



Livre de magie 2021



Livre de règles 2021
Éklaizia Grandeur Nature
-Livre Second-



Table des matières

Introduction à la magie.....	3
Comment lancer un sort.....	3
Fonctionnement des enchantements.....	4
Enchantements temporaires.....	5
Enchantements permanents.....	5
Magie Divine.....	6
Religions.....	7
Magie Chamanique.....	28
Magie Druidique.....	32
Magie Chamanique.....	37
Magie Arcanique.....	42



Introduction à la magie

Le monde d'Éklaizia en est un qui regorge de magie. Tous ceux qui y vivent peuvent voir ce que nous pourrions considérer comme des miracles sur une base régulière.

En effet, des prêtres repoussent des membres perdus, des druides font pleuvoir quand le temps des récoltes approche et les mages peuvent combattre de grands guerriers grâce à leurs puissants sorts.

Le document suivant porte sur les différentes formes de magie qui sont utilisées selon les habiletés ou classes qui les confèrent. Il est du devoir de chaque joueur maniant la magie de se tenir à jour sur tout ce qui a trait à leurs habiletés et de pouvoir l'expliquer si un autre joueur lui demande des spécifications.

Comment lancer un sort

Chaque sort à un nom, un effet, une portée et une manière d'être incanté selon le type de magie utilisée. Chaque système est différent et est expliqué au début de la section qui lui est attribuée.

Le nom : Le nom d'un sort permet souvent d'imager l'effet d'un sort, mais n'est habituellement pas nécessairement utile pour son utilisation.

L'effet : L'effet d'un sort est la partie la plus importante et inclut tout ce qui doit être su pour pouvoir bien l'utiliser. Souvent des effets dits « généraux » vont faire référence à un effet décrit plus en détail dans la section « Liste d'effets » se trouvant dans la section suivante celle-ci.

La portée : La portée de chaque sort détermine de quelle manière il peut être utilisé. Il existe trois types de portées qui sont :

Personnel – Le sort ne peut être utilisé que sur soi.



Au touché – Le sort peut inclure le lanceur de sorts, mais peut aussi affecter une autre cible qu’il touche dans les 5 secondes suivant la fin de l’incantation.

À vue – Le sort peut affecter toute cible visible par le lanceur de sorts. À moins qu’il y ait une indication spécifique, la portée la plus grande qu’un sort peut atteindre est de dix (10) mètres.

Quel que soit le type de sort, le joueur ne pourra pas marcher plus que 2 ou 3 pas très lentement et perdra son utilisation comme s’il l’avait complétée sans pourtant en avoir les effets ou s’il reçoit au moins 1 dégât.

De base aucun lanceur de sort ne peut incanter s’il porte une armure pour ce faire il devra acheter la compétence ; incanter en armure (voir livre 1 p.81)

Une fois le sort lancé l’utilisateur de la magie dit, de manière à être entendu par la ou les cibles de son sort, l’effet de celui-ci. Si un sort affecte plusieurs personnes un TAK et DÉTAK peuvent être utilisés (par exemple : Oh doux Kaelus, montre ta bienveillance à ces pauvres mortels et referme leurs plaies. TAK Vous deux, Soins 3p.v. DÉTAK). Autant que possible l’utilisation du système de TAK est à éviter et si une cible n’entend pas un sort qui la vise, le lanceur du sort peut se placer de manière hors-jeu pour rapidement aller lui annoncer le sort et revenir à son emplacement d’origine une fois sa tâche accomplie. Lors de grandes mêlées des arrêts de jeu généraux seront faits par l’équipe d’animations afin de simplifier et coordonner les sorts.

Les dégâts d’un sort ne pourront pas dépasser dix (10), à l’exception de quelques rares sorts qui seront expliqués au moment où ce sort sera appris.



Fonctionnement des enchantements

Quand un effet magique affecte une arme, une armure, un bouclier ou une personne de manière bénéfique, on considère cela comme un enchantement. Les dégâts maximaux qu'une arme peut faire sont de 10, incluant habiletés de race, classe et enchantements.

Enchantements temporaires

Un maximum d'un seul enchantement du même type est possible sur chaque personne ou objet, si un deuxième effet est appliqué le premier se dissipe pour faire place au nouvel enchantement. Par exemple, une arme ayant reçu un enchantement de +1 de feu qui reçoit un enchantement de sans armure, aura un enchantement final de +1 sans armure.

Enchantements permanents

Un personnage peut porter un maximum de trois (3) objets enchantés. S'il possède plus d'objets, ils demeureront inactifs tant que le personnage ne se sera défait d'un objet précédemment actif, mais émane tout de même de la magie.



Magie Divine

Les Dieux ont une grande influence sur Éklaizia, d'une manière telle que nul ne peut nier leur existence.

Sans eux plusieurs ne sauraient que faire, car ils ont dédié une grande part de leur vie à les connaître et à étudier leurs dogmes afin de les partager avec le monde en tant que leurs messagers mortels. Bien que la guerre

divine soit terminée et qu'ils aient atteint un équilibre au sein de leurs

panthéons, chacun d'entre eux à leur propre vision du monde parfait et n'hésitent pas à avancer leurs idéologies.



Religions

Panthéon du bien

Abraelys

Dogmes: Devoir, Honneur, Piété, Ordre

Historique: Abraelys, prônant avant tout l'ordre, donna à ses suivants le devoir de créer l'ordre de chevalerie. La plupart des chevaliers préfèrent prier

Abraelys puisqu'il en est le créateur. Il entra dans l'alliance contre Alaneas, participant ainsi à la guerre divine depuis son tout début. Les priants d'Abraelys sont souvent dans des ordres militaires ou civils dans des rôles de diverses importances.

Couleurs: Bleu et or

Symbole Divin: Un gantelet tenant un parchemin

Élys'siael

Dogmes: Liberté, Bravoure, Survie, Volonté

Historique: La plupart de ses priants sont de fiers guerriers mais il ne manque pourtant aucunement de prêtres dans ses rangs. La légende

dit que les représentants d'Élys'siael seraient des anges descendus pour accomplir sa volonté. Ses suivants représentant fièrement les couleurs et son symbole sont souvent vus dans les villes à aider les dirigeants ainsi que les plus démunis en quête de liberté. Bon nombre d'entre eux bravant souvent de grands risques sans pour autant foncer tête



baissée dans une situation désespérée. Certaines personnes vont à ses temples pour prier avant de tenter d'accomplir une tâche qui leur semble impossible.

Couleurs: Or et argent.

Symbole Divin: Une épée traversant un soleil.

Gogrïm

Dogmes: Créativité, Forge, Savoir-faire, Protection

Historique: Pratiquement tout ce qui est un jour créé en Éklaizia l'est fait sous le regard de Gogrïm.

Prenant souvent l'apparence d'un nain, ses plus fidèles suivants, il est l'un des dieux intervenant le plus sur le monde vu la constante créativité et

l'imagination des mortels. Il préfère que ses suivants soient bien armurés

pour assurer leur protection. Il n'est pas rare de voir ceux-ci être des gardes du corps et ses prêtres porter l'armure.

Couleurs: Rouge et or.

Symbole Divin: Une enclume et un bouclier.



Kaelus

Dogmes: Sérénité, Guérison, Innocence, Pureté

Historique: Kaelus n'ayant jamais participé lors de la guerre apporte au panthéon la sérénité que beaucoup des autres Dieux n'amènent point.

Il est vu comme le diplomate, toujours prêt à aider autrui.

Il soigne tout être digne de sa bienveillance. La plupart de ses prêtres prennent des vœux pour garder leur innocence, certains allant même jusqu'à garder silence depuis le début de leur prêtrise. Ses suivants sont souvent les meilleurs pour régler conflits et batailles mais on n'en trouve pas moins plusieurs extrémistes éliminant toutes races faisant déshonneur à la pureté de Kaelus.

Couleurs: Blanc et or

Symbole Divin: Une plume d'or

Lehuviah

Dogmes: Vérité, Pardon, Rédemption, Justice.

Historique: Aussi appelée « la grande juge », elle décide de la sentence des pires criminels sans pitié pour le mal qu'ils ont causé, leur offrant la rédemption lorsqu'ils s'en montrent dignes et montrant l'exemple à ceux qui la refusent. Ses prêtres les plus dévoués se sont même interdit de mentir. Lehuviah est souvent associé à Nezzar et son domaine de lois, qu'elle applique en rendant justice à ceux qui ne la respectent pas.

Lorsqu'un crime est impuni, il n'est pas rare de voir ses priants utiliser des fins plus radicales pour appliquer leur divine justice.

Couleurs: Blanc et bleu

Symbole Divin: Une balance avec une lune et un soleil



Panthéon neutre

Nezzer

Dogmes: Commerce, Civilisation, Monnaie, Lois

Historique: Nezzer est monté au panthéon lors de la grande guerre, sous la tutelle de Gogrim, en absorbant l'énergie divine qu'Alaneas avait emmagasinée. Grâce à lui, de nombreuses civilisations connurent la prospérité grâce à leur commerce. Les miliciens et la garde des plus grandes villes prient souvent Nezzer pour ses lois qui contribuent à un meilleur style de vie.

Couleurs: Brun et argent

Symbole Divin: Clefs croisées avec une tour derrière

Nori

Dogmes: Magie, Astre, Rune, Nuit

Historique: Toute magie circulant dans le monde vient de la puissance de Nori. Que ce soit les Dieux ou les mages, tous acceptent et reconnaissent la puissance de la déesse. Le voile de la nuit ainsi que la lune est reconnu pour être une fenêtre vers son royaume. Ses priants sont des plus diversifiés, allant d'un extrême à l'autre: ils veulent détruire ou sauver le monde. Ses prêtres sont rares car ses suivants souhaitent plus souvent lui faire hommage en utilisant son cadeau.

Couleurs: Noir et blanc

Symbole Divin: Une rune sur une lune.



Zarrek

Dogmes: Nature, Chasse, Cycle de la vie, Climat

Historique: Protecteur d'Éklaizia depuis toujours, il amène les autres à respecter le cycle de la vie.

Contrôlant des nuages jusqu'aux arbres se trouvant en ce monde, il mène ses priants à chasser pour leur survie. La plupart de ses suivants préférant la vie dans les bois, il est rare de les retrouver en grands nombre dans les villes ou les cités.

Couleurs: Vert et bleu

Symbole Divin: Un arbre vivant et mort à son opposé

Néphariel

Dogmes: Conquête, Prestance, Rêve, Sacrifice

Historique: Arrivé en Fehran avec une puissance inférieure aux dieux, il assembla un nombre important de suivants pour l'aider dans sa quête pour ses dogmes. Suite à un rituel très important créé et accompli par un nombre non négligeable d'aventuriers en Fehran, il règne maintenant dans son domaine des rêves. La plupart des priants de Néphariel sont plutôt fanatique, mais il n'est pas rare de voir de simple paysans et marchand prié également ce dieu nouvellement important.

Couleurs: Mauve et Blanc

Symbole Divin: Un capteur de rêve avec une couronne.



Panthéon du mal

Ellenruolf

Dogmes: Poison, Secret, Fourberie, Silence

Historique: Aussi appelé le gardien des secrets, Ellenruolf garde celui de la puissance d'Alanéas, suite à quoi en échange Alanéas lui fit une place au panthéon. Le vol et la ruse font partie intégrante de la vie de ses priants.

Tous préfèrent travailler dans l'ombre. Ils sont très rarement de grands héros de renom, préférant laisser la gloire à autrui pour ainsi continuer leurs sombres desseins. Des rumeurs courent que plusieurs de ses plus fervents priants pourraient se cacher sous l'identité de prêtres des autres religions.

Couleurs: Noir et mauve

Symbole Divin: Un livre enchaîné et cadenassé

Alaneas

Dogmes: Ténèbres, Tyrannie, Souffrance, Sang

Historique: Pour une raison encore inconnue à ce jour, la puissance d'Alaneas était tel qu'aucun autre dieu n'osait s'opposer à lui lors de son apparition en Éklaizia. Après avoir passé près de conquérir le monde, il perdit énormément de puissance lors de la grande guerre, prise en partie par Zarrek puis donné à Nezzar pour lui permettre de monter au panthéon. Il est maintenant aussi puissant que tous ses confrères. Les rumeurs disent



que ses élus parcouraient toujours Éklaizia en attente de la prochaine lune de sang où leur maître reviendrait dans le plan des mortels à sa pleine puissance.

Couleurs: Noir et rouge

Symbole Divin: Calice rempli de sang

Effrava

Dogmes: Folie, Chaos, Colère, Vengeance

Historique: Effrava étant l'une des premières à atteindre le panthéon, elle imposa son chaos bien avant l'arrivée d'Abraelys, ce qui lui permit de prendre un vaste terrain d'influence. Ces suivants savent très bien que toute occasion est bonne à prendre pour se venger. Elle est généralement priée par les pirates et autres personnages douteux. Les plus dévoués d'entre ses suivants sont souvent atteints de paranoïa, de schizophrénie ou autre maladie cérébrale qu'ils décrivent généralement comme un lien avec leur déesse. Le chaos en elle est si grand qu'elle fut enfermée dans un livre par Alaneas, Morkaï, Abraelys, Nezzar et Kaelus au début de la grande guerre par peur qu'elle ne tourne le conflit en massacre.

Couleur: Noir et bleu.

Symbole Divin: Un serpent mangeant sa propre queue.



Mavèthis

Dogmes: Non-vie, peste, Rite funèbre, Contagion

Historique: Mavèthis, n'ayant jamais caché qu'elle propage la non-vie là où elle va, est souvent mal vue par le public général mais est pourtant présente

partout. Ses priants plutôt divers se retrouvent autant dans les catacombes

des églises qu'au milieu d'une grande ville. Lors de graves problèmes avec des

morts-vivants, on pointe souvent du doigt tout prêtre de Mavèthis se trouvant à portée. La plupart des priants éprouvent un réel plaisir à amener toutes maladies dans de nouveaux villages qu'ils croisent, apportant ainsi sur leur terre la voix de leur déesse.

Couleurs: Noir et vert

Symbole Divin: Un crâne

Morkai

Dogmes: Pacte, démonologie, Orgueil, Destruction

Historique: Morkai, ne se laissant pratiquement jamais contredire, préfère montrer sa puissance par la destruction. Souvent devenus priants par pacte fait avec un de ses prêtres, il use de ses suivants de différentes façons afin que sa

puissance se répande aux quatre coins du monde. Il enferma Efrava avec l'aide d'autres Dieux au début de la grande guerre, en quête de plus de pouvoir.

Tous savent que les démons croisés en Éklaizia sont ses envoyés.

Couleurs: Noire et jaune

Symbole Divin: Un crâne avec un œil démoniaque au front.



Fonctionnement de la magie divine

Oraisons

Les premiers miracles qui sont offerts à ceux qui ont dévoué leur vie aux

Dieux sont les oraisons. Ils pourront être incités à toutes les 15 minutes suite à un appel de 10 mots ou un rituel de 5 minutes selon le sort.

Tous ces sorts ont comme portée « Au touché ».

Prière

Suite à un apprentissage, un priant pourra faire appel à un effet de manière continue sur lui-même ou une personne touchée par l'intermédiaire de la prière. Il faudra un minimum de dix (10) mots avant

que les effets d'une prière ne se fassent ressentir et si elle est interrompue, elle ne pourra être effectuée avant une attente de 10 minutes. Tous les Dieux étant uniques, ils répondront de manière différente.

Bénédition

La bénédiction d'un dieu est comme porter une partie de celui-ci et peut être conférée à la suite d'une incantation de 15 mots. Le priant peut conférer la bénédiction une fois par heure.

Sorts

Une fois que la personne gagne accès aux sorts du tableau de prêtre il gagnera un nombre de points déterminés par sa classe à dépenser dans le tableau de sorts de deux manières différentes, soit :



- 1- En choisissant une case adjacente à une qu'il possède déjà.
- 2- En améliorant une case de sort qu'il possède, qui a la possibilité d'être amélioré et dont il possède les prérequis de niveau.

Le point de départ dans le tableau de sorts divins est la case représentant un dogme, au choix du joueur, de la divinité qui est appelée. Ces cases grises sont des sorts réservés aux priants de ce dieu. Si un nom de sort est écrit en **bleu**, le personnage devra avoir atteint le niveau cinq (5) et si l'écriture est **rouge**, le prérequis est le niveau dix (10). Pour chaque point qui a été investi dans un sort, celui-ci peut être utilisé une fois par événement au niveau le plus élevé. *ex : j'ai améliorer Ancrage, j'aurai donc 2 fois le sort ancrage 10 minutes*

Pour invoquer un sort le priant doit faire une demande à son dieu comprenant un nombre de mots déterminé par le sort demandé, et une description sommaire de celui-ci. Les différents tableaux de sorts se trouvent à la fin de cette section.

