une minute

**Portée** : toucher

## Générale – Niveau 4

### Expendatus

---

Double le rayon du prochain sort magique lancé par la cible.

**Durée** : une heure ou prochain sort lancé

**Portée** : toucher

### Regard de la méduse

---

Applique l'effet **PARALYSIE**. Si la cible reçoit des dégâts, l'effet du sort se dissipe.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

### Enchevêtrement magique

---

Toutes les personnes dans une zone de trois mètres de rayon sont sous l'effet

**ENCHEVÊTREMENT**.

**Durée** : une minute

**Portée** : dix mètres

### Porte-loin

---

Double la portée du prochain sort lancé par la cible.

**Durée** : une heure ou prochain sort lance **Portée** : toucher

### Téléportation

---

Permet au mage de se téléporter de dix mètres dans la direction qu'il regarde. Le déplacement se fait en hors-jeu (ce n'est pas un *tchak*)

**Durée** : instantanée

**Portée** : personnelle

## Générale – Niveau 5

### Bulle de force

---

Emprisonne un être vivant dans une bulle hermétique d'un mètre carré où rien ne peut entrer ni sortir. La cible est sous les effets **PARALYSIE** et **INVULNÉRABLE**.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : personnelle



### Rage

---

La cible est sous l'effet de **RAGE**. La cible attaque la personne la plus proche pendant une minute.

**Durée** : une minute

**Portée** : dix mètres

### Dissipation de la magie

---

Le mage se concentre pour dissiper la magie qui entoure une cible. Applique l'effet **DISSIPATION MAGIQUE** sur la cible.

**Durée** : instantanée

**Portée** : un mètre

### Bélier spirituel

---

Le mage choisi un morceau d'armure, un bouclier, une arme ou un objet, et il applique l'effet **BRISÉ-ARMURE** ou **PUISSANT**.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Chance de Marion

---

La prochaine habileté utilisée est gratuite. Elle ne dépense pas d'utilisations ou de charges. Fonctionne seulement sur une habileté connue d'un personnage.

**Durée** : une heure ou utilisation d'une habileté

**Portée** : toucher

# Évocation – Niveau 1

## Désintégration mineure

---

Permet de détruire un petit objet non magique. Cet objet ne doit pas être relié à un autre (par exemple un cadenas sur une porte). L'objet doit être tenu en entier dans les mains du mage. Certaines rares exceptions peuvent exister. Lors de la destruction, un comédien doit être averti.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

## Deuxième souffle

---

Guéri un point d'endurance temporairement. Au terme des dix minutes, la cible subit un point de dégât qui ne peut pas être prévenu. Ne compte pas dans la limite de sort positif.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : personnelle

## Projectile magique

---

Lance un projectile magique qui inflige un point de dégât à une cible. Ce sort étant exigeant, le mage doit prendre une pause de vingt secondes entre chaque incantation.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

## Main brulante

---

Une main du mage s'enflamme et la prochaine personne touchée reçoit un point de dégât et est sous l'effet **DOULEUR** pendant 5 secondes. L'effet **DÉSARMEMENT** est appliqué sur la main enflammée.

**Durée** : une minute ou la prochaine personne touchée

**Portée** : toucher

## Poussée magique

---

Repousse un être vivant de trois mètres à l'aide d'une puissante rafale d'énergie. Applique l'effet **POUSSÉE** 3 mètres.

**Durée** : instantanée **Portée** : dix mètres

## Évocation – Niveau 2

### Explosion magique

---

Inflige un point de dégât à toute personne qui se trouve dans la zone d'effet de deux mètres de diamètre.

Son centre doit être désigné sur un point fixe par le lanceur du sort, par exemple un arbre, un être vivant, une roche ou autre.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Force surnaturelle

---

Confère deux points de force à la personne sur qui est lancé le sort. Non cumulatif avec aucun autre point de force. La cible de ce sort voit ses points de force stabiliser à deux peu importe le nombre de points de force qu'elle a normalement. Utilisable seulement hors combat.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher

### Éclair

---

Un éclair étincelant jaillit de la main du mage. Applique l'effet **AVEUGLEMENT** sur la cible

**Durée** : 10 secondes

**Portée** : dix mètres

### Empêchement

---

Des liens magiques apparaissent autour des jambes de la cible et celle-ci tombe au sol.