Liste des oraisons

Crainte 5 secondes

Arrêt 5 secondes

Apaisement 5 secondes

Repoussement 1 mètre

Touché divin 1 dégât

Rite d'arme 1 coup magique dans les 30 prochaines minutes (rituel 5 min)

Rite d'armure 2 p.a. dans les 30 prochaines minutes (rituel 5 min)

Purification de nourriture (retire le poison d'un aliment)

Étincelle divine: Lumière de style «crac-light» 1 minute



Liste des Prières

Abraelys: Immunité aux projectiles

Amélioration : immunité aux sorts de dégâts et projectiles magiques

Élys'siael: Courage

Amélioration : Immunité aux effets mentaux

Gogrïm: Ancrage

Amélioration : bouclier indestructible

Kaelus: Lumière

Amélioration : Lumière du jour

Lehuviah: Détection de l'invisibilité

Amélioration : Vision ultime

Nezzer: Détection du mensonge

Amélioration : Ajoute de l'effet apaisement

Nori: Vision de l'arcane

(Permet de voir au toucher si quelqu'un utilise la magie)

Amélioration : après une minute identification



Zarrek: Ancrage

Amélioration : Liberté de mouvement

Néphariel: Force surhumaine

Amélioration: Ajoute 4 points d'armure lors de l'incantation qu'il perdra en premier

Alanéas: Souffrance

Amélioration: deux cibles

Effrava: Hallucinations

Amélioration : permet de contrôler les hallucinations

Ellenruolf: invisibilité

Amélioration : ajout d'une cible touchée

Mavèthis: Soigne 1 P.V. par minute lorsqu'au-dessus d'un mourant

Amélioration : ajout d'une cible au toucher

Morkaiï: Créer une protection de feu autour de l'incantateur qui fera souffrir toute personne tentant de la franchir à un mètre.

Amélioration : Ajoute un point de dégât par minute



Liste des bénédictions

Abraelys: Immunité aux effets moraux pour 15 minutes

Élys'siael: +5 min au temps d'agonie d'un corps

Gogrim: Bouclier protecteur: Le personnage ciblé peut décider de recevoir le prochain effet néfaste à la place d'un allié adjacent. 5 minutes

Kaelus: Guéri 4 P.V. et confère un effet d'apaisement 1 minute

Lehuviah: Détection du mensonge 5 minutes

Nezzer: Ouvre une bourse extra-planaire ou le joueur pourra y déposer un montant égal à son niveau X 10

Nori: Donne un point de mana supplémentaire à la cible 5 minutes

Zarrek: Donne une peau d'écorce conférant 5 p.a. pour 5 minutes

Néphariel: Liberté de parole pour une durée de 10 minutes

Alanéas: Boire du sang donne force surhumaine 5 min

Effrava: Œil pour œil : le prochain effet néfaste reçu affecte également son invocateur. 15 minutes

Ellenruolf: Anti-détection 5min.

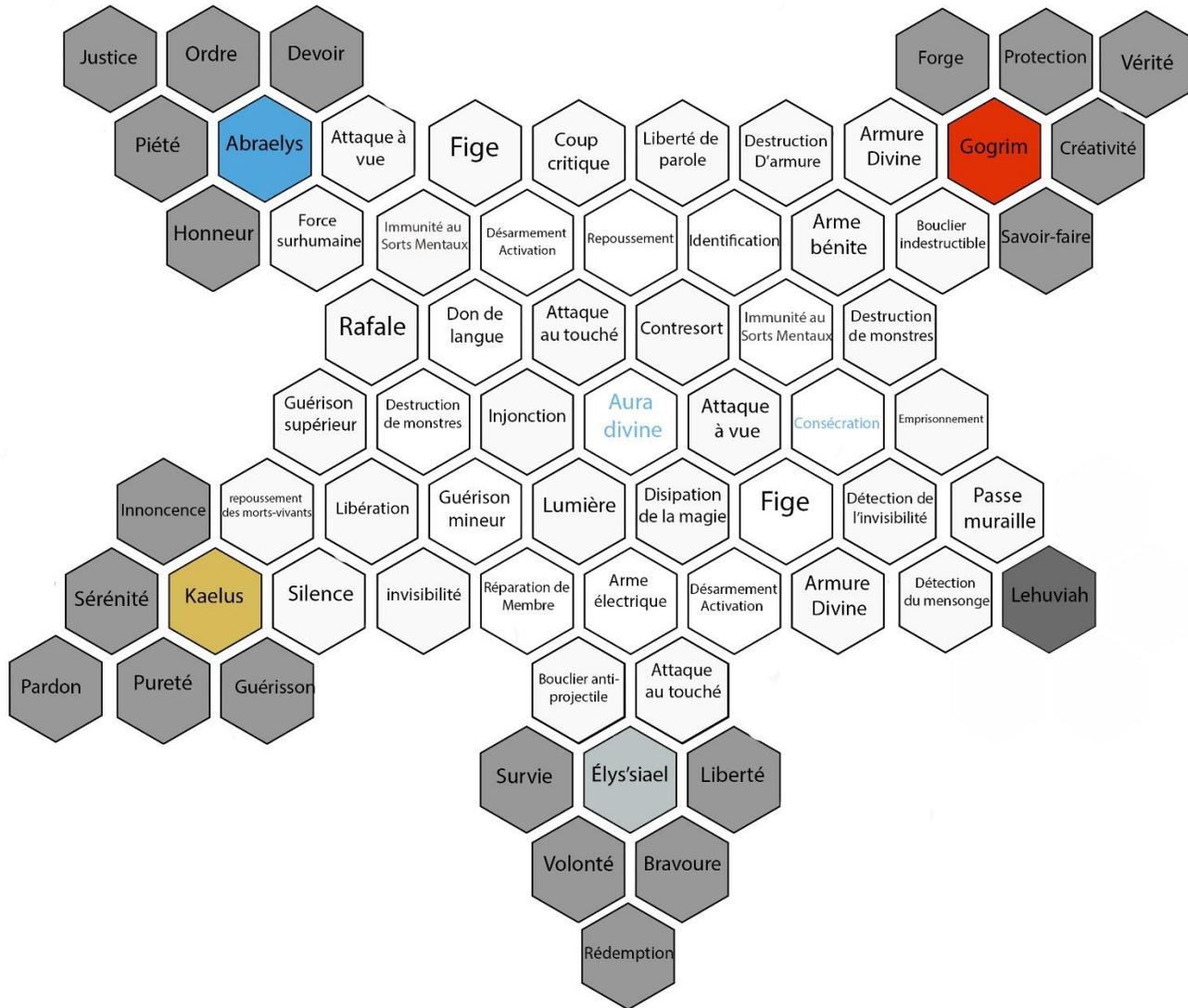
Mavèthis: -5 min au temps d'agonie sur un corps

Morkaï: Retourne le premier dégât reçu à son assaillant 5 minutes



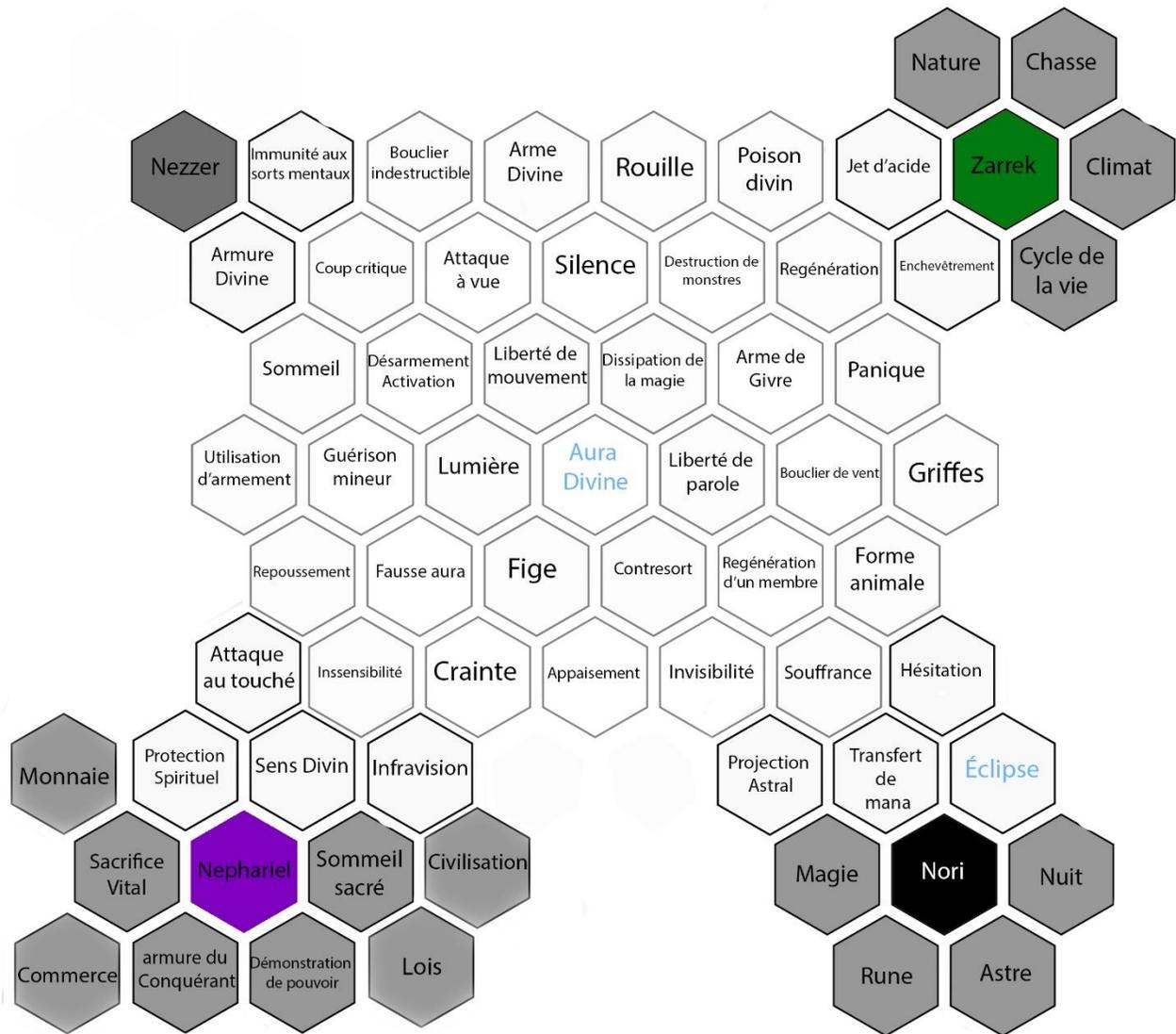
Tableaux des sorts

Panthéon du Bien



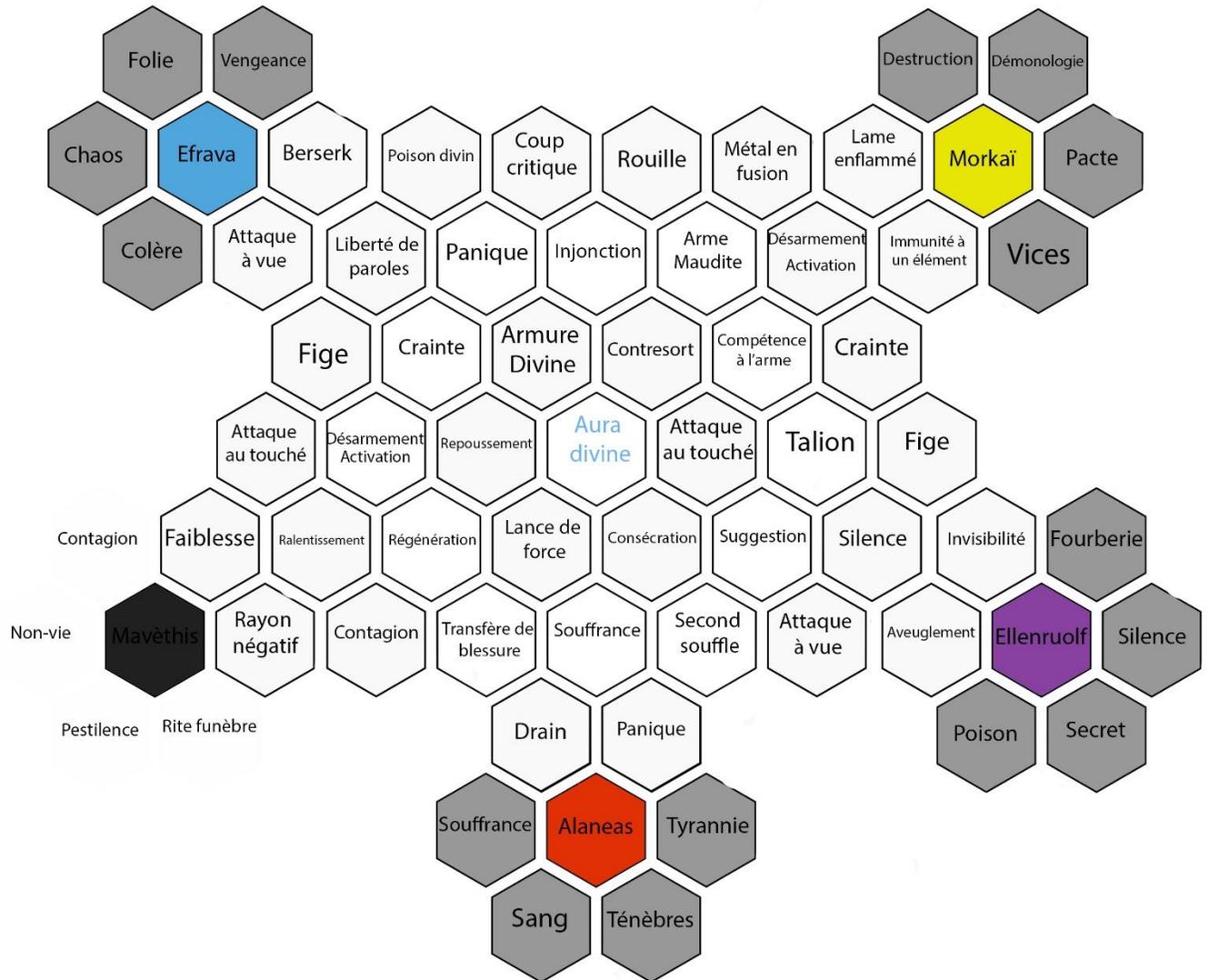


Panthéon Neutre





Panthéon du Mal





Liste des sorts

Nom : Aide aux démons

Portée : touché

Effet : Fait apparaître une armure démoniaque sur le démon touché, lui procurant ainsi 5 points d'armure.

Durée : jusqu'à utilisation ou 1 heure.

Amélioration : Liberté de mouvement

Incantation : 15 mots

Nom : Aide aux morts-vivants

Portée : Touché

Effet : Fait apparaître une armure squelettique sur le mort-vivant touché, lui procurant ainsi 5 points d'armure.

Durée : jusqu'à utilisation ou 1 heure.

Amélioration : Liberté de mouvement

Incantation : 15 mots

Nom : Ancrage

Portée : Touché

Effet : La cible ayant les deux pieds au sol peut résister aux effets de repoussement, rafale et un repoussement de force supérieure

Durée : 5 minutes

Amélioration : 10 minutes

Incantation : 10 mots

Nom : Arme bénite

Portée : Touché

Effet : Permet d'enchanter l'arme en la bénissant au nom du dieu, frappant ainsi Bénit

(voir livre 1 p.11-12)

Durée : 2 minutes **Amélioration :** 5 minutes et 10 minutes au niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : Arme divine

Portée : Touché

Effet : À l'obtention du sort le joueur devra choisir Bénie ou Maudit ce choix est permanent. l'arme seras enchanté pour la durée.

Durée : 2 minutes

Amélioration : 5 minutes et 10 minutes au niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : Arme de l'ombre

Portée : Touché

Effet : L'arme touchée passe dans le plan des ombres, frappant sans armure

Durée : 1 minutes

Amélioration : 5 minutes, 2 cibles au niveau

5

Incantation : 10 mots

Nom : Arme électrique

Portée : Touché

Effet : L'arme touchée s'électrifie augmentant ainsi les dommages fait de 1 sur les 3 prochain coups.

Durée : jusqu'à utilisation ou 10 minutes.

Amélioration : 4 coups au niveau 5, 5 coups au niveau 10 **Incantation :** 10 mots



Livre de magie 2021

Nom : Arme de givre

Portée : Touché

Effet : L'arme touchée se glacera augmentant ainsi les dommages faits de 1 sur les 3 prochains coups.

Durée : Jusqu'à utilisation ou 10 minutes.

Amélioration : 4 coups au niveau 5, 5 coups au niveau 10 **Incantation :** 10 mots

Nom : Arme maudite

Portée : Touché

Effet : Permet d'enchanter l'arme en la maudissant au nom du dieu, frappant ainsi maudit (voir livre 1 p.11-12)

Durée : 2 minutes **Amélioration :** 5 minutes et 10 minutes au niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : Armure divine

Portée : Touché

Effet : Une armure magique apparaît sur la cible choisie, lui donnant 3 points

Nom : Appel à la foudre

Portée : À vue

Effet : 2 de dégâts électriques sur la cible, ainsi que aveuglement durant 15 secondes. **Durée :** instantané

Amélioration : 3 dégâts électriques

Incantation : 15 mots

Nom : Attaque au touché

Portée : Touché

Effet : La cible touchée reçoit 4 de dégâts magique.

Durée : instantané

d'armure. Durée : Jusqu'à utilisation ou 1 heure.

Amélioration : 4 points d'armure au niveau 5

Incantation : 10 mots

Nom : Armure du conquérant

Portée : Touché

Effet : Réduit les dégâts reçus de 1 pour un minimum de 1. **Durée :** 5 minutes

Amélioration : 2 cibles niveau 5, 10 minutes niveau 10. **Incantation :** 20 mots

Nom : Apaisement

Portée : Touché

Effet : La cible n'a plus envie de se battre, elle se sent bien et très calme (voir livre 1 p.11-12) **Durée :** 1 minutes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : 15 mots

Amélioration : 5 dégâts, 6 dégât niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : Attaque à vue

Portée : À vue

Effet : Permet d'infliger 3 de dégâts magique. **Durée :** instantané **Amélioration :** 4 dégâts, 5 dégâts au niveau 10

Incantation : 10 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Aura divine*

Portée : *Personnel*

Effet : *Une aura apparaît autour de l'invocateur empêchant ainsi toute intention mauvaise faite à son égard (inclut les attaques de mêlées) à un mètre de celui-ci. les personnes d'alignement opposé auront un malaise important, au contact de cette zone et ne voudront pas rester proche (RP en conséquence)*

Durée : 5 minutes

Amélioration : 10 minute, activation au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : *Aveuglement*

Portée : À vue

Effet : *La cible choisie ne voit plus rien*

Durée : 15 secondes

Amélioration : 30 secondes

Incantation : 15 mots

Nom : *Aversion*

Portée : À vue

Effet : *Les deux cibles choisies ne peuvent pas s'approcher l'une de l'autre*

Durée : 2 minutes

Amélioration : 5 minutes

Incantation : 10 mots

Nom : *Baiser nocturne*

Portée : À vue

Effet : *La cible choisie est aveuglée et ne peut parler*

Durée : 15 secondes

Incantation : 10 mots

Nom : *Berserk*

Portée : À vue

Effet : *La cible choisie à une envie folle de frapper la première personne se trouvant près d'elle, combattant ainsi toute personne se trouvant dans les alentours (voir livre 1 p.11-12)*

Amélioration : 30 secondes

Incantation : 10 mots

Nom : *Bouclier anti-projectile*

Portée : Touché **Effet :** *immunité aux projectiles (voir livre 1 p.11-12)*

Durée : 30 minutes **Amélioration :** 2 cibles au niveau 5, 1 heure au niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : *Bouclier de foi*

Portée : Touché

Effet : *Le prochain sort dirigé sur la cible sera automatiquement annulé, peu importe la provenance,*

Durée : jusqu'à utilisation ou 5 minutes

Amélioration : 10 minutes au niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : *Bouclier indestructible*

Portée : touché

Effet : *Le bouclier enchanté est immunisé*

au effets "Brise bouclier"

Durée : 30 minutes **Amélioration :** 2 cibles au niv 5, 1 heure au niv 10.

Incantation : 20 mots



Livre de magie 2021

Nom : Bouclier de vent

Portée : Personnel **Effet :** Permet à l'invocateur d'empêcher une cible de s'approcher à moins de 2 mètres

Durée : 5 minutes **Amélioration :** 2 cibles, 3 cibles 10 minutes au niveau 5

Incantation : 10 mots

Nom : Changement d'alignement

Portée : Touché

Effet : Permet de changer l'alignement de la cible choisie, au choix de l'invocateur (ne pas confondre avec Berserk)

Durée : 1 minutes **Amélioration :** 2 minutes au niveau 5, 5 minutes au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : Charabia

Portée : Touché

Effet : La cible touchée ne comprend plus rien de ce que les autres disent peu importe

la langue **Durée :** 5 minutes

Amélioration : 10 minutes, 2 cibles au niveau 10 **Incantation :** 15

mots

Nom : Charge

Portée : Touché

Effet : Avec une course de 3 pas, les 2 cibles touchées ajoutent 1 de dégât à leurs dégâts de mêlée.

Durée : jusqu'à utilisation ou 10 minutes

Amélioration: 3 cibles, 4 cibles

Incantation : 10 mots

Nom : Choix de sort neutre **Effet**

: Permet de choisir un sort dans le tableau divin neutre.

Nom : Cercle de guérison

Portée : Aura

Effet : Permet de guérir toute personne se trouvant à un mètre de l'invocateur de 2 points de vie.

Durée : instantané

Amélioration : 5 points de vie 2 mètres

Incantation : 20 mots

Nom : Collet

Portée : À vue **Effet :** La cible sent une grande douleur soudaine infligeant 2 de dégâts ainsi que souffrance 10 secondes.

Durée : instantané.

Amélioration : 3 dégâts souffrance 15 secondes, 4 dégâts souffrance 30 secondes. **Incantation :** 10 mots

Nom: Compétence à l'arme

Portée : Personnelle

Effet : l'invocateur gagne une compétence à l'arme de son choix

Durée : 1 minutes

Amélioration : 5 min au niv 5, 10 min au niv 10.

Incantation : 15 mots

Nom : Consécration

Portée : Touché



Livre de magie 2021

Effet : Donne l'effet bénit à la dose d'eau touchée. (voir p.12 livre 1 pour la liste des effets)

Durée : Variable (voir livre 1 p.11-12)

Amélioration : 1 objet (non volable), 1 lieu (10 mètre)

Incantation : 30 mots

Nom : Contagion

Portée: Touché

Effet : La cible devient contagieuse de l'effetmaladie

Durée : 1 heures

Amélioration : 2 cibles, jusqu'à guérison

Incantation : 15 mots

Nom : Contresort

Portée : Personnel

Effet : Les effet du sort reçu sont annulé sur l'invocateur

Durée : instantané

Incantation : Activation

Nom : Coup critique

Portée : Touché **Effet :** La cible choisie peut faire un critique sur son prochain coup (voir livre 1 p11-12)

Durée : jusqu'à utilisation ou 1 minutes

Incantation : 20 mots

Nom : Courage

Portée : Touché

Effet : La cible est immunisée aux effets de crainte

Durée : 5 minutes **Amélioration :** 10 minutes, 2 cibles au niveau 5

Incantation :10 mots

Nom : Crainte

Portée : À vue

Effet : Les 2 cibles craignent le lanceur de sort et ne veulent pas s'en approcher

Durée : 1 minutes

Amélioration : 3 cibles,4 cibles au niveau 5

Incantation :10 mots

Nom : Croyance aveugle

Portée : Touché

Effet : La cible choisi croit aveuglement ce que l'invocateur va lui dire en 2 phrases maximum.

Durée : instantané

Incantation :15 mots

Nom : Crapaud

Portée: À vue

Effet : La cible se transforme en crapaud, elle est immunisé aux dégât physique le temps de sa transformation.

Durée : 1 minutes

Amélioration : 2 minutes

Incantation :10 mots

Nom : Création de ressources

Portée : Personnel

Effet : L'invocateur peut créer une ressource de son choix.



Livre de magie 2021

Durée : instantané

Incantation : 30 mots

Nom : *Démonstration de pouvoir*

Portée : Personnel **Effet :** La cible choisie doit regarder avec insistance l'invocateur fasciné par sa démonstration. **Durée :** 5 minutes
Incantation : 15 mots

Nom : *Désarmement*

Portée : À vue

Effet : La cible choisie est désarmée
Durée : instantané
Incantation : Activation

Nom : *Destruction d'armure*

Portée : À vue

Effet : Permet de détruire 4 points d'armure sur l'armure de la cible choisie. **Durée :** instantané
Amélioration : 3 points d'armure au niveau 5, 6 points d'armure au niveau 10
Incantation : 15 mots

Nom : *Destruction de bouclier*

Portée : À vue

Effet : Permet de briser un bouclier
Durée : instantané
Incantation : 20 mots

Nom : *Drain de mana*

Portée : À vue

Effet : La cible choisie se fait détruire 1 point de mana et

l'invocateur gagne le même nombre de mana.

Durée : instantané

Amélioration : détruit 2 points de mana au niveau 5, détruit 3 points de mana au niveau 10.

Incantation : 15 mots

Nom : *Destruction de monstres*

Portée : À vue

Effet : Permet de faire 4 de dégâts magique à un mort-vivant, démon ou quelconque créature. (inclut aasimar et tiefling) **Durée :** instantané **Amélioration :** 6 de dégâts, 2 cibles au niveau 10
Incantation : 15 mots

Nom : *Détection du contrôle mental*

Portée : Personnel **Effet :**

l'invocateur est capable de détecter les contrôles mentaux sur n'importe quelle cible à vue pour la durée (ex : domination, injonction, suggestion vérité forcée).

Durée : 5 minutes **Amélioration :** 10 minutes, 15 minutes au niveau 5

Incantation : 15 mots

Nom : *Détection de falsification*

Portée : Touché

Effet : En ayant le document ou l'objet en main, la personne peut voir si celui-ci est

faux **Durée :** 1 minutes

Amélioration : 5 minutes, 10 minutes



Livre de magie 2021

Incantation : 10 mots

Nom : *Détection de l'invisibilité*

Portée : *Touché* **Effet :** *la personne pourra voir clairement toute personne étant invisibles.* **Durée :** 5 minutes

Amélioration : *10 minutes au niveau 5*

Incantation : 10 mots

Nom : *Détection du mensonge*

Portée : *Personnel* **Effet :** *L'invocateur peut discerner quiconque voudra mentir*
Durée : 1 minutes

Amélioration : *5 minutes*

Incantation : 15 mots

Nom : *Dissipation de la magie*

Portée : *À vue*

Effet : *En choisissant la cible, tous les effets magiques de celle-ci seront dissipés.* **Durée :** instantané

Incantation : 20 mots

Nom : *Divination astrale*

Portée : *Personnel*

Effet : *Permet d'avoir un indice sur un événement futur. À l'utilisation de ce sort le joueur devra aller voir l'animation.* **Durée :** instantané

Incantation : Rituel de 10 minutes

Nom : *Don de langue*

Portée : *Touché* **Effet :**

Permet de parler une langue

commune au choix **Durée :** 10 minutes

Amélioration : *20 minutes, 30 minutes*

Incantation : 10 mots

Nom : *Domination*

Portée : *À vue*

Effet : *Permet de faire subir une domination à une cible, celle-ci doit obéir au meilleur de ses capacité*

Durée : 15 seconde

Amélioration : *30 secondes au niveau 5*

Incantation : 20 mots

Nom : *Drain*

Portée: *À vue*

Effet : *La cible subira 3 de dégât sans armure et l'invocateur le gagnera ensuite en vie*

Amélioration : *4 dégâts*

Incantation : 10 mots

Nom : *Enchantement élémentaire*

Portée : *Touché*

Effet : *l'arme sera enchantée de l'élément choisi*

Durée : 1 minutes

Amélioration : *5 minutes, +1 de dégât au niveau 10*

Incantation : 10 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Enchevêtrement*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible ne peut se déplacer mais peut quand même se battre.*

Durée : *15 secondes*

Amélioration : *30 secondes*

Incantation : *10 mots*

Nom : *Éclipse*

Portée : *Personnel*

Effet : *Permet à l'invocateur de se téléporter sur une distance de 2 mètres. **Durée :** instantané*

Amélioration : *Activation*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Emprisonnement*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible est prise dans un cocon ne peut plus bouger ou se battre, mais peut tout de même incanter des sorts sur lui-même. La cible ne peut être affectée par le monde extérieur.*

Durée : *1 minutes*

Amélioration : *5 minutes au niveau 5*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Explosion pandémique*

Portée : *À vue* **Effet:** *L'invocateur fait exploser un cadavre faisant 2 de dégât et propageant l'effet maladie (jusqu'à guérison) à tous ceux s'y trouvant dans un rayon de 2 mètres.*

Durée : *instantané*

Amélioration : *3 de dégât et ajout de faiblesse 15 secondes au niveau 5, 4 de dégât au niveau 10*

Incantation : *20 mots*

Nom : *Extension vitale*

Portée : *Touché*

Effet : *Augmente le nombre de points de vie maximale de 2.*

Durée: *1 heure*

Amélioration : *+4 au niveau 5*

Incantation : *10 mots*

Nom : *Faiblesse*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible ne pourra plus courir, les armes frappent au minimum de leurs dégâts peu importe les enchantements **Durée :** 15 secondes*

Amélioration : *30 secondes*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Fige*

Portée: *À vue*

Effet : *Le corps de la cible est complètement figé elle ne peut bouger, ni parler. **Durée:** 15 secondes*

Amélioration : *30 secondes*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Folie*

Portée : *À vue* **Effet :** *La cible souffre de l'effet*

Hallucination, elle agira de façon erratique et ne pourra



Livre de magie 2021

attaquer l'invocateur sauf si provoqué.

Durée : 15 secondes **Amélioration :** 30 secondes au niveau 5, 2 cibles au niveau 10 **Incantation :** 10 mots

Nom : Force surhumaine

Portée : Touché

Effet : La cible gagne une force surhumaine **Durée :** 1 minutes

Amélioration : 2 minutes

Incantation : 15 mots

Nom : Forme animale

Portée : Touché **Effet :**

*L'invocateur se transforme en un petit animal Choisi. **Durée :** 2 minutes*

Amélioration : 2 cibles

Incantation : 15 mots

Nom : Fusion végétale

Portée : Personnel **Effet :**

L'invocateur pourra entrer à l'intérieur d'un arbre, il ne pourra ni parler ni bouger, mais entendra tout

Durée : 10 minutes

Amélioration : 20 minutes, 30 minutes

Incantation : 15 mots

Nom : Griffes

Portée : Touché

Effet : Des griffes poussent sur une main de la cible, qui frappe maintenant de 1 de dégât.

Durée : 1 minute

Amélioration : les 2 mains ont maintenant des griffes, 5 minutes au niveau 5

Incantation : 10 mots

Nom : Guérison mineure

Portée : Touché

Effet : Permet de guérir la cible de 3 points de vie.

Durée : instantané

Amélioration : 5 points de vie au niveau 5

Incantation : 10 mots

Nom : Guérison supérieure

Portée : Touché

Effet : Permet de guérir 2 cibles de 3 points de vie.

Durée : instantané

Amélioration : 5 points de vie sur 3 cibles

au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : Hésitation

Portée : À vue

Effet : La cible hésite avant toute action qu'elle doit entreprendre comptant un délai de 3 secondes avant chaque action. **Durée :** 1 minute.

Amélioration : 2 minutes, 5 minutes au niveau 10

Incantation : 15 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Identification*

Portée : *Touché*

Effet : *Révèle les propriétés magiques de l'objet, le joueur doit aller voir un animateur pour les informations.*

Durée : *instantané*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Imfravision*

Portée : *Touché*

Effet : *Permet de détecter la furtivité à l'aide d'une lumière rouge. (voir effet livre 1)*

Durée : *5 minutes, 10 minutes, 2 cibles*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Injonction*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible doit obéir à un ordre simple*

Durée : *15 secondes*

Amélioration : *30 secondes, 1 minute au niveau 5* **Incantation :** *15 mots*

Nom : *Invisibilité*

Portée: *Touché*

Effet: *La cible devient invisible, si un objet est pris l'objet sera toujours visible aux yeux de tous, l'effet se termine si la cible fait une action offensive.*

Durée : *2 minutes*

Amélioration : *5 minutes*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Insensibilité*

Portée : *Personnel*

Effet : *La cible devient sans émotions, elle est donc immunisée à tous les effets qui touchent aux émotions.*

Durée : *1 minute.*

Amélioration : *5 minutes, 10 minutes*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Immunité à la douleur*

Portée : *Touché*

Effet : *La cible ne sentira aucune douleur pour la prochaine minute. (les degat sont tout de même Reçus)*

Amélioration : *2 minutes, 5 minutes au niveau 10*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Immunité aux sorts mentaux*

Portée : *Touché*

Effet : *La cible est immunisée à tous sorts mentaux. **Durée :** 1 minutes*

Amélioration : *5 minutes au niveau 5, 10 minutes au niveau 10* **Incantation :** *15 mots*

Nom : *Immunité à un éléments*

Portée: *Touché*

Effet : *L'invocateur donne une immunité à un élément choisi. **Durée :** 1 minutes*

Amélioration : *5 min*

Incantation : *20 mots*



Livre de magie 2021

Nom : *Imposition du silence*

Portée : *À portée de voix*

Effet : *Tous les cibles à portée sont sous l'effet "Silence"*

Durée : 15 secondes

Amélioration : *30 secondes au niveau 5*

Incantation : 15 mots

Nom : *Jet d'acide*

Portée : *À vue*

Effet : *Un jet d'acide se rend sur la cible lui faisant 2 de dégâts d'acide.*

Durée : *instantané*

Amélioration : *4 dégâts au niveau 5, 6 dégâts au niveau 10*

Incantation : 15 mots

Nom : *Lame enflammée*

Portée : *Touché*

Effet : *L'arme touchée prend feu, ajoutant un de dégât additionnel de feu pour 3 coups. **Durée :** jusqu'à utilisation ou 10 minutes*

Amélioration : *4 coups au niveau 5, 5 coups au niveau 10 **Incantation :** 15 mots*

Nom : *Lance de force*

Portée : *À vue **Effet:** La cible subit 3 de dégâts et est projetée à 1 mètre au sol.*

Durée : *instantané*

Amélioration : *4 dégâts rafale 3 mètres*

Incantation : 15 mots

Nom : *Libération*

Portée : *Personnel*

Effet : *Libère l'invocateur d'un effet néfaste. Ex : faiblesse, enchevêtrement, souffrance. Doit être dit à haute voix pour annuler l'effet.*

Durée : *instantané*

Incantation : *Activation*

Nom : *Liberté de mouvement*

Portée : *Touché*

Effet : *Libère la cible des effets physique.*

(enchevêtrement, fige, ralentissement)

Durée : *2 minutes*

Amélioration : *5 minutes au niveau 5, 10 minutes au niveau 10*

Incantation : 15 mots

Nom : *Liberté de parole*

Portée : *Touché*

Effet : *Immunisé à tous effets empêchant la cible de parler.*

Durée : *5 minutes*

Amélioration : *10 minutes*

Incantation : 15 mots

Nom : *Lien magique*

Portée : *Touché*

Effet : *À l'aide d'une corde ou de menottes, celle-ci, une fois enchantées seront indestructible.*

Durée : *10 minutes*

Amélioration : *20 minutes, 30 minutes*

Incantation : 15 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Lumière*

Portée: *Personnel* **Effet :**

L'invocateur peut invoquer une lumière.