Applique l'effet **ENCHEVÊTLEMENT**.

**Durée** : 30 secondes

**Portée** : dix mètres

### Missile de feu

---

Envoie un missile enflammé sur une cible lui infligeant un point de dégât de feu.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Poigne électrique

---

La main du mage décharge une onde électrique dans le corps d'une cible. Applique l'effet **PARALYSIE** pendant 30 secondes.

**Durée** : trente seconde ou première attaque

**Portée** : toucher

### Trait de glace

---

Envoi un trait de glace sur une cible lui causant un point de dégât de glace.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

## Évocation – Niveau 3

### Mains destructrices

---

Une main du mage gagne une utilisation de l'effet **PUISSANT** qu'il peut utiliser dans la prochaine minute. Applique l'effet **DÉSARMEMENT** sur **une main du mage**.

**Durée** : une minute ou effet dépensé

**Portée** : toucher

### Suffocation

---

La cible ne peut plus respirer et étouffe pour une minute. Applique l'effet **SILENCE** sur la cible.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

### Boue magique

---

Ce sort crée de la boue autour des cibles. Applique l'effet **RALENTISSEMENT** sur 2 cibles.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

### Double projectiles magiques

---

Le mage peut lancer deux projectiles magiques sur les cibles de son choix. Ce sort étant très exigeant, il ne pourra le relancer avant une minute.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Métal brûlant

---

L'arme de métal visée par le lanceur du sort devient extrêmement chaude causant un point de dégât et **DÉSARMEMENT**. Les gardes en cuir ou en bois brûlent quand même la cible.

**Durée** : instantanée

**Portée** : cinq mètres

### Rafale de vent

---

Le mage cible trois personnes qui seront sous l'effet **POUSSÉE** 3 mètres.

**Durée** : instantanée

**Portée** : cinq mètres

## Évocation – Niveau 4

### Désintégration métallurgique

---

Détruit l'armure ou l'arme ou un bouclier de métal de manière permanente. L'objet ne peut pas être réparé.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

### Boule de feu

---

Lance une boule de feu qui explose au contact infligeant deux points de dégâts de feu à toutes les créatures dans la zone d'effet de trois mètres de diamètre.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Carapik

---

À chaque fois que la cible du sort reçoit un point de dégât de mêlée, la personne qui a attaqué reçoit un point de dégât magique.

**Durée** : cinq minutes

**Portée** : personnelle

### Tremblement de terre

---

En touchant le sol avec sa main, le mage crée des secousses sismiques. Applique l'effet **JAMBETTE** sur trois cibles.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

### Éclair magique

---

Le mage fait jaillir un éclair de ses mains causant trois points de dégâts magiques à la cible.

**Durée** : instantanée

**Portée** : cinq mètres

# Évocation – Niveau 5

## Météore

---

Le mage invoque un météore qui tombera du ciel sur la cible de son choix lui causant quatre points de dégâts. Se sort étant très instable, il inflige également deux points de dégâts au mage.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

## Tempête magique

---

Puisant une grande quantité d'énergie de la toile, le mage lance une tempête de magie autour de lui infligeant trois points de dégâts magiques à toutes les personnes dans la zone d'effet, sauf lui. Applique l'effet **JAMBETTE** aux cibles. Ce sort étant très exigeant, le mage est sous l'effet **SILENCE** et **RALENTISSEMENT** pendant cinq minutes.

**Durée** : instantanée

**Portée** : deux mètres de rayon autour du mage

## Triple projectile magique

---

Le mage peut lancer trois projectiles magiques sur les cibles de son choix. Ce sort étant très exigeant, il ne pourra pas le relancer avant une minute.

**Durée** : instantanée

**Portée** : dix mètres

## Impulsion dévastatrice

---

Le mage concentre une grande quantité de magie dans ses paumes. Le sort inflige cinq points de dégâts à la cible.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

## Désintégration majeure

---

Permet de détruire un objet, magique ou non, d'une taille maximale d'un mètre dans toutes les directions. Un comédien doit être averti puisque certaines rares exceptions peuvent exister. Le mage doit avoir ses mains de chaque côté de l'objet. L'objet ne doit pas être porté par une personne.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

# Enchantement – Niveau 1

## Éternuement

---

La cible est prise d'éternuements pendant dix secondes. Applique l'effet **FAIBLESSE**.