Durée : *10 minutes*

Amélioration : *15 minutes, 20 minutes*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Maladie*

Portée : *Touché*

Effet : *La cible touchée ne pourra plus se régénérer naturellement jusqu'à procuration d'une purification ou d'une potion. Durée : jusqu'à guérisons*

Nom : *Morsure vampirique*

Portée : *Touché*

Effet : *La cible reçoit des crocs permettant ainsi d'infliger 2 de dégâts sans armure et de se soigner de 2 points de vie. Durée : jusqu'à utilisation ou 10 mins. Amélioration : 2 s.a. soigne 3 points de vie, 2 s.a. soigne 4 points de vie*
Incantation : *15 mots*

Nom : *Oublie*

Portée : *À vue*

Nom : *La cible oublie les événements des 5 dernières minutes. Durée : instantané*

Amélioration : *10 minutes au niveau 5,*

2 cibles au niveau 10

Incantation : *10 mots*

Amélioration : *2 cibles au niveau*

5, 3 cibles au niveau 10

Incantation : *15 mots*

Nom : *Métal en fusion*

Portée : *À vue* **Effet :** *Le métal devient si chaud que le porteur se voit infliger une brûlure constante tant que l'arme ciblée lui touche*

Durée : *15 secondes*

Amélioration : *30 secondes, 2 cibles au niveau 10* **Incantation :** *15 mots*

Nom : *Panique*

Portée : *À vue* **Effet :** *La cible est éprise d'une peur incontrôlable*

Durée : *15 secondes*

Amélioration : *30 secondes, 2 cibles au niveau 5* **Incantation :** *15 mots*

Nom : *Paranoïa*

Portée : *Touché* **Effet :** *La cible perd toute confiance en n'importe qui sauf le lanceur de sort. Durée : 1 heure*

Amélioration : *5 heures, 1 journée*

Incantation : *1 minute*

Nom : *Passe muraille*

Portée : *Touché* **Effet :** *Permet de passer de l'autre côté d'un endroit avec une ouverture tant que l'intérieur est assez large pour*



Livre de magie 2021

contenir la personne. Durée :
instantané

Incantation : 15 mots

Nom : *Peau de l'agonie*

Portée : *Touché* **Effet :** *Toute personne ayant contact physique avec la cible subira l'effet souffrance.*

Durée : 2 minutes

Amélioration : 5 minutes, 10 minutes
au

niveau 5

Incantation : 15
mots

Nom : *Poison divin*

Portée: *Touché*

Effet : *La cible perdra 1 point de vie par minute jusqu'à ce qu'elle reçoive une guérison des poisons.*

Durée : 5 minutes

Amélioration : -2 p.v. pour 5 minutes

Incantation : 15 mots

Nom : *Poison suprême*

Portée : *Touché*

Effet : *L'invocateur infuse un poison dans sa cible à partir de la paume de celui-ci.*

Durée : *jusqu'à utilisation ou 1 minute*

Incantation : 15 mots

Nom : *Projection Astral*

Portée: *Personnel*

Effet : *La cible est projetée de son corps elle peut voir tout ce qui est considéré comme un esprit ainsi que les gens sous l'influence d'une forme gazeuse ou fantomatique. Ne peut attaquer ou interagir durant ce temps.*

Durée : 5 minutes

Amélioration : 10 minutes

Incantation : 20 mots

Nom : *Protection spirituel*

Portée: *Personnel* **Effet :** *La cible se voit octroyé une protection contre les être extra planaires, ceux-ci ne voudront pas s'approcher et la cible ne recevra aucun dégât de leur part pour la durée du sort.*

Durée : 5 minutes

Amélioration : 10 minutes

Incantation : 20 mots

Nom : *Purification*

Portée : *Touché*

Effet : *Enlève une malédiction, possession, guérit aussi des poisons et des maladies. Durée : instantané*

Incantation : 15 mots

Nom : *Rafale*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible recule à 10 pieds et tombe au sol.*

Durée : *instantané*

Amélioration : 20 pieds au niveau 10

Incantation : 15 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Ralentissement*

Portée : *À vue*

Effet : *Les 2 cibles ne peuvent plus courir*

Durée : *15 secondes*

Amélioration : *3 cibles pendant 30 secondes. Incantation : 15 mots*

Nom : *Rayon négatif*

Portée : *À vue Effet : Un rayon frappe la cible lui infligeant 3 de dégâts sans armure. Durée : instantané Amélioration : 4 S.A. Incantation : 15 mots*

Nom : *Régénération*

Portée : *Touché Effet : La cible guérit d'un point de vie par minute Durée : 5 minutes*

Amélioration : *1 point de vie par minute pendant 10 minutes, 2 points de vie par minute pendant 10 minutes.*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Réparation d'armure*

Portée : *Touché*

Effet : *L'armure touchée récupère 3 points d'armure. Durée : instantané Amélioration : 4 P.A., 2 cibles au niveau 5.*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Réparation de membre*

Portée : *Touché Effet : Répare un membre brisé par un critique.*

Durée : *instantané*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Repoussement*

Portée : *Personnel Effet : Toutes personnes à deux mètres de l'invocateur sont repoussées à 2 mètres, tombant au sol. Durée : instantané*

Amélioration : *Activation*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Repoussement de morts-vivants. Portée : à vue*

Effet : *Repousse les mort-vivants, ceux-ci devront rester loin de l'invocateur.*

Durée : *5 minutes*

Amélioration : *10 minutes au niveau 5,*

15 minutes au niveau 10

Incantation : *15 mots*

Nom : *Retour en démon*

Portée: *Touché*

Effet : *Lorsqu'utiliser sur un corps agonisant, celui-ci se relève en démon ayant 10 points de vie, frappant avec ses armes ou ses poings pour infliger 1 de dégât. Durée : 10 minutes*

Amélioration : *15 points de vie au niveau*

5, 20 points de vie frappe à 2



Incantation : 15 mots

Nom : Retour en morts-vivant

Portée : Touché **Effet :** Lorsqu'utilisé sur un corps agonisant, celui-ci se relève en mort-vivant ayant 10 points de vie frappant avec ses armes ou ses poings pour infliger 1 de dégât.

Durée : 10 minutes

Amélioration : 15 points de vue au niveau

5, 20 points de vie frappe à 2

Incantation : 15 mots

Nom : Rouille

Portée : À vue **Effet :** L'arme ciblée frappe à 0.

Durée : 1 minute

Amélioration : 5 minutes au niveau 5, 2 cibles au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : Sacrifice divin

Portée : Personnel **Effet :**

L'invocateur doit sacrifier un sort non utilisé en plus de l'incantation. le prochain sort lancé devient Sans faille (ne peut pas être contrer, incluant les immunité)

Durée : jusqu'à utilisation ou 10 minutes

Amélioration : Sacrifie un sort pour donner à une cible un sort sans faille pour la durée.

Incantation : 15 mots

Nom : Second souffle

Portée : Touché **Effet :** La cible est automatiquement stabilisée ramenant celle-ci à un point de vie souffrant durant 30 secondes.

Durée : instantané (30 seconde souffrance)

Incantation : 30 mots

Nom : Sens divin

Portée : À vue

Effet : Permet de détecter la divinité de la cible.

Durée : 5 minutes

Amélioration : 10 minutes, 2 cibles

Incantation : 15 mots

Nom : Silence

Portée : À vue

Effet : La cible ne pourra plus parler

Durée : 15 secondes

Amélioration : 30 seconds au niveau 5

Incantation : 15 mots

Nom : Sommeil

Portée : À vue

Effet : La cible s'endort, l'effet sera annulé si elle reçoit un coup. **Durée :** 15 secondes

Amélioration : 30 secondes

Incantation : 10 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Sommeil sacré*

Portée : *Touché*

Effet : *Sommeil sur une cible consentante. Pendant ce temps, il régénère 1 p.v./ minute.*

Durée : 10 minutes **Amélioration :** *Cible immuniser au dégâts physique et sorts magique pour la durée*

Incantation : 30 mots

Nom : *Souffrance*

Portée : *à vue*

Effet : *La cible se tord de douleur*

Durée : 15 secondes

Amélioration : 30 sec, 2 cibles au niveau 10

Incantation : 10 mots

Nom : *Suffocation*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible est en souffrance et reçoit un point de dégât sans armure. Durée : 15 secondes*

Amélioration : 2 sans armure au niveau

5,

30 secondes au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : *Suggestion*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible prend tout ce que le lanceur de sort dit pour une excellente idée. (la suggestion perdure après la durée) Durée : 1 minutes*

Incantation : 10 mots

Nom : *Talion*

Portée : *À vue*

Effet : *l'invocateur sacrifie 3pv lorsqu'il incante le sort, la cible recevra un nombre de dégâts sans armure égale au nombre de pv sacrifier par l'invocateur. Si le sort est contré l'invocateur ne perdra pas les pv.*

Amélioration : 6 dégâts au niveau 5, 9 de dégâts au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : *Transfert de blessure*

Portée : *Touché* **Effet :** *Une personne consentante peut s'infliger 5 points de dégâts et une autre cible blessée se guérira du même nombre de points de vies perdus par la première.*

Durée : *instantané*

Amélioration : 8 points de vie au niveau

5,

10 points de vie au niveau 10

Incantation : 15 mots

Nom : *Transfert de mana*

Portée : *Touché*

Effet : *L'invocateur peut transférer 1 point de mana entre deux cibles touchés. Durée : instantané*

Amélioration : 2 points de mana au niveau 5, 3 points de mana au niveau

10 **Incantation :** 10 mots



Livre de magie 2021

Nom : *Utilisation d'armement*

Portée : *Touché*

Effet : *Permet d'utiliser une arme de siège* **Durée :** *1 minutes*

Amélioration : *5 minutes*

Incantation : *15 mots*

Nom : *Vérité forcée*

Portée : *À vue*

Effet : *La cible est forcée de répondre la vérité à tout ce qu'on lui demandera*

Durée : *2 minutes*

Amélioration : *5 minutes au niveau 5, 2 cibles au niveau 10* **Incantation :** *20 mots*

Nom : *Vision ultime*

Portée : *Touché*

Effet : *La cible détecte tout ce qui pourrait*

altérer la vision de la cible (invisibilité, magie, camouflage, falsification, furtivité)

Durée : *instantané.* **Incantation :** *15 mots*



MAGIE OCCULTE



Fonctionnement de la magie Occulte:

L'occulté devra choisir entre la branche "Animale" ou "Végétale" pour faire sa progression et son choix est définitif.

Il progresse de haut en bas, commençant donc avec Régénération ou Soin, au rythme d'un point d'esprit par niveau. L'occulté peut décider d'améliorer un sort qu'il connaît déjà au coût d'un point d'esprit plutôt que d'apprendre un nouveau sort.

À partir du niveau 7, soit il deviendra Druide et continuerait sa progression d'esprit dans sa branche sélectionnée (Animale ou Végétale). Ou bien il deviendra Chaman et il pourra contrôler une nouvelle source d'esprit (Les éléments), sa progression s'arrêtant et continuant dans l'élément qu'il aura choisi.

EX1: L'occulté Niveau 7 décide de devenir Druide. Il aura donc accès à la "Magie Druidique" (Voir Livre de magie) et sa progression continuera.

Ex2: L'occulté Niveau 7 décide de devenir Chaman. Il aura donc accès à la "Magie Chamanique" (Voir Livre de magie) et sa progression continuera dans cette grille. Sa progression dans la "Magie Occulte" s'arrête (Le Nouveau Chaman garde ces sorts d'occulté).

Regen par jour



Livre de magie 2021

Nom: Apaisement

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit l'effet "Apaisement" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes.

Nom: Camouflage

Portée: Personnel

Effet: Le lanceur de sort gagne la compétence "furtivité 1" pour une durée de 1 minute.

Amélioration 1: 5 minutes.

Nom: Crainte

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit l'effet "Crainte" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes.

Nom: Faiblesse

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit l'effet "Faiblesse" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes.

Nom: Régénération

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit 1 PV par 5 minutes pendant 10 minutes (maximum 2 PV).

Amélioration 1: 1 PV/5 minutes pendant 20 minutes (maximum 4 PV.)

Nom: Soin

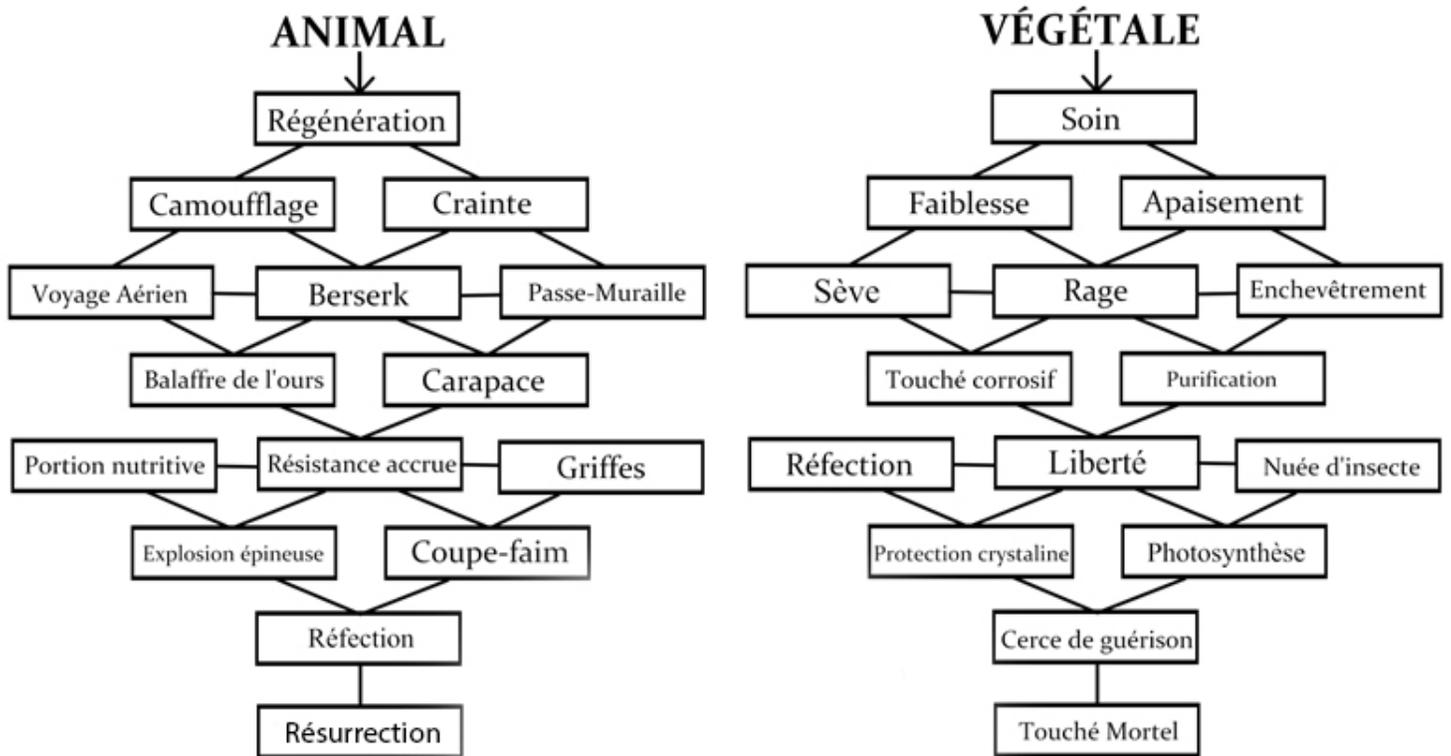
Portée: Touché

Effet: Guérit la cible de 2P.V.

Amélioration 1: 3 PV.



Magie Druidique



Les druides, en tant que protecteur de la nature, ont réussi à créer un fort lien avec celle-ci. Que ce soit pour la protection des plantes ou des animaux, un druide sera de ceux qui seront les plus fervents. En récompense, les forces de la nature répondent à son appel au point de pouvoir même créer une symbiose avec le corps du druide. Plusieurs vouent un grand respect pour Zarrek sans pour autant faire l'unanimité d'entre eux.



Fonctionnement de la magie des druides

Dès qu'un personnage gagne accès au sort du tableau des Druides, il gagnera un nombre de points d'esprit déterminé par sa classe. Il garde sa progression d'occulté et gagne accès aux 2èmes augmentations de ses sorts. Ses points devront être dépensés dans le tableau de sort de la façon suivante :

Le joueur pourra choisir une case reliée à une qu'il possède déjà afin d'acquérir un nouveau sort. Il peut aussi reprendre un sort qu'il possède déjà afin de l'améliorer. (Maximum de 2 fois).

Les sorts qui ont leur 2e augmentation coûtent un (1) essence de plus à incanter et un point d'esprit de plus à acheter.

Son essence est l'énergie qu'il utilise pour lancer ses sorts.

Ses points d'esprits sont les points à utiliser pour acheter ses sorts dans la grille plus bas

EX: Soin 1 = 1 essence/ 1 Point d'esprit

Soin 2 = 1 essence/ 1 Point d'esprit (Amélioration 1)

Soin 3 = 2 essences/ 2 Point d'esprit (Amélioration 2)

Explication: Soin 1 et Soin 2 ne coûte qu'un (1) essence à incanter et ne coûte qu'un (1) seul point d'esprit à acheter dans la grille. Soin3 coûte deux (2) essences à incanter et coûte 2 points d'esprits à acheter.

Le druide utilise un point d'essence spirituelle pour chaque sort utilisé. Ces points reviennent au rythme d'un par heure.

L'incantation des sorts de druide doit comprendre une description sommaire de l'effet demandé aux esprits ancestraux de la nature, soit Animal ou Végétale.



EX: J'en appel à toi, Ô grand esprit Animal*. Offre moi la puissance de tes Griffes* ravageuses. (15 mots)

Animal

Nom: Balafre de l'ours

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit 2 de dégât et est propulsée à un (1) mètre.

Amélioration 1: 3 dégât.

Amélioration 2: 4 dégât.

Nom: Berserk

Portée: À vue

Effet: La cible subit l'effet "Berserk" pour une durée de 5 secondes.

Amélioration 1: 10 secondes.

Amélioration 2: Rafale un (1) mètre autour de la cible au moment de l'impact du sort.

Nom: Camouflage

Portée: Personnel

Effet: Le lanceur de sort gagne la compétence "furtivité 1" pour une durée de 1 minutes.

Amélioration 1: 5 minutes.

Amélioration 2: "furtivité 2"

Nom: Carapace

Portée: personnel

Effet: la cible reçoit 2 points d'armure pour 15 minutes.

Amélioration 1: 4 points d'armure

Amélioration 2: portée devient au touché

Nom: Coupe Faim

Portée: Touché

Effet: La cible se voit libérée des effets néfastes du manque de nourriture pour une durée de 2 heures.

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: 2 cibles/ 6 heures

Nom: Crainte

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit l'effet "Crainte" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes.

Amélioration 2: 2 cible

Nom: Explosion Épineuse

Portée: Personnel

Effet: À 1 mètre autour de l'Incantateur jusqu'à 3 cible reçoivent 1 de dégât sans armure.

Amélioration 1: Repoussement 1 mètre

Amélioration 2: La cible reçoit 2 de dégâts sans armure.

Nom: Griffes

Portée: Personnel

Effet: Le lanceur de sort se fait pousser des griffes faisant 1 de dégâts pour 3 coups.

Amélioration 1: 5 coups de griffes.

Amélioration 2: Les coups deviennent "sans armure"

Nom: Passe-muraille

Portée: Touché



Livre de magie 2021

Effet: En gardant sa concentration les yeux fermés, le lanceur de sort peut passer au travers du mur ou de la muraille qu'il touche.

Amélioration 1: +1 cible touchant le lanceur de sort.

Amélioration 2: 2 cible touchants le lanceur de sort et tous gagnent l'effet "Courage" pour une durée de 5 secondes après le transport.

Nom: Portion Nutritive

Portée: Touché

Effet: La ressource de nourriture gagne "Gastronomie 1". Une fois consommé, l'effet dure 2 heures.

Amélioration 1: 2 ressources

Amélioration 2: 2 ressources/ 6 hrs.

Nom: explosion

Portée: Touché

Effet: Enlève 2 minutes au temps de stabilisation. (doit garder une main sur la cible.)

Amélioration 1: 2 cibles.

Amélioration 2: Enlève 5 minutes au temps de stabilisation.

Nom: Régénération

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit 1 PV par 5 minute minutes, pendant 10 minute. (Maximum 2 PV)

Amélioration 1: 1 PV/5 min. pour 20 minutes. (Maximum 4 PV)

Amélioration 2: 2 PV/5 min. pour 15 minutes. (Maximum 6 PV)

Nom: Résistance Accrue

Portée: Touché

Effet: La cible est immunisée aux poisons pour une durée de 15 minute. (les effets reprennent après la durée)

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: Le sort immunise aussi contre les maladies et la durée devient une (1) heure.

Nom: Résurrection

Porté: Touché

Effet: Le lanceur de sort peut ramener un joueur de la mort à 1 point de vie.

Amélioration: Reviens avec tous ses points de vie.

Incantation: Rituel de 15 minutes

Nom: Voyage Aérien

Portée: Touché

Effet: pendant 30 secondes la cible ne peut pas être ciblé par aucun effet ou dégât et ne peut pas faire autre chose que se déplacer. (la cible se transforme en oiseau et vole pour la durée. La cible est visible.)

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: Permet de se déplacer en sécurité vers un campement précis (sans s'arrêter)

Végétal

Nom: Apaisement

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit l'effet "Apaisement" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes.

Amélioration 2: 2 cibles.

Nom: Cercle de guérison

Portée: Personnelle/Touché*



Livre de magie 2021

Effet: L'incantateur peut soigner un total de 4PV. divisés dans un minimum de 3 cibles incluant le druide. *Les cibles doivent toucher l'incantateur.

Amélioration 1: un total de 6PV.

Amélioration 2: un total de 8PV

Nom: Enchevêtrement

Portée: À vue

Effet: Les jambes de la cible sont figées au sol pour 10 secondes et elle ne peut plus marcher mais peut tout de même se battre.

Amélioration 1: 2 cibles.

Amélioration 2: 3 cibles, 15 secondes.

Nom: Faiblesse

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit l'effet "Faiblesse" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes.

Amélioration 2: 2 cibles.

Nom: Liberté

Portée: Touché

Effet: La cible est automatiquement libérée de tout ce qui pourrait la ralentir.

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: À vue, la cible reçoit l'effet "Liberté de mouvement" pour une durée de 30 secondes.

Nom: Nuée d'insecte

Portée: À vue

Effet: La cible est assaillie d'insectes et ne peut se défendre pendant 5 secondes.

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: 10 secondes

Nom: Sérénité végétale

Portée: Touché

Effet: Immunise la cible aux effets mentaux pour une durée de 30 secondes.

Amélioration 1: 1 minute

Amélioration 2: 2 minutes. Ajoute 2 points de vie temporaire à la cible.

Nom: Protection Cristalline

Portée: Personnelle

Effet: Immunisé au 3 prochain coups bois-fer, pour un maximum de 5 minutes.

Amélioration 1: Immunisé à tous les coups bois-fer pendant 15 secondes.

Amélioration 2: Portée devient au toucher.

Nom: Purification

Portée: Touché

Effet: La cible est guérie d'un poison.

Amélioration 1: Ajoute une régénération de 1PV./ 5 minutes pendant 10 minutes (Maximum 2 PV.)

Amélioration 2: 2 cibles.

Nom: Rage

Portée: Touché

Effet: Le cible reçoit l'effet "Force surhumaine" pour une durée de 30 secondes.

Amélioration 1: +2P.V temporaire

Amélioration 2: 1 minute.

Nom: Réfection

Portée: Touché

Effet: Enlève 2 minutes au temps de stabilisation. (doit garder une main sur la cible.)

Amélioration 1: 2 cibles.

Amélioration 2: Enlève 5 minutes au temps de stabilisation.



Livre de magie 2021

Nom: Sève

Portée: Touché

Effet: L'incantateur peut coller deux cibles ensemble, ou une cible à une surface verticale, qu'il peut toucher simultanément pour une durée de 15 secondes.

Amélioration 1: 30 secondes.

Amélioration 2: Donne 30 secondes à l'incantateur pour aller toucher les cibles.

Nom: Soin

Portée: Touché

Effet: Guérit la cible de 2P.V.

Amélioration 1: 3PV.

Amélioration 2: 2 cibles.

Nom: Touché corrosif

Portée: Touché

Effet: La cible touchée reçoit 2 dégâts d'acide.

Amélioration 1: 4 dégâts

Amélioration 2: Les dégâts deviennent sans armures.

Nom: Touché Mortel

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit la moitié de ses points de vie en dégât et un effet de "faiblesse" 10 secondes. (La cible doit être touchée dans les 10 secondes après l'incantation.)

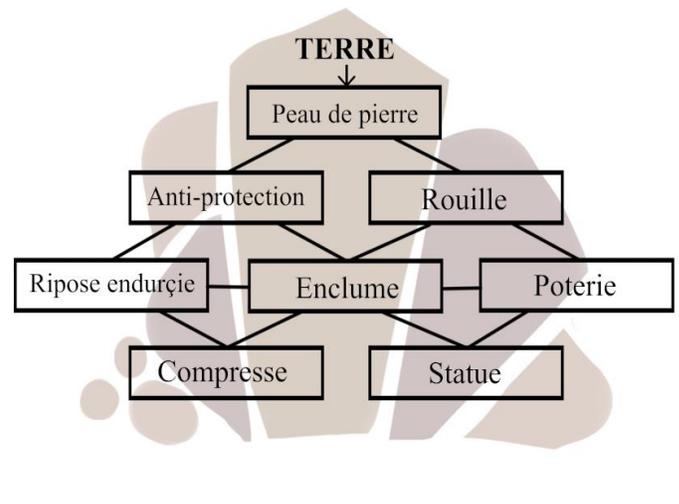
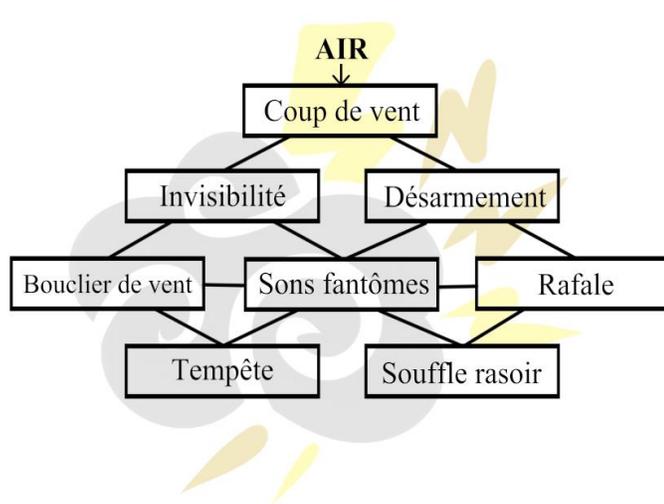
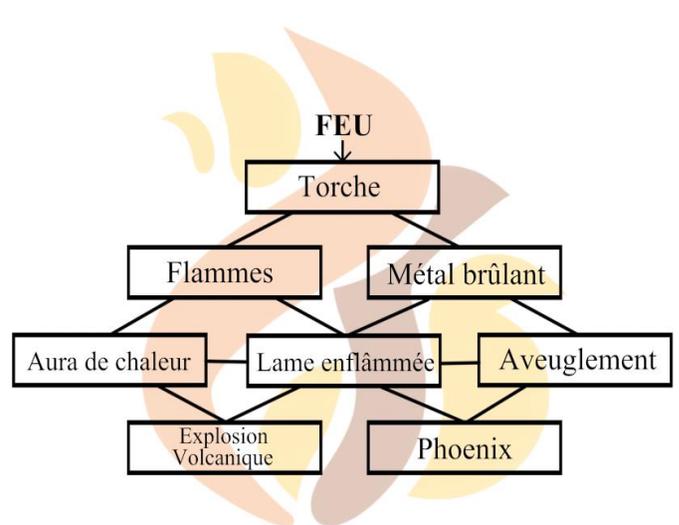
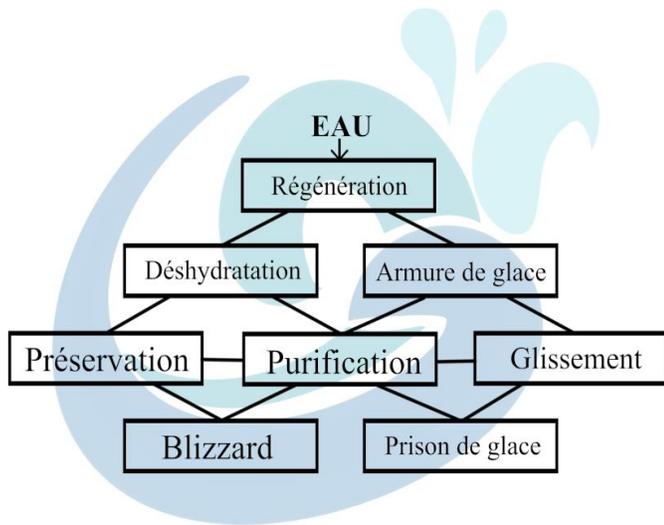
Amélioration 1: La charge reste 30 secondes dans la main du druide.

Amélioration 2: La cible tombe à zéro (0) PV.

à



Magie Chamanique





Fonctionnement de la magie Chamanique

L'essence du Chaman représente sa puissance spirituelle. Son essence se renouvelle à chaque jour.

Il doit commencer sa progression en haut de la branche élémentaire choisie. Il doit choisir une case reliée à une qu'il possède déjà, si cela s'avère à être le même sort il sera amélioré (Pour un maximum de 2 fois)

Les sorts qui ont leur 2e augmentation coûtent un (1) essence de plus à incanter.

EX: Soin 1 = 1 essence/ 1 Point de sort

Soin 2 = 1 essence/ 1 Point d'esprit (Amélioration 1)

Soin 3 = 2 essences/ 1 Point d'esprit (Amélioration 2)

Explication: Soin 1 et Soin 2 ne coûtent qu'un (1) essence à incanter et ne coûtent qu'un (1) seul point d'esprit à acheter dans la grille. Soin 3 coûte deux (2) essences à incanter et coûte un (1) point d'esprits à acheter. C'est ainsi pour chaque sort.



Sort

Le Chaman peut canaliser l'énergie de son essence et la manifester sous forme de puissance élémentale.

Chaque incantation doit comporter une incantation de 10 mots et inclure une référence à l'élément du sort. Pour chaque amélioration du sort utilisé, 5 mots supplémentaires devront être ajoutés à l'incantation.

Le Chaman ne regagne pas ses points d'essence avec le temps.

EX: J'en appelle à toi, Ô Grand esprit de l'Eau*. Régénère* ses plaies. (12-13 mots, sort niveau 1)

Eau

Armure de glace

Portée: Personnel

Effet: L'incantateur reçoit 2 Points d'armure pendant 15 minutes.

Amélioration 1: Reçoit 3 points d'armure.

Amélioration 2: Reçoit 5 points d'armure.

Blizzard

Portée: Personnel

Effet: Tout les cibles se trouvant à 2 mètres de l'incantateur reçoivent l'effet "Aveuglement" pour une durée de 15 secondes.

Amélioration 1: Les cibles reçoivent 2 de dégâts de glace.

Amélioration 2: L'incantateur reçoit l'effet "Furtivité" pour une durée de 5 minutes.

Déshydratation

Portée : à vue

Effet : Cause un état de silence sur une cible

Durée : 10 secondes

Amélioration 1: Cause aussi un état de faiblesse et la durée devient 15 secondes

Amélioration 2: 2 cibles

Glissement

Portée : à vue

Durée : Instantanée

Effet : La cible reçoit l'effet "Déstabilisant".

Amélioration : Rafale 1 mètre

Régénération

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit 1 PV par 5 minutes, pour un total de 2 PV.

Amélioration 1: 1 PV par 5 minutes pour un total de 3 PV.

Amélioration 2: 1 PV par minutes pour un total de 4 PV

Préservation

Portée : Touché

Effet : La cible mourante ajoute 2 minutes à son temps d'agonie.

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: 5 minutes

Prison de glace

Portée : Touché

Effet : La cible reçoit 2 de glace et l'effet de "fige" 5 secondes.

Amélioration 1: 4 dégâts et "Fige" 10 seconde



Amélioration 2: 2 cibles

Purification

Portée : Personnelle

Amélioration 2: 2 cibles

Air

Bouclier de vent

Portée : Touché

Effet : La cible est immunisée contre les projectiles non-magiques pendant 2 minutes.

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: La cible est immunisée contre tous les projectiles. (Magiques ou non) Pendant 5 minutes.

Coup de vent

Portée: Personnel

Effet: Le Chaman peut se déplacer de 2 mètres "hors jeu".

Amélioration 1: +1 cibles touchant le lanceur de sort.

Amélioration 2: 1 cible sur la trajectoire subit un effet de "rafale" 1 mètre

Désarmement

Portée : à vue

Durée : Instantanée

Effet : La cible reçoit l'effet "Désarmement"

Amélioration 1: la cible reçoit 1 dégât électrique

Amélioration 2: 2 cibles

Invisibilité

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Effet : L'incantateur guérit une Maladie.

Amélioration 1: Guérit un poison

Amélioration 2: Portée devient "au toucher".

Effet : Le Chaman reçoit l'effet

"invisibilité" pour une durée de 30 secondes

Amélioration 1: +1 cible au touché

Amélioration 2: 2 minutes

Rafale

Portée : À vue

Durée : Instantanée

Effet : 1 cible reçoit un effet de rafale 1 mètre.

Amélioration 1: 2 mètres

Amélioration 2: 2 cibles

Sons fantômes

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit un effet de "Distraction" pour une durée de 15 secondes.

Amélioration 1: 30 secondes

Amélioration 2: La cible est totalement distraite par le son et devra marcher dans la direction choisie par le Chaman pour la durée du sort.

Souffle rasoir

Portée: Personnel

Effet: À 2 mètre devant le Chaman, tout les cibles reçoivent 2 dégâts électrique

Amélioration 1: Le souffle fait un effet de rafale 1 mètre

Amélioration 2: Les dégâts sont sans-armure.



Tempête

Portée: À vue

Effet: La cible reçoit 2 de dégâts électrique.

Feu

Aura de chaleur

Portée: Personnelle

Effet: Crée un effet de "souffrance" dans rayon d'un mètre autour du Chaman pour une durée de 30 secondes. (Le Chaman peut marcher en gardant sa concentration).

Amélioration 1: durée de 2 minutes

Amélioration 2: Ceux pris dans l'aura de chaleur reçoivent 2 de dégâts de feu.