**Durée** : dix secondes

**Portée** : cinq mètres



## Langue de plomb

---

La personne visée doit parler au ralenti pour la durée du sort. Applique l'effet **BEGAIEMENT**.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

## Lumière

---

Permet d'utiliser un light stick. Seul le mage peut utiliser cette lumière.

**Durée** : deux heures

**Portée** : personnelle

## Plume de jargon

---

Permet au mage d'écrire dans une langue incompréhensible pour autrui excepté le ou les personnes à qui la lettre est adressée.

Identifiez que la lettre est écrite avec ce sort. Une dissipation de la magie sur le parchemin fait apparaître le message.

**Durée** : jusqu'à temps que le message soit lu

**Portée** : personnelle



## Sentiment

---

Permet d'imposer un sentiment, colère, amour, crainte, désespoir à une victime. Celle-ci ne se doute pas qu'elle est victime d'un sort et doit agir en conséquence. Ceci est un sort d'esprit. Ne fonctionne pas en combat.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

## Enchantement – Niveau 2



### Alibi

---

Efface les souvenirs des 5 dernières minutes de la cible. Utilisable seulement hors-combat.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher



### Amitié

---

La personne visée devient un ami et vous considère comme tel. Applique l'effet **CHARME**.

**Durée** : trente minutes

**Portée** : cinq mètres



### Apaisement des sentiments

---

Calme une personne intelligente pour une minute. Applique l'effet **FAIBLESSE**.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

### Arme magique

---

Permet d'enchanter une arme afin que celle-ci devienne magique. Elle fera des dégâts magiques.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher



### Farce d'Ekili

---

La cible, lors de son prochain lancer de sort, se trompera et lancera un autre sort de son choix. Utilisable seulement hors-combat.

**Durée** : 1 heure ou le prochain sort lancé

**Portée** : toucher



### Hallucination

---

Fait halluciner quelque chose à un être vivant au choix du mage. N'affecte qu'une personne. Utilisable seulement hors-combat.

**Durée** : une minute

**Portée** : toucher

### Pierre magique

---

Le mage doit tenir une pierre magique déchargée dans ses mains. Il peut recharger la pierre pour en refaire une pierre de lune.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

## Enchantement – Niveau 3



### Berceuse

---

Endort une personne pour une minute ou première attaque. Applique l'effet **SOMMEIL**.

**Durée** : une minute ou première attaque

**Portée** : toucher



### Attraction

---

Provoque un désir intense envers un objet pour une heure ou jusqu'à l'obtention de l'objet. C'est un sort d'esprit. Ne fonctionne pas en combat.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher



### Apaisement des monstres

---

Calme un animal ou monstre de grosse taille joué par un comédien pour une minute. Applique l'effet **FAIBLESSE**.

**Durée** : une minute

**Portée** : cinq mètres

### Lien de vie

---

Échange les points d'endurance actuels de deux personnages consentants. Ils doivent rester à moins de 5 mètres l'un de l'autre. S'ils s'éloignent, le sort prend fin. Lorsque le sort prend fin, les dégâts reçus sont maintenus ce qui peut amener un personnage à l'inconscience.

**Durée** : trente minutes ou éloignement des cibles de 5 mètres et plus

**Portée** : toucher

### Stockage magique

---

Permet au mage de rendre une arme apte à décharger un sort de toucher de niveau 3 et moins. Le prochain sort de toucher lancé sur l'arme sera déchargé à la première attaque.

**Durée** : une heure ou prochain coup

**Portée** : toucher

### Invisibilité

---

La personne touchée devient invisible. Elle doit respecter les règles de l'invisibilité.

**Durée** : 30 minutes

**Portée** : toucher

# Enchantement – Niveau 4

## Esprit insondable

---

Le mage est immunisé aux effets de détection des mensonges ou aux effets qui obligent à dire la vérité.