Aveuglement

Portée: À vue

Effet: La cible subit l'effet "Aveuglement" pour une durée de 10 secondes.

Amélioration 1: 15 secondes

Amélioration 2: 2 cibles

Explosion Volcanique

Portée: Personnel

Effet: À un mètre autour du Chaman, toutes les cibles reçoivent un effet de Rafale 1 mètre et 2 dégâts de feu.

Amélioration 1: Rafale 2 mètres.

Amélioration 2: 4 dégâts à 2 mètre autour de L'incantateur. Celui-ci peut continuer d'incanter, tant que celui-ci maintient sa concentration et reste immobile, à 2 mètre de lui les cibles reçoivent l'effet "rafale" 2 mètre et ce pour une durée maximale de 5 minutes.

Amélioration 1: 4 de dégâts électrique.

Amélioration 2: 6 dégâts électrique, les dégâts doivent être divisés en 2 cibles ou plus (ex : 2 cible/3 dégâts ou 6 cibles/1 dégât)

Flammes

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit 2 de dégât de feu.

Amélioration 1: 3 de dégâts de feu

Amélioration 2: À vue, 4 de dégâts de feu.

Lame enflammée

Portée: Touché

Effet: L'arme ciblée reçoit +1 dégât de feu pour 3 coups.

Amélioration 1: 2 cibles

Amélioration 2: la durée devient 1 minutes.

Métal brûlant

Portée: Touché

Effet: La cible reçoit l'effet "Désarmement" (doit être touché dans la minute suivant l'incantation)

Amélioration 1: À vue

Amélioration 2: La cible du désarmement un effet de "Souffrance" 10 secondes.

Phoenix

Portée: Touché

Effet: La cible mourante est stabilisée à 1 PV, mais reçoit l'effet "Faiblesse" pour une durée de 20 minutes. L'incantateur reçoit 5 dégâts sans armure

Amélioration 1: 10 minutes 4 dégâts (s.a)

Amélioration 2: 5 minutes 3 dégâts (s.a)

Torche

Portée: Personnelle



Livre de magie 2021

Effet : Une des mains du Chaman produit de la lumière. (Lampe torche) Pour une durée de 2 minutes

Terre

Anti-protection

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Effet : Le bouclier ciblé reçoit temporairement l'effet "Brise-bouclier" pour 10 minutes.

Amélioration 1: la portée devient "À vue"

Amélioration 2: Le bouclier ciblé reçoit l'effet "brise-bouclier" jusqu'à ce que le bouclier se fasse réparer par un forgeron.

Compresse

Portée: Touché

Effet: La cible perd l'utilisation d'un de ses bras (Au choix du Chaman en lançant le sort) pour une durée de 15 secondes

Amélioration 1: 30 secondes

Amélioration 2: Le bras ciblé reçoit l'effet "critique"

Inspiration

Portée: Touché

Effet: Enchante un outil afin de réduire le temps de forge ou d'alchimie de 5 minutes (Minimum 5 minutes). (ne peut pas être jumelé à d'autre effets similaires.)

Amélioration 1: Réduit le temps de 10 minutes (Minimum 5 minutes)

Amélioration 2: L'outil permet d'utiliser une ressource ou ingrédient commun de moins pour la création. (Minimum 1)

Peau de pierre

Porté : Touché

Effet : Réduit les dégâts non-magiques de un (1), pour un minimum de un (1), pour 5

Amélioration 1: 5 minutes

Amélioration 2: La lumière est aussi puissante qu'une lumière du jour

coups

Amélioration 1: la durée devient 1 minutes

Amélioration 2: Réduit les dégâts non-magiques de 1, minimum 0.

Poterie

Porté : Personnelle

Effet : Confère 2 points d'armure pour une durée de 5 minutes.

Amélioration 1: 4 point d'armure 15 minutes

Amélioration 2: 6 points d'armure. 30 minutes.

Rouille

Portée : Touché

Effet : L'arme ciblée reçoit l'effet "rouille" pour 15 secondes.

Amélioration 1: Peut aussi cibler une serrure 1 (La serrure reçoit l'effet brisé/ouvert.)

Amélioration 2: 30 secondes. Peut aussi cibler une serrure 2.

Riposte endurcie

Portée: Personnel

Effet: Le Chaman peut bloquer 3 coups non- magiques avec ses avant-bras.

Amélioration 1: Chaque coups bloqués renvoi un (1) de dégâts.

Amélioration 2: La portée devient "Au touché" et la cible reçoit aussi 2PA pour une durée de 5 minutes.

Statue

Porté : Personnelle



Livre de magie 2021

Effet : Change le Chaman statue de marbre. Il reçoit les effets "Ancrage", "silence" et "fige" mais est immunisé à tout dégâts non-magiques et aux effets mentaux et moraux pour une durée de 15 secondes.

Amélioration 1: La portée devient au touché.

Amélioration 2: À la fin de la durée, la statue se brise causant un effet de "repoussement" à 2 m autour de la cible.



TOTEM CHAMANIQUE

Au niveau 7, le Chaman lie son esprit à un animal totem. Cette communion renforce les deux parties et confère certaines habiletés au Chaman en fonction de la nature de l'animal choisi. Ce lien entraîne aussi certains changements dans le comportement du Chaman (Roleplay en conséquence.)

Lors du choix du totem par le Chaman, il obtient automatiquement le premier bonus de son totem. Les bonus suivants doivent être acquis via la compétence Connexion Totémique.

Félin

- 1- Libération – Permet d'échapper à toute emprise physique ou lien.
- 2- 9 vies – Permet d'ajouter 3 au résultat du dé de chance lors de la mort, 1x/GN.
- 3- Vision Nocturne - Donne l'effet d'infravision la nuit.

Sabot

- 1- Ancrage – La cible ne peut pas être déplacée contre son gré tant qu'il garde les 2 pieds au sol.
- 2- Force surhumaine – Après une incantation de 15 mots le Chaman reçoit Force surhumaine pour 5 min 2x/GN
- 3- Critique - Permet d'assurer un coup rendant un membre inutilisable, 1x/GN.

Écailleux

- 1- Camouflage – Donne Furtivité 1 ou Furtivité 2 si le niveau 1 est déjà acquis. (voir description dans compétences)
- 2- Mue – Permet de guérir une blessure critique suite à une nuit de repos
- 3- Caméléon - permet de changer d'apparence pour 20 minutes après avoir fait appel à son totem (15 mots). 1x/GN

Volatile

- 1- Polyglotte – Permet de comprendre et parler toutes les langues communes.
- 2- Pigeon voyageur – Suite à un appel à son totem de 10 mots, permet à l'incantateur de se rendre à sa cible de façon "Hors-jeu" pour lui murmurer une phrase de maximum 5 mots. Portée: à vue. 3x/GN



Livre de magie 2021

3- Oeil du faucon – Permet d'utiliser Vision Ultime, pendant 5 minutes, suite à un appel à son totem de 15 mots. 2x/GN

Aquatique

1- Purification de bandages – Permet d'utiliser la compétence Purification de bandage telle que décrite dans la compétence.

2- Sort silencieux – Permet de lancer un sort en 10 secondes comptées visiblement sur ses mains en étant complètement silencieux. 2x/GN

3- Anguille – Permet de faire 3 dégâts sans armure au touché. 2x/GN

Fouisseur

1- Liberté de mouvement – Confère l'effet de liberté de mouvement de manière permanente.

2- Catalepsie – Permet d'utiliser la compétence Catalepsie tel que décrite dans les compétences, 1x/jour.

3- Terrier – permet de faire une esquive désespérée et d'annuler le coup ou le sort reçu en se jetant au sol, 1x/GN.

Canin

1- Rationnement– Permet de partager une ration de nourriture avec un autre personnage (ne s'applique pas à la compétence Gastronomie)

2- Meilleur ami de l'homme- Après une incantation de 15 mots un allié au touché et le Chaman obtiennent chacun courage et 2 pv temporaire pendant 5 min 1x jour

3- Meute - donne la compétence attaque en tenaille.

Insecte

1- Production de ressource – Confère la compétence Métier 1

2- Passe-muraille – Permet, après un contact de 15 seconde sans recevoir de dégât, de traverser un mur.

3- Poison – Inflige 1 dégât sans armure par minute, pendant 5 minutes, au touché. 2x/GN.



Magie Arcanique

La toile de magie est une source infinie de puissance sur laquelle seul les dieux semble avoir un libre accès. Au travers des âges certains mortels ont réussi à percer ses secrets et une étude ardue est obligatoire pour tous ceux qui souhaitent s'y plonger, si bien que plusieurs dévouent leur vie entière à la découverte de cet art.

Fonctionnement de la magie arcanique

Les écoles de magie : *les écoles de magie sont des catégories de sorts arcanes. Dès qu'un acolyte choisi son premier sort cela déterminera sa première école de magie, parmi*

*Illusion, Enchantement, Transmutation, Espace-temps, **Élémental**, Destin. Il est possible d'apprendre plusieurs écoles de magie par l'acquisition de la compétence.*

L' école **arcan est uniquement accessible aux acolytes. *L' école **combat** est uniquement accessible aux initiés.*

Point de mana : *L'arcaniste ne possède aucun point de mana. Il peut augmenter sa réserve de mana en achetant la compétence : mana supplémentaire. Il régénère ses points de mana à une fréquence d'un par heure.*

Niveaux des sorts :

Chaque école de magie possède 5 niveaux de sort. Pour chaque niveau le mage doit dépenser un point de sort pour acquérir un sort, Suite à la dépense de 4 points de sorts dans le même niveau il peut passer au niveau suivant. Pour chaque niveau de sort le mage doit dépenser un point de mana. Chaque sort peut être amélioré une fois au coût de 2 points de sorts.

Ex : un sort de niveau 5 le mage devra dépenser 5 points de mana pour incanter ce sort.



Incantation : Chaque sort qu'un mage fera, devra être incanté d'une phrase magique comportant plusieurs mots de puissance. En ordre les mots utilisés représentant la catégorie de l'école et l'incantation du sort.

Métamagie : Ne peut être combiné sur un même sort.

Habitus : chaque école de magie donne accès à un habitus qui sera obtenu dès l'achat de la compétence école de magie. Ils sont spécifiques à chaque école et l'habitus ne peut être appris d'aucune autre façon que par l'acquisition de l'école de magie spécifique. L'habitus peut être utilisé à toutes les 15 minutes

Arcane : Arme arcane mineur - l'arme devient magique pour le prochain coup.
"Suaerl laraek"

Destin : détection de la magie - Au touché permet de détecter la magie sur un objet
"

Thatheo arcaniss"

Combat : Bouclier arcane - Diminue les dégâts reçu d'un sort de 1 minimum 1 doit être utiliser dans les 15 minutes " Ripeik fethos"

Enchantement : Touché apaisant - Au touché la cible se voir apaiser pour 10 secondes" Levex ifpesp"

Élémental : Frappe élémental - Le prochain coup frappe d'un élément choisit.
"Atonus donotreska"

Espace-temps : Saut temporel mineur - disparaît sur place durant 15 secondes.".
Tairais ghisklap"

Illusion : invisibilité d'objet - permet de rendre un objet invisible pendant 30 secondes. "Bhask xiiw"

Transmutation : Main protectrice - Permet de bloquer 1 coup avec une main."
Triku Los"

Cérémonie : Tous les sorts ayant un symbole (C) peuvent être incanter au choix en cérémonie. les cérémonies doivent être incanter en type "rite" pendant 10 min (laisser au RP mais l'incantation du sort doit être dit au moins une fois), les améliorations acquises sont applicables. Les sort incanter de cette manière ne coûtent pas leur coût en mana une fois terminé. Les cérémonies ne peuvent être utilisées plus de 2 fois par jour.



Écoles de magie

Arcane (Suiaerl)	Combat (Ripeik)	Destin (Thatheo)	Élémentale (Atonus)
Niveau 1	Niveau 1	Niveau 1	Niveau 1
<i>Armure magique (C)</i>	<i>Arme arcane</i>	<i>Détection de la vie</i>	<i>Enchevêtrement</i>
<i>Locket</i>	<i>Armure arcane (C)</i>	<i>Détection des effets mentaux</i>	<i>Lame élémentaire (C)</i>
<i>Poussée arcane</i>	<i>Charge (C)</i>	<i>Hasard Favorable (C)</i>	<i>Poigne élémentaire</i>
<i>Sceau (C)</i>	<i>Frappe éthéré</i>	<i>Message (C)</i>	<i>Résistance élémentaire (C)</i>
Niveau 2	Niveau 2	Niveau 2	Niveau 2
<i>Bris de verrous (C)</i>	<i>Ancrage (C)</i>	<i>Dernier effort</i>	<i>Armure de glace</i>
<i>Contrôle de l'arcane</i>	<i>Arme liée</i>	<i>Echo de vérité</i>	<i>Désarmement brûlant</i>
<i>Projectile magique</i>	<i>Force surhumaine</i>	<i>Identification (C)</i>	<i>Immunité au prochain coup (C)</i>
<i>Repoussement arcane</i>	<i>Maniement d'arme</i>	<i>Repos des braves</i>	<i>Rafale</i>
Niveau 3	Niveau 3	Niveau 3	Niveau 3
<i>Détection de la magie suprême</i>	<i>Désarmement</i>	<i>Détection des intentions</i>	<i>Bouclier antiprojectile</i>
<i>Recharge d'objet magique</i>	<i>Flexibilité accrue</i>	<i>Détection de richesse</i>	<i>Bourrasque</i>
<i>Verrous explosif</i>	<i>Frappe dévastatrice</i>	<i>Polyglossie</i>	<i>Prison glaciale</i>
<i>Vision trouble</i>	<i>Maniement du bouclier</i>	<i>Prescience</i>	<i>Projectile élémentaire</i>
Niveau 4	Niveau 4	Niveau 4	Niveau 4
<i>Arme amélioré</i>	<i>Bouclier indestructible</i>	<i>Destinée tracée</i>	<i>Protection élémentaire</i>



Livre de magie 2021

<i>Dissipation de la magie</i>	<i>Force démesuré</i>	<i>Destin partagé</i>	<i>Fige multiple</i>
<i>Projectile amélioré</i>	<i>Frappe éthéré supérieur</i>	<i>Pièce chanceuse</i>	<i>Armure de pierre</i>
<i>Revert magique</i>	<i>Arme enchantée</i>	<i>Manipulation Karmique</i>	<i>Mur de flamme</i>
Niveau 5	Niveau 5	Niveau 5	Niveau 5
<i>Blessure arcane</i>	<i>Arsenal de guerre</i>	<i>Contrôle du destin</i>	<i>Chaîne d'éclairs</i>
<i>Bouclier versatile</i>	<i>Brave combattant</i>	<i>Destinée</i>	<i>Cryogénéisation</i>
<i>Forme arcane</i>	<i>Globe d'invulnérabilité</i>	<i>Échange imprévue</i>	<i>Peau d'adamantine</i>
<i>Suprématie</i>	<i>Retour de sort</i>	<i>Vision ultime</i>	<i>Pilier de flamme</i>

Enchantement (Levex)	Espace-temps (Tairais)	Illusion (Bhask)	Transmutation (Triku)
Niveau 1	Niveau 1	Niveau 1	Niveau 1
<i>Altération des émotions (C)</i>	<i>Accélération</i>	<i>Camouflage</i>	<i>Camouflage (C)</i>
<i>Amitié</i>	<i>Bond temporel (C)</i>	<i>Changement d'apparence</i>	<i>Fortification (C)</i>
<i>Apaisement</i>	<i>Déplacement (C)</i>	<i>Fausse aura (C)</i>	<i>Passe murail</i>
<i>Courage (C)</i>	<i>Ralentissement</i>	<i>Lumière (C)</i>	<i>Résistance environnementale</i>
Niveau 2	Niveau 2	Niveau 2	Niveau 2
<i>Charabia</i>	<i>Création accélérée</i>	<i>Anti-aura</i>	<i>Griffe (C)</i>
<i>Charme (C)</i>	<i>Fige</i>	<i>Illusion Monstrueuse</i>	<i>Infravision</i>
<i>Éveil</i>	<i>Gravité amplifiée</i>	<i>Invisibilité (C)</i>	<i>Peau épaisse</i>
<i>Liberté de parole</i>	<i>Saut temporel Supérieur (C)</i>	<i>Voile d'ombre</i>	<i>Rouille</i>
Niveau 3	Niveau 3	Niveau 3	Niveau 3



Livre de magie 2021

<i>Injonction</i>	<i>Éclipse</i>	<i>Anti-détection</i>	<i>Déformation</i>
<i>Paranoïa</i>	<i>Régénération</i>	<i>Forme fantasmal</i>	<i>Désintégration d'armure</i>
<i>Pire cauchemard</i>	<i>Retour immédiat</i>	<i>Incantation silencieuse</i>	<i>Membre indestructible</i>
<i>Somnolence</i>	<i>Vieillessement</i>	<i>Visages ennemis</i>	<i>Vigueur améliorée</i>
Niveau 4	Niveau 4	Niveau 4	Niveau 4
<i>Berserk</i>	<i>Brèche</i>	<i>Aveuglement de masse</i>	<i>Force</i>
<i>Narcissisme</i>	<i>Faïlle dimensionnelle</i>	<i>Clone d'ombre</i>	<i>Forme gazeuse</i>
<i>Provocation</i>	<i>Retour en arrière</i>	<i>Invisibilité de masse</i>	<i>Touché désintégrant</i>
<i>Volonté de fer</i>	<i>Téléportation</i>	<i>Réalité illusoire</i>	<i>Transformation monstrueuse</i>
Niveau 5	Niveau 5	Niveau 5	Niveau 5
<i>Contresens</i>	<i>Dernière chance</i>	<i>D'ombre et de lumière</i>	<i>Carapace impénétrable</i>
<i>Domination</i>	<i>Redirection</i>	<i>Frayeur mortelle</i>	<i>Corps toxique</i>
<i>Immunité mental</i>	<i>Vortex</i>	<i>Lance d'ombre</i>	<i>Forme signature</i>
<i>Oubli</i>	<i>Voyage forcé</i>	<i>Or des fous</i>	<i>Peau de guerre</i>



Liste des sorts

ARCANE (suaierl)

Niveau 1

Armure magique

Portée : Personnelle

Effet : Permet à l'incantateur de faire apparaître une armure arcane lui procurant 2 de point

d'armure **Durée :**

5 minutes

Amélioration : 4 points d'armure

Incantation : Suaierl xtirl ti tija stoth arcaniss.

Locket

Portée : À vue

Effet : L'arme ciblée ne peut plus sortir de son fourreau. (Le sort n'a aucun effet si l'arme n'est

pas dans un fourreau)

Durée : 1 minute

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Suaierl thric oium ekess vakka caex

Poussée Arcane

Portée : Personnelle **Effet :** Le prochain sort de dégât lancé appliquera également l'effet "Déstabilisant" à la cible. (Maximum 1 cible)

Durée : 30 minutes

Amélioration : Si le sort a plusieurs cibles l'effet

"Déstabilisant" s'applique a toute les cibles

Incantation : Suaierl frevor tairais rechan gethrisj vhira

Sceau

Portée : Toucher

Effet : Permet de transférer un sort offensif de niveau 1 à 3 sur une bourse (le mana utilisé et l'incantation du sort doivent être

ajoutés au moment de l'incantation), créant par le fait même, un mot de passe pour celle-ci. Lorsque la bourse est ouverte sans activer le mot de passe, le sort se déclenche sur la cible l'ayant ouvert. (Une bourse ne peut qu'avoir un seul effet

magique à la fois)

Durée : 1 heures

Amélioration : Permet de stocker un sort de niveau 4

Incantation : Suaierl rifstejar jedark troth sia ehaism

Niveau 2

Bris de verrous

Portée : Touché

Effet : Permet de déverrouiller un "Verrous 1"

Durée : instantannée

Amélioration : "Verrous 2"

Incantation : Suaierl dout noach belhal ekess ve ti wux

Contrôle de l'arcane

Portée : Personnelle

Effet : La régénération naturelle de mana passe à 2 par heure. (le sort est rompu si l'incantateur est engagé dans un combat.)

Durée : 3 heures

Amélioration : La portée devient "Touché"

Incantation : Suaierl origato wer mana zhren erekess dout mamiss



Livre de magie 2021

Projectile magique

Portée : à vue

Effet : L'incantateur lance un projectile faisant 2 de dégâts magiques.

Durée : Instantané

Amélioration : Le projectile fait 3 de dégâts magiques. Il est aussi possible de séparer les dégâts sur plusieurs cibles.

Incantation : Suiaerl arcaniss nil'gnos ouith sia dartakar nafl tonn

Repoussement arcane

Portée : Personnelle **Effet :**

Permet de contrer un sort.

Durée : 1 minute

Amélioration : Si un sort est contré, le mana du sort "Repoussement arcane" est remboursé.

Le lanceur de sort ne peut rembourser son mana plus d'une fois par jour de cette manière.

Incantation : Suiaerl donotreska astahi mojka vur putole shio treskri

Niveau 3

Détection de la magie suprême

Portée : Personnelle

Effet : Permet de détecter la magie dans une zone de 2 mètres. **Durée:** 5 minutes

Amélioration : 5 mètre

Incantation : Suiaerl Wux shilta ti houpe dout arcaniss de sia saurivi

Recharge d'objet magique

Portée : Touché

Effet : Permet à l'incantateur de remettre une charge magique à un objet dont la puissance à été utilisée.

Durée: 5 minutes de concentration en tenant l'objet.

Amélioration : Remet 2 charges dans un objet.

Incantation : Suiaerl aurix sari wer korshim ekess vers tenamalo vur tenamalo

Verrous explosif

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur crée, sur une bourse, un sceau explosif. Lorsque quelqu'un d'autre que l'incantateur ouvre la bourse, cette personne recevra 6 de dégâts magiques. (La bourse ne peut pas quitter le lanceur de sort)

Durée : 2 heures

Amélioration : Ajoute un effet de "Souffrance" 15 secondes et fait désormais 8 de dégâts à la cible.

Incantation : suiaerl xurwk nomeno stoth gethrisj mojka mrith drevab vur zahhar

Vision trouble

Portée : À vue

Effet : La cible ne peut plus faire d'attaque à distance. (Sorts, y compris). **Durée :** 30 secondes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Suiaerl nomag wer bivnix los wux jillepse ekess tija usv

Niveau 4

Arme amélioré

Portée : Touché

Effet : L'arme ciblée gagne un bonus de 1 de dégât magique additionnel pour la durée.

Durée : 1 Minutes

Amélioration : 5 minutes **Incantation :** Suiaerl nishka sia caex qe wer arcaniss laraek batobot nar svent wux



Livre de magie 2021

Dissipation de la magie

Portée : Touché

Effet : Permet de dissiper la magie d'un objet ou d'une personne. (pour un objet enchanté permanent, l'objet est désactivé pour 1 heure)

Durée: Instantané

Amélioration : La portée devient "À vue".

Incantation : Suiaerl leor wer arcaniss bekir de

tenpismo batobot tir ti belhal shafaer

Projectile amélioré

Portée : À vue

Effet : L'incantateur lance un projectile faisant 4 de dégâts magiques.

Durée: Instantanée

Amélioration : Le projectile fait 6 de dégâts magiques. Il est aussi possible de séparer les dégâts sur plusieurs cibles.

Incantation : Suiaerl erekess sia tisvelkilti irlym

mrith raw jedark si dolruth astahi mojka

Revert magique

Portée : Personnelle **Effet :** Permet de retourner un effet à son incantateur.

Durée : 3 minutes

Amélioration : retourne un sort de dégât à son incantateur.

Incantation : suiaerl xurwk wer arcaniss rechan donotreska wux spical mrith janik vur wiivai

Niveau 5

Blessure arcane

Portée : Touché

Effet : (Malédiction) La cible subit des dégâts égal au mana utiliser pour ses propre sorts

Durée : 1 heure

Amélioration : Les dégâts magiques des sorts reçu par la cible sont augmenté de 1

Incantation : Suiaerl dout tiamo ehaism

nishka ouith tir ti klæe arcaniss esostek ve hofiba levethix

Bouclier versatile

Portée : Personnelle

Effet : Le prochain sort de dégât est contré.

Durée : 5 minutes.

Amélioration : Permet de dissiper le bouclier afin de gagner 6 points d'armure temporaire (1hr)

Incantation : Suiaerl los ekik wer vobit ekik di nomeno tija lowd usv tluog ve litrix

Forme arcane

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur est immunisé contre tout les sorts. (dissipe toute trace de magie sur la cible pour la durée du sort)

Durée : 5 minutes

Amélioration : le premier dégât reçu est transféré en soin du même nombre de points de vie.

Incantation : Suiaerl nomeno ui ti tangis sia annyoy adon dresig sia vis vers vur loreat

Suprématie

Portée : touché

Effet : Retire à la cible 3 points de mana et bloque sa régénération naturelle de mana.

Durée : 4 heures

Amélioration : La portée passe à vue et retire désormais 4 mana

Incantation : Suiaerl klæe arcaniss desta loupon wux majak ve dout bekir wux plythu mrith coi



COMBAT (Ripeik)

Niveau 1

Arme arcane

Portée : Touché

Effet : L'arme ciblé frappe magique.

Durée : 1 Minute

Amélioration : 5 minutes

Incantation : Ripeik sia jarlir laraek xkhat arcaniss

Armure Arcane

Portée: Personnelle

Effet: Confère 2 Point d'armure

Durée: 5 minutes **Amélioration:** 4 Points d'armure. **Incantation:** Ripeik arcaniss petranas troth ve jaka

Charge

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur gagne la compétence "Charge 1"

Durée : 5 Minutes

Amélioration : Gagne la compétence "Charge 2"

Incantation : Ripeik dasost ekess vargachmrith janik

Frappe éthérée

Portée : Personnelle

Effet : Permet à l'incantateur, pour 1 coup, de frapper de façon éthérée, réduisant ainsi ses dégâts de 1 (minimum 1), mais les dégâts sont sans armure.

Durée : 5 minutes

Amélioration : 3 prochains coups

Incantation : Ripeik nomeno moxt litrix ui klaena

Niveau 2

Ancrage

Portée : Personnelle **Effet :**

Confère l'effet "Ancrage".

Durée : 5 minutes

Amélioration : La portée devient "Touché"

Incantation : Ripeik ehis shilta clax ve shafaer wer ordah

Arme liée

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur est immunisé au premier effet de "Désarmement" **Durée :** 15 minutes

Amélioration : 1 heure

Incantation : Ripeik sia laraek zexenuma svaklar coi belhal jaka

Force surhumaine

Portée : Touché

Effet : L'incantateur gagne l'effet

"Force surhumaine". **Durée :** 5 minutes

Amélioration : 2 cibles. Peut briser des liens non-magiques.

Incantation : Ripeik versvesh vur versel yobolat nomag jikmada tonopar

Maniement d'arme

Portée : Touché **Effet :** La cible gagne la compétence au maniement d'une arme à 1 main qu'il choisira au lancement du sort.

Durée : 15 minutes

Amélioration : Peut choisir les armes à deux main.

Incantation : Ripeik tluog ve laraek irthir ihk ifyoev tairais



Niveau 3

Désarmement

Portée : À vue

Effet : La personne ciblée perd son arme. Elle doit la jeter au sol, loin d'elle. **Durée :** Instantanée

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Ripeik si mirt dout laraek ekik di nomeno shashtiup cha'sidic

Flexibilité Accrue

Portée : Touché

Effet : Confère l'effet "liberté de mouvement"

Durée : 5 minutes

Amélioration : Confère l'effet "libération" pour la durée du sort.

Incantation : Ripeik nishka si qe nuade de tivol petranas shar martivir

Frappe dévastatrice

Portée : Personnelle

Effet : Le prochain coup déclenche l'effet "rafale" 2m

Durée : 1 minute

Amélioration : Ajoute l'effet "Brise bouclier".

Incantation : Ripeik wer ir ifyugvreol kult astahi shio sia vers banri

Maniement du bouclier

Portée : Personnelle

Effet : Confère la compétence "maniement du bouclier". **Durée :** 1 heure

Amélioration : Confère la compétence "Maîtrise du bouclier".

Incantation : Ripeik Vs'shtak pliso anku ve wer idol di fethos arytiss

Niveau 4

Arme enchantée

Portée : Une arme

Effet : Permet de transférer les bénéfices de la compétence de son bâton enchanté dans une autre arme. **Durée :** 1 Heure

Amélioration : Permet de transférer 2 Mana temporaire dans l'arme ciblée pour la durée du sort.

Incantation : Ripeik nomag nomeno laraek qe hefoc sia arcaniss tonopar ekess letoclo slathalin

Bouclier Indestructible

Portée : Touché

Effet : Rend le bouclier immuniser au premier effet "brise bouclier"

Durée : 15 minutes

Amélioration : Le bouclier est immunisé à l'effet "brise-bouclier" pour la durée du sort

Incantation : Ripeik Vs'shtak pliso anku ve wer idol di fethos arytiss ti jikmada



Livre de magie 2021

Force démesurée

Portée : Personnelle **Effet :** Confère la compétence “force démesurée”.

Durée : 1 minutes

Amélioration : 5 minutes

Incantation : Ripeik si nar hefoc vi sil ithquent si charis wux re krathin

Frappe éthérée supérieur

Portée : Personnelle **Effet :** Permet à l’incantateur, pour les 4 prochain coups, de frapper de façon éthérée, réduisant ainsi ses dégâts de 1 (minimum 1), mais les dégâts sont sans armure.

Durée : 5 minutes

Amélioration : L’incantateur ne réduit pas ses dégâts.

Incantation : Ripeik sia whedab laraek yarchonis dout litrix wux desta thesek ekik daron

Niveau 5

Arsenal de guerre

Portée : Personnelle **Effet :** L’incantateur gagne une compétence à l’arme à une main. Il gagne aussi la compétence au bouclier. **Durée :** 2 heure

Amélioration : Gagne la compétence port d’armure 2

Incantation : Ripeik si mi jaka vi arytiss krar ve mrith tekilek vur slathalin ve mablik

Brave combattant

Portée : Personnelle

Effet : Courir et recevoir des dégâts n’affecte pas l’incantation du lanceur de sort.

Durée : 30 minutes

Amélioration : Le prochain sort offensif utilisé recevra un bonus de 2 de dégâts supplémentaires.

Incantation : Ripeik lesot ekess wer vargach tirng vur tepoha thric l'gra ihk si mi tenpiswo

Globe d’invulnérabilité

Portée : Personnelle

Effet : Dans un rayon à 1 mètre autour de l’incantateur, les cibles reçoivent l’effet de sanctuaire

Durée : 3 minutes

Amélioration : 5 minutes

Incantation : Ripeik origato sia geou vur arcaniss adon zahae ve vur troth shio zahae sio

Retour de sort

Portée : Personnelle

Effet : Permet de retourner le premier sort reçu à son incantateur. **Durée :** 3 minutes

Amélioration : Permet de retourner un sort au choix dans les 5 minutes. **Incantation :** Ripeik nomeno sargt lleisgar ghoros ve ekess aso ve mrith jacida tobor troth ve



DESTIN (Thatheo)

wux

Niveau 1

Détection de la vie

Portée : À vue

Effet : Permet à l'incantateur de détecter les êtres vivants à travers tout sort ou furtivité. (sauf anti-détection)

Durée : 5 minutes

Amélioration : Peut voir les esprits. (Gagne le trait "Spiritisme" pour la durée du sort)

Incantation : Thatheo ocuir wer tobor yth qanesc

Détection des effets mentaux

Portée : Touché

Effet : Permet à l'incantateur de détecter une personne étant atteint d'un effet mental.

Durée : 5 minutes.

Amélioration : Après un touché de 10 secondes, la cible atteinte d'un effet mental se voit momentanément libérée de son effet pour 15 secondes.

Incantation : Thatheo ocuir wer ricin qe derolye

Hasard favorable

Portée : Personnelle **Effet :** Permet de changer le résultat du prochain jeu de hasard.

Durée : 1 heure

Augmentation : Permet de détecter l'utilisation de la compétence "Tricherie".

Incantation : Thatheo wer apzen re mrith ve

Message

Portée : À vue

Effet : Permet à l'incantateur de se rendre à sa cible de façon "Hors-jeu" pour lui murmurer une phrase de maximum 5 mots.

Durée : Instantané

Amélioration : Maximum 15 mots, 2 cibles peuvent recevoir le même message.

Incantation : Thatheo origato ve renthisj mrith

Niveau 2

Dernier effort

Portée : Personnelle

Effet : Lors de l'incantation, l'incantateur peut décider de dépenser du mana supplémentaire qui lui permettra, au moment de sa mort, d'incanter un dernier sort qu'il choisira sur l'instant. (Le mana supplémentaire dépenser pour l'incantation déterminera le niveau maximal du sort qui sera incanter, et ainsi, sera bloquée pour la durée du sort de dernier effort.) Le sort utilisé à sa mort ne peut pas cibler l'incantateur.

Durée : 1 heure **Amélioration :** 2 heures.

La mana supplémentaire ne sera pas bloqué.

Incantation : Thatheo acht annyoo trekis wux xikin vi sumf

Echos de vérité

Portée : Personnelle

Effet : Permet de savoir si une des rumeurs est fausse.

Durée : Instantanée (À la distribution des commérages.)

Amélioration : Permet de piger une rumeur de plus. (Pour un total de 4)

Incantation : Thatheo nymuer yenta renthisj vucoti vis de bahsk

Identification

Portée : Touché

Effet : Permet de révéler une propriété magique d'un objet. Le joueur doit aller voir un animateur pour les informations de l'identification.

Durée : Instantanée

Amélioration : Permet de révéler toutes les propriétés magiques d'un objet.

Incantation : Thatheo svabol wer vobit ui nomeno arcaniss minben



Repos des braves

Portée : Touché

Effet : Immunise une cible à tout sort ciblant un cadavre et celui-ci ne peut être déplacé.

Ajoute 5 minutes au temps d'agonie.

Durée : Temps d'agonie du cadavre.

Amélioration : Ajoute 10 minutes au temps d'agonie.

Incantation : Thatheo petranas zexenuma drongilt mrith ve frahr drongilt

Niveau 3

Détection d'intention

Portée : Touché

Effet : Permet de détecter l'alignement d'une cible.

Durée : 5 minute

Amélioration : Permet de détecter si la cible ment.

Incantation : Thatheo vucoti dout ithquent wux shilta ti wharac ekess ve

Détection de richesse

Portée : Touché

Effet : Permet de détecter les écus ainsi que les objets de valeurs. (ceci outrepassa la compétence poche secrète)

Durée : Instantané

Amélioration : La portée devient "À vue".

Incantation : Thatheo vucoti svabol wux kurjh vur petranas majak coi jaka

Polyglossie

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur peut écrire, lire et parler une autre langue de son choix. (Langues communes)

Durée : 1 heure

Amélioration : Permet d'écrire, lire et parler toutes les langues communes.