**Durée** : une heure

**Portée** : personnelle



## Fouille cérébrale

---

Permet au mage de scruter un souvenir d'une personne. C'est un sort d'esprit. Le mage doit poser une question à la cible et elle est obligée de répondre. La cible n'a pas conscience de l'effet du sort et la question se pose en hors-jeux.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

## Arme de glace

---

L'arme touchée par le mage gèle instantanément. Elle infligera des dégâts de glace.

**Durée** : trente minutes

**Portée** : toucher

## Arme de feu

---

L'arme touchée par le mage s'enflamme elle infligera des dégâts de feu.

**Durée** : trente minutes

**Portée** : toucher

## Arme en clume

---

Enchante une arme contondante pour qu'elle endorme sa prochaine cible. L'arme inflige l'effet **SOMMEIL** durant trente secondes et se termine si la cible reçoit un point de dégât.

Le mage peut seulement faire ce sort une fois par trente minutes.

**Durée** : trente minutes ou utilisation

**Portée** : toucher

## Enchantement – Niveau 5



### Amnésie

---

La victime perd tous les souvenirs qu'elle avait des quinze dernières minutes à tout jamais.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

### Réceptacle magique

---

Le mage peut stocker jusqu'à dix points de mana dans un objet après avoir lancé ce sort. (Il faut dépenser les points à stocker). Le mage peut seulement avoir un réceptacle magique à la foi. Seul le lanceur du sort peut utiliser le réceptacle. **Ce réceptacle compte dans la limite d'objet magique sur le joueur.**

**Durée** : vingt-quatre heures

**Portée** : toucher



### Souvenir erroné

---

Permet au mage de modifier cinq minutes de la mémoire d'une personne. La cible croira les nouveaux souvenirs que le mage lui dictera. Les nouveaux souvenir remplace ses vrais souvenirs.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

### Invisibilité de groupe

---

Rend jusqu'à quatre personnes invisibles durant dix minutes. Pour chaque deux points de mana supplémentaires utilisés, le mage peut rendre une personne de plus invisible.

**Durée** : dix minutes ou abaissement des bras

**Portée** : deux mètres de rayon autour du mage

### Baguette magique

---

Ce sort coute cinq points de mana. Permet au mage d'enchanter une baguette, par exemple une branche taillée ou une vraie baguette. La baguette peut accueillir l'équivalent de cinq points de mana en sortilèges. Les sorts doivent être emmagasinés tout de suite après la création de la baguette. Le mage doit choisir un mot de pouvoir. Lorsqu'il le dit, il peut lancer instantanément un sort emmagasiné.

Le mage ne peut pas avoir plus d'une baguette à la fois et il est le seul à pouvoir l'utiliser.

La baguette ne peut pas être rechargée : elle doit être refaite après son utilisation. **De plus, elle compte dans la limite d'objet magique sur le joueur.**

**Durée** : vingt-quatre heures

**Portée** : toucher

## Protection – Niveau 1

### Bouclier éthéré

---

Le mage est protégé des deux prochaines attaques de projectile non magiques qu'il reçoit. Flèche, dague de jet, roche ou autre.

**Durée** : une heure ou deux prochaines attaques

**Portée** : personnelle

### Protection magique mineure

---

Un champ de force recouvre la cible ce qui lui confère un point d'endurance supplémentaire. Ce point sera le premier à être perdu en cas d'attaque. Il ne peut être soigné et ne peut être lancé plus d'une fois par heure sur la même cible.

**Durée** : une heure ou première attaque

**Portée** : toucher

### Protection mineure contre la glace

---

Annule les deux prochains points de dégâts de glace reçus.

**Durée** : une heure ou deux prochains dégâts de glace

**Portée** : toucher

### Protection mineure contre le feu

---

Annule les deux prochains points de dégâts de feu reçus

**Durée** : une heure ou deux prochains dégâts de feu

**Portée** : toucher

### Repos du guerrier

---

Applique l'effet **SOMMEIL** 10 minutes sur soi. Si le sommeil n'est pas interrompu, le mage se réveille guéri d'un point d'endurance.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : personnelle

### Résistance mineure aux charmes

---

Protège du prochain effet mental positif ou négatif.

**Durée** : une heure ou un effet mental

**Portée** : toucher

## Protection – Niveau 2

### Instinct du félin

---

Lors d'une attaque sournoise, le mage ne reçoit qu'un point de dégât.

**Durée** : six heures

**Portée** : personnelle

### Armure de mage

---

Protège le mage des deux prochains points de dégâts reçus.

**Durée** : 1 heure

**Portée** : personnelle

### Bouclier

---

Permet au mage d'utiliser un petit bouclier sans avoir la force requise. Le mage doit trouver son bouclier et ce dernier résiste à un COUP PUISSANT.

**Durée** : une heure

**Portée** : personnelle

### Vision trouble

---

Permet au mage de se dissimuler dans la forêt dense ou dans un espace très sombre. Il peut se déplacer très lentement d'ombre en ombre, et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé dans la lumière et/ou en plein centre d'un village, d'un fort, etc

**Durée** : trente minutes

**Portée** : personnelle

### Poids plume

---

Le mage lévite imperceptiblement. Immunise au prochain effet **JAMBETTE**.

**Durée** : six heures

**Portée** : personnelle

### Sceau magique

---

Le bouclier ciblé par le sceau magique résiste au prochain effet **PUISSANT**.

**Durée** : 1 heure ou utilisation

**Portée** : toucher

### Prémonition

---

Permet d'éviter une attaque physique au choix. Lorsque l'attaque est évitée, la personne doit dire ESQUIVE. Ne fonctionne pas contre POIGNARDER ni ASSOMMER.

**Durée** : une heure ou utilisation

**Portée** : toucher

## Protection – Niveau 3

### Protection majeure contre la glace

---

Diminue de un tous les points de dégâts de glace reçus.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher

### Protection majeure contre le feu

---

Diminue de un tous les points de dégâts de feu reçus.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher

### Veste magique

---

Protège contre les sorts d'attaque à distance jusqu'à concurrence de trois points de dégâts.

**Durée** : une heure ou trois points de dégâts

**Portée** : personnelle

### Armure arcanique

---

Les points de dégâts reçus du prochain sort magique redonnent l'équivalent en point de mana. N'annule pas les dégâts reçus.

**Durée** : une heure ou prochain sort reçu

**Portée** : personnelle

### Miroir magique

---

Applique l'effet **MIROIR** sur le prochain sort qui cible le mage. Ne fonctionne pas sur un sort de zone.

**Durée** : une heure ou un sort

**Portée** : personnelle

### Résistance mentale

---

Immunise aux effets de **CHARME** pendant six heures.

**Durée** : six heures

**Portée** : personnelle

## Protection – Niveau 4

### Transe protectrice

---

Immunise à tous les dégâts physiques ou magiques tant que le mage est couché et qu'il a les yeux fermés.

**Durée** : douze heures ou ouvrir les yeux ou se lever

**Portée** : personnelle

### Corps élémentaire

---

Quand une personne touchera le mage, elle remarquera que sa peau est brûlante. Elle subira un point de dégât magique par cinq secondes, si elle continue à tenir le lanceur du sort.

**Durée** : une heure

**Portée** : personnelle

### Repos de guerre

---

Crée une zone de deux mètres de rayon autour du mage dans laquelle toutes les personnes qui s'y trouvent obtiendront l'effet d'un sort de niveau un au choix du lanceur sans considérer la portée. Le temps d'incantation est de dix minutes.

**Durée** : selon le sort choisi

**Portée** : deux mètres de rayon autour du mage

### Armure à Narmure

---

Octroi deux points d'armure supplémentaires à l'armure touchée. Pour chaque trois points de mana additionnels utilisés, l'armure gagne un point de plus.

**Durée** : une heure ou perte des points d'armures

**Portée** : toucher

### Onde de choc

---

Le mage forme une protection magique autours de lui. Les dégâts reçus de la prochaine attaque physique de mêlée sont annulés. Applique l'effet **PUISSANT** sur l'arme qui a touché le mage.

**Durée** : une heure ou utilisation

**Portée** : personnelle

## Protection – Niveau 5

### Protection suprême contre la glace

---

Immunise aux dégâts de glace reçus.

**Durée** : une heure

**Portée** : personnelle

### Protection suprême contre le feu

---

Immunise aux dégâts de feu reçus.

**Durée** : une heure

**Portée** : personnelle

### Esprit impénétrable

---

Immunise le mage à tous les effets mentaux lancés sur lui.

**Durée** : deux heures

**Portée** : personnelle

### Peau de pierre

---

La cible est protégée de tous les dégâts physiques non magiques. Cependant, elle est sous l'effet **RALENTISSEMENT** et ses bras resteront figés dans la position qu'ils avaient lors du lancement du sort.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : toucher

### Rempart magique

---

Renforce une armure, une arme ou un bouclier. Le prochain effet de BRISE-ARMURE/ PUISSANT reçu est résisté.

**Durée** : une heure ou utilisation

**Portée** : toucher

### Zone d'antimagie

---

Le mage enchante une cible pour qu'elle soit immunisée à la magie. Immunise la cible aux dégâts magiques, mais celle-ci est sous l'effet **SILENCE**.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : toucher

# Nécromancie – Niveau 1

## Contact avec l'au-dela

---

Permet de parler avec une personne qui est morte depuis moins de trente minutes. Le mage peut poser une seule question.

**Durée** : une minute ou une question

**Portée** : toucher

## La main du squelette

---

Rend la main de la cible en squelette. Le mage doit dire **DÉSARMEMENT** sur la main visée.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

## Animation de corps

---

Le nécromancien anime un cadavre ou un être vivant qui a zéro point d'endurance.

Il ne peut que suivre le nécromancien et doit se déplacer lentement. Le corps réanimé a un point d'endurance et est un mort vivant niveau un.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : toucher

## Froideur de la mort

---

Un froid intense émane du mage et fige les jambes de sa victime. Elle ne peut plus se déplacer. Applique l'effet **ENCHEVÊTREMENT**.

**Durée** : dix secondes

**Portée** : dix mètres

## Odeur de la mort

---

Tant que le mage simule la mort, toute personne qui s'approche à 1 mètre de lui est sous l'effet **DOULEUR**.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : personnelle

## Nécromancie – Niveau 2

### Animation de squelette

---

Permet de créer un squelette à partir d'un personnage achevé. Si le squelette n'a plus d'ordre à suivre, il attaque les gens les plus proches. Il est important de dire à la cible qu'elle est un zombie et qu'elle est un mort-vivant de niveau 1.

Note : Squelette à 1 point d'endurance, inflige un point de dégât avec ses armes. Est sous l'effet **RALENTISSEMENT** permanent. Il n'a aucune volonté propre (va attaquer un groupe de 10 personnes même s'il est seul).

**Durée** : dix minutes

**Portée** : toucher

### Baiser de la goule

---

Paralyse un être vivant pour une minute ou première attaque. Applique l'effet **PARALYSIE**.

**Durée** : une minute ou première attaque

**Portée** : toucher

### Blessure fantôme

---

Le mage inflige une blessure viciée. Applique l'effet **DOULEUR** pendant 15 secondes.

**Durée** : 15 secondes

**Portée** : cinq mètres

### Détection des morts-vivants

---

Détecte les morts vivant dans un rayon de trois mètres autour du mage.

**Durée** : instantanée

**Portée** : trois mètres

### Drain de vie

---

Ce sort permet de retirer un point d'endurance a la cible. Le mage regagne le point d'endurance qu'il inflige.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher



### Peur de la mort

---

À la fin de son incantation, le mage crie très fort ce qui fait peur à la cible. Elle doit se sauver pendant dix secondes. Applique l'effet **PEUR**.

**Durée** : dix secondes

**Portée** : cinq mètres

### Remembrement

---

Ce sort permet au nécromancien de prendre une partie du corps d'un cadavre et de le rajouter sur un mort vivant pour lui donner deux points d'endurances en plus.

**Durée** : la durée de vie du mort-vivant

**Portée** : toucher

# Nécromancie – Niveau 3

## Armure du mort

---

Fabrique une armure de deux points d'endurance temporaires à partir de la chair d'une personne morte.

**Durée** : deux heures ou perte des points

**Portée** : toucher

## Condamnation

---

Les soins magiques et divins ne fonctionnent plus sur la cible pour la durée du sort.

**Durée** : une heure

**Portée** : toucher



## Mort cérébrale

---

Le nécromancien affecte les fonctions cognitives d'une cible. Elle cible subit 3 points de dégâts mentaux.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

## Transfer de vie

---

Le mage transfère les points d'endurance d'un être vivant et les donne à un autre être vivant. Ne fonctionne pas avec un mort vivant.

**Durée** : une minute par point d'endurance

**Portée** : toucher

## Membre squelettique

---

Le membre visé par le mage se transforme en squelette et devient inutilisable pour la durée du sort. Applique l'effet **BRISE-MEMBRE**.

**Durée** : instantanée

**Portée** : toucher

# Nécromancie – Niveau 4

## Animation de cadavre

---

Permet de créer un zombie à partir d'un personnage achevé. Si le zombie n'a plus d'ordre à suivre, il attaque les gens les plus proches. Il est important de dire à la cible qu'elle est un zombie et qu'elle est un mort-vivant de niveau 1.

Note : Zombie à 3 points d'endurance, inflige un point de dégât avec ses armes. Est sous l'effet **RALENTISSEMENT** permanent. Il n'a aucune volonté propre (va attaquer un groupe de 10 personnes même s'il est seul).

**Durée** : vingt minutes

**Portée** : toucher

## Bombe cadavérique

---

Place un piège magique sur un mort vivant qui se déclenchera à sa mort. Lorsque le mort vivant est tué, il explose en causant deux points de dégâts dans un rayon d'un mètre autour de lui.

**Durée** : la durée de vie du mort vivant

**Portée** : toucher

## Communication avec l'au-dela

---

En se concentrant, le mage peut communiquer avec l'esprit d'un être mort en touchant son corps. L'esprit entrera en contact avec le lanceur mais n'est pas obligé de répondre à ses questions.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : toucher

## Contrôle des morts

---

Permet au mage de contrôler un mort vivant de niveau trois ou moins pour la durée de vie restante de la créature. Elle garde les mêmes caractéristiques.

**Durée** : la durée de vie du mort-vivant

**Portée** : dix mètres

## Décomposition vivante

---

La mort entre dans le corps d'une personne vivante en infligeant une douleur terrible. Applique l'effet **SOUFFRANCE** 10 secondes.

**Durée** : 10 secondes

**Portée** : cinq mètres

## Nécromancie – Niveau 5

### Capture d'âme

---

Retient l'âme d'un mort dans un récipient non magique pour empêcher qu'il revienne à la vie. Dissipation de la magie ou ouvrir le contenant ou briser l'objet libère l'âme.

**Durée** : tant que l'âme n'est pas relâchée

**Portée** : toucher

### Transfer du destin

---

Le mage remplace toutes les habilités d'une personne morte avec celles d'une autre personne pour la durée du sort.

**Durée** : dix minutes

**Portée** : toucher

### Rempart de chair

---

Le nécromancien doit toucher au moins deux cadavres en même temps pour lancer ce sort. Ils confèrent au lanceur une protection faite de cadavre qui lui donne quatre points d'endurance temporaires. Étant donné la nature de l'armure, le mage dégagera toujours une faible odeur de décomposition.

**Durée** : six heures ou quand les points sont perdus.

**Portée** : personnelle

### Zone des morts

---

Crée une zone de trois mètres de diamètre où toutes les créatures mortes se relèveront en squelettes après une minute.

Note : Squelette à 1 point d'endurance, inflige un point de dégât avec ses armes. Est sous l'effet **RALENTISSEMENT** permanent. Il n'a aucune volonté propre (va attaquer un groupe de 10 personnes même s'il est seul).

**Durée de la zone** : trente minutes

**Durée mort vivant** : dix minutes

**Portée** : toucher

### Animation de goule

---

Permet de créer une goule à partir d'un personnage achevé. Si la goule n'a plus d'ordre à suivre, elle attaque les gens les plus proches. Il est important de dire à la cible qu'elle est une goule et qu'elle est un mort-vivant de niveau 2.

Note : Goule à 5 points d'endurance, inflige un point de dégât avec ses armes. Elle peut courir et elle n'est pas stupide (elle ne va pas attaquer un groupe de 10 personnes si elle est seule par exemple).

**Durée** : vingt minutes

**Portée** : toucher