Incantation : Thatheo yth shilta renthisj dout xanalre vur shio lyrik xanalre

Prescience

Portée : Personnelle

Effet : Prévient le premier coup physique reçu dans la durée de l'effet.

Durée : 5 min

Amélioration : Prévient les 3 premiers coups

Incantation : Thatheo vucot svabol ui confnir donotreska tonn sjek wux tuor

Niveau 4

Destinée Tracée

Portée : À vue

Effet : La cible se fait déplacer "hors-jeux" de 2 pas.

Durée : Instantané

Amélioration : 5 pas

Incantation : Thatheo wux jahen ti mobi wux jahen tenpiswo dout tairais ui poktosh

Destin Partagé

Portée : Touché

Durée : 5 minutes

Effet : Pour la durée du sort, l'incantateur et sa cible sont liés tant qu'il demeure à un maximum de 10 mètre l'un de l'autre. Durant l'effet, si l'un d'eux est affecté par un sort négatif le temps des effets et les dégâts de sorts sont divisés en deux (Arrondi vers le haut) et affectent les deux. Si les cibles liés se distance de plus de 10 mètres, le sort s'annule automatiquement.

Amélioration : Les immunités et résistances sont aussi partagées.

Incantation : Thatheo yth re jaka ganima ihk desta vur tisvelkilti dresig thurirkal vers



Manipulation karmique

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : Si l'incantateur roule un dé de chance qui lui ferait perdre son personnage, il pourra alors relancer son dé. Si un personnage ayant bénéficié de ce sort meurt à nouveau durant le même événement, le résultat de ce jet de dé est automatiquement "1". Un personnage ne peut pas bénéficier des effets du sort "manipulation karmique" plus qu'une fois par événement.

Amélioration : L'incantateur peut choisir le résultat de son dé.

Incantation : Thatheo wer ithquenti re majakir ve jilral krehl desta ti joork coi

Pièce Chanceuse

Portée: Touché

Durée : 2 heures

Effet : Permet de stocker 4 points de mana sur un écu qui devra demeurer sur la personne qui avait la pièce en main durant l'incantation pour rester actif. La mana dépensée pour le sort ne sera pas régénérable jusqu'à la fin de la durée du sort. Le prochain effet parmi la liste suivante est contrés par la pièce, permettant au porteur d'en ignorer les effets; Attaque Sournoise, Projectile (non magiques).

Amélioration : Les 3 prochaines attaques sournoises et projectiles seront contrés.

Incantation : Thatheo sia enela vrinpict aurix inloil letoclo sia vrinpict tzarreth throden tairais

Niveau 5

Contrôle du destin

Portée : Personnelle

ÉLÉMENTALE (Atonus)

Niveau1

Enchevêtrement

Portée : À vue

Effet : Permet de rediriger le premier sort de dégât reçu.

Durée : 5 minutes

Amélioration : L'incantateur peut choisir le sort de dégât qu'il redirigera.

Incantation : Thatheo sia thatheo geou ti qe birk ini dout vers gliiwr arcaniss waph drong

Destinée

Portée : Personnelle

Effet : Permet d'ajouter 1 au résultat du dé de chance lors de la mort.

Durée : 1 heure

Amélioration : Permet d'ajouter 2 au résultat du dé de chance lors de la mort.

Incantation : Thatheo sia tairais ui ti svern sjerit si tepoha vi bisai ghoros si loreat

Échange imprévue

Portée : À vue (à 5 mètres du l'incantateur)

Effet : Permet au lanceur de sort d'échanger de place avec une cible.

Durée : Instantanée **Amélioration :** Permet au lanceur de sort d'emmener quelqu'un de consentant avec lui au touché.

Incantation : Thatheo si jahus mobi wux wer ti nomagqe si dronilnr vi thurirl mrith ve

Vision ultime

Portée : Personnelle **Effet :** Permet à

l'incantateur de détecter la magie, l'invisibilité, la falsification et le camouflage.

Durée : 5 minutes

Amélioration : 10 minutes

Incantation : Thatheo si ocuir froneel wux shilta ti houpe mojka de sia leirith ilieh jillepse .

Effet : La cible subit l'effet "Enchevêtrement".

Durée : 15 secondes

Amélioration : Affecte aussi à 1m autour de la cible.

Incantation : Atonus wux xiekivi sia uraci pamon



Lame élémentaire

Portée : Touché

Effet : L'arme touchée frappe de l'élément choisi pour les 3 prochains coups portés.

Durée : 5 minutes

Amélioration : L'arme ciblée gagne un bonus de 1 de dégât de l'élément choisi pour les trois prochains coups portés.

Incantation : Atonus aso laraek mrith atonus rihlilg

Poigne élémentaire

Portée : Touché

Effet : Fait 2 de dégât d'un élément choisi à une cible. (l'élément doit être choisi à l'achat du sort)

Durée : Instantanée

Amélioration : 3 de dégât d'un élément choisi à l'incantation du sort.

Incantation : Atonus ixen xarzith uvelucal shochraos donotreska

Résistance élémentaire

Portée : Personnelle **Effet :** Permet de résister à 3 de dégâts de l'élément choisi à la sélection du sort. **Durée :** 5 minutes

Amélioration : Peut choisir l'élément à l'incantation du sort.

Incantation : Atonus geou nurti jikmada sia fethos

Niveau 2

Armure de glace

Portée : Personnelle

Effet : Confère 4 points d'armure de glace. Si l'armure reçoit du dégât de feu, elle est dissipée.

Durée : 10 minutes

Amélioration : 6 points d'armure de glace.

Incantation : Atonus nomag wer xarzith hetha ve l'gra ixen

Désarmement brûlant

Portée : À vue

Effet : La cible subit l'effet "Désarmement"

Durée : instantané

Amélioration : Cause 2 dégâts de feu en plus

Incantation : Atonus dout dos vur janik nishka jikmada jaka

Immunité au prochain coup

Portée : Touché

Effet : La cible est immunisée au prochain coup physique reçu. **Durée :** 10 minutes

Amélioration : La cible est immunisée au 2 prochains coups reçus. (Physique ou magique).

Incantation : Atonus dout cayosini shilta dolruth putole sia ternocki

Rafale

Portée : à vue

Effet : La cible reçoit l'effet "Rafale" 1 mètres en direction opposée au lanceur de sort.

Durée : Instantanée **Amélioration :** "Rafale" 3 mètres.

Incantation : Atonus axun wux geou wiap karif mojka jaka



Niveau 3

Bouclier anti-projectile

Portée : Personnelle

Effet : La cible est immunisée aux projectiles non-magiques.

Durée : 5 minutes

Amélioration : 2 cibles.

Incantation : Atonus wer suacoic vebren yoweth vur troth ve ihk levnim

Bourrasque

Effet: "Repoussement" 1 mètre. autour de l'incantateur.

Durée: Instantanée

Amélioration: Durant un délai de 10 secondes après l'incantation, le lanceur de sort peut se déplacer et relâcher l'effet de bourrasque à tout moment.

Incantation: Atonus si relgr ihk troth di wer suaco vur svant

Prison glaciale

Portée : À vue

Effet : La cible reçoit 4 de glace

Durée : instantanée

Amélioration : Ajoute l'effet "Fige" 15 secondes.

Incantation : Atonus origato wer xarzith oontanx shafaer vur pok dout irlymi

Projectile élémentaire

Portée : À vue

Effet : Fait 3 dégât d'un élément choisi à une cible. (l'élément doit être choisi à l'achat du sort)

Durée : instantanée

Amélioration : Le projectile fait 5 de dégâts du même élément. Il est aussi possible de séparer les dégâts sur plusieurs cibles.

Incantation : Atonus ixen xarzith uvelucal shochraos donotreska irlym mrith gliiwr jedark

Niveau 4

Armure de pierre

Portée : Personnelle

Effet : Confère 6 points d'armure. mais donne l'effet "ralentissement" pour la durée

Durée : 10 minutes

Amélioration : 8 points d'armure

Incantation : Atonus wer ternesji dryic zahae ve ihk sia hetha vur pok donotreskic

Fige multiple

Portée : À vue

Portée: À 1 mètre autour de l'incantateur

Durée : 15 secondes

Effet : Les 2 cibles choisi subissent l'effet "Fige"

Amélioration : 3 cibles

Incantation : Atonus thric gew jle ui shalada persvek sia drekim lae xarzith winid

Mur de flamme

Portée : À vue **Effet :** L'incantateur invoque un mur de flamme de 15 pieds de large et faisant 4 de dégât de feu. Doit être fait obligatoirement à l'horizon face à soi.

Durée : 1 minute.

Amélioration : 6 dégâts de feu.

Incantation : Atonus si vehafor de itmen ibafarshani sari akuechir dos ghoros ve lleisgar

Protection élémentaire

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur crée une armure d'un élément choisi, la rendant immunisée à cet élément.

Durée : 5 minutes

Amélioration : Permet d'ajouter un élément à son immunité.

Incantation : Atonus wer irral jedark shilta ti xtirl ve sjek si mi kepla'nasa



Niveau 5

Chaîne d'éclairs

Portée : À vue

Effet : Sur trois cibles adjacente le premier reçoit 4 de dégât, le deuxième, 3 dégâts et le dernier 2 de dégât.

Durée : Instantanée

Amélioration : 5, 4 et 3 de dégât.

Incantation : Atonus si relgr sari wer vers di shochraos svent sia irlym apato ghoros ve

Cryogénéisation

Portée : Touché

Effet : le membre touché devient inutilisable pour la durée

Durée : 5 min

Amélioration : après la durée le membre touché reçoit l'effet "critique"

Incantation : Atonus si lasau wer civip xarzith

Peau d'adamantine

Portée : Personnelle **Effet :** Confère une réduction de dégâts de 1 minimum 1 et l'incantateur subit l'effet "Ralentissement".

Durée : 5 minutes

Amélioration : minimum 0

Incantation : Atonus lae vi lirkim ehis shilta pok ve sia molik ui bensvelkilti kovgam ehis

Pilier de flamme

Portée : À vue

Effet : La cible reçoit 8 dégâts de feu.

Durée : Instantanée

Amélioration : 10 dégât

Incantation : Atonus de wer svant meage wer mitne tak di wer ibafarshani valignat itmen nixeu
jikmada dout bouv makaid coi harkt stoda

Niveau 2

ENCHANTEMENT

(Levex)

Niveau 1

Altération des émotions

Portée : Touché

Effet : Le lanceur de sort peut planter une émotion dans la tête de sa cible. (Ex: TAK! Toi, tu deviens triste)

Durée : 1 minute

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Levex jikahshi ehis si rihlilg thirku

Amitié

Portée : À vue

Effet : La cible n'aura aucune mauvaise intention envers l'incantateur. **Durée :** 30 secondes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Levex clax sia cha'sid qe thurirlvi

Apaisement

Portée : Touché

Effet : La cible est dans un état serein et ne sera pas portée à se battre. **Durée :** 1 minute

Amélioration : À vue

Incantation : Levex jlaa petranas vulsh mrith ve

Courage

Portée : À vue

Effet : Confère l'effet "Courage" à une cible. **Durée :** 5 minutes **Amélioration :** 2 cibles. **Incantation :** Levex majak eluithol thric l'gra
jaka



Charabia

Portée : à vue **Effet :** La cible ne comprend plus ce que les autres lui disent, peu importe leur langue. **Durée :** 30 secondes.

Amélioration : 1 minute

Incantation : Levex wux tir ti kampiun svabol yth yenta

Charme

Portée : À vue

Effet : La cible voit l'incantateur comme un ami de longue date. **Durée :** 15 Minutes

Amélioration : Peut demander un service à une cible qui ne va pas à l'encontre de ses valeurs ou intérêts.

Incantation : Levex wux nishka wielg persvek itov mrith ve whedabra

Éveil

Portée : À vue

Effet : Immunisé contre le premier effet "Sommeil".

Durée : 5 minutes

Amélioration : Immunise la cible aux effets de sommeil pour la durée du sort.

Incantation : Levex vdri ui vi turalisj thric svern tenpiswo

Liberté de parole

Portée : Touché **Effet :** La cible est immunisée à l'effet "silence".

Durée : 5 minutes

Amélioration : Permet de mentir à une question sans être détecté par une "détection des mensonges".

Incantation : Levex geou ukris lae kiarf lae tuor munthrek

Niveau 3

Injonction

Portée : À vue

Effet : La cible doit obéir à un seul ordre. (Un mot) **Durée :** 5 secondes

Amélioration : L'incantateur peut ajouter une courte précision à son mot. (EX : Donne... Ta bourse)

Incantation : Levex si meage wux ekess tir sia distolir mablik sepa

Paranoïa

Portée : Touché

Effet : La cible subit l'effet "crainte" par toute personne qu'elle croise.

Durée : 1 minutes

Amélioration : La portée devient "À vue".

Incantation : Thatheo wux shilta ti enel ilfis astahii slathalin sia thurirl

Pire cauchemar

Portée : À vue

Effet : La cible subit l'effet "Panique".

Durée : 30 secondes.

Amélioration : 3 Cibles.

Incantation : Levex vorq svanoa sricair si mi yth jalla itov ibahalii

Somnolence

Portée : Vue

Effet : La cible subit l'effet "Ralentissement".

Durée : 15 secondes

Amélioration : La cible subit l'effet

"Sommeil". **Incantation :** Levex ui thurkear tairais jaka wux jalla trelk dout saurivic



Niveau 4

Berserk

Portée : À Vue

Effet : La cible subit l'effet de "berserk".

Durée : 15 secondes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Levex origato sia korinth winid

dout ehaim ghoros dout tairais tepohaic confn

Narcissisme

Portée : Touché

Effet : La cible devient obsédée par sa propre personne et subit l'effet "Opinion fixe".

Durée : 15 min

Amélioration : La cible doit s'arrêter 10 secondes à chaque fois qu'elle apercevra son reflet afin de se regarder.

Incantation : Levex svanoa versel vur vorel wux vorq hefoc vi seian juanth miiriki

Provocation

Portée : À vue

Effet : La cible subit l'effet "Provocation".

Durée : 15 secondes.

Amélioration : Suite à l'incantation, le sort demeure actif sur l'incantateur pendant 5 minutes durant lesquelles il peut déclencher le sort instantanément en touchant la cible

Incantation : Levex slathalin ve irlym sjek sio si l'gra wux ti rekisix mablik

Volonté de fer

Portée : Personnelle **Effet :**

Immunité aux effets moraux.

Durée : 5 minutes

Amélioration : Ajoute une immunité aux effets mentaux.

Incantation : Thatheo sia ricin mamiss navnik duulo de dout rihlilg vur l'gra kiri

Niveau 5

Contresens

Portée : Touché

Effet : La cible ne peut que dire le contraire de ce qu'elle voudrait dire. **Durée:** 5 minutes

Amélioration : S'applique aussi aux incantations, empêchant donc effectivement les lanceurs de sorts d'incanter pour la durée

Incantation : Levex froneel wux yenta xurwkic thric vis ilrigan nakta shafaer ukrisir nymuer thric kiwieg

Domination

Portée : Toucher

Effet : Permet à l'incantateur de dominer une cible, qui devra obéir à ses ordres. (La cible ne peut pas s'enlever la vie.)

Durée : 1 minute

Amélioration : la cible ne se souvient pas de la domination.

Incantation : Levex. sia ivah ui gavir persvek dout ricin rihlilg mablik ui diwhaf ihk vers

Immunité mentale

Portée : Personnelle

Effet : Immunité aux effets mentaux

Durée : 1 heure

Amélioration : Durant l'effet, l'incantateur peut partager le bénéfice du sort avec une seule personne à la fois en restant en contact physique avec elle après 15 secondes d'activation.

Incantation : Levex vahafor vi dos persvek sia ricin zyak si nomag nurti thirku sia ricin

Oubli

Portée : Touché

Effet : La cible oublie les dernières 5 minutes.

Durée : Instantanée

Amélioration : La portée devient "À vue".

Incantation : Levex svabol jahus coi tenamalo wux ukris si shilta ti jinthil wer wharacic wux renthisj



ESPACE-TEMPS (Tairais)

Niveau 1

Accélération

Portée : Personnel

Durée : Instantanée

Effet : Diminué de moitié la durée d'un effet négatif

Amélioration : Portée est au touché

Incantation : Tairais si irisv sumf temepilt
jaka

Bond temporel

Portée : Touché

Durée : 5 minutes

Effet : Un petit objet (pouvant être contenu dans une main) est projeté dans le futur et disparaît pendant la durée du sort et revient ensuite dans les mains de l'incantateur.

Amélioration : L'incantateur peut mettre fin à ce sort à sa guise, pour faire réapparaître l'item plus tôt.

Incantation : Tairais nomeno geou confn
spical soon

Déplacement

Portée : Personnel

Durée : 1 minute

Effet : Le prochain dégât reçu est réduit de 2 (minimum 0)

Amélioration : 5 minutes

Incantation : Tairais vrinpict wux llewarin
sia kornari

Ralentissement

Portée : À vue

Effet : La cible est sous l'effet "ralentissement".

Durée : 30 secondes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Tairais itheik klewnor dout
kiri
temep

Niveau 2

Création accélérée

Portée : Personnelle **Effet :** Réduit le temps d'une création de 5 minutes (Le sort peut être utilisé une seule fois par création et celle-ci ne peut être réduite en dessous de 5 minutes.)

Durée : Instantanée

Amélioration : 15 minutes (Minimum 5 Minutes)

Incantation : Tairais tawura temepilt si rigluin
nomeno harkt jaka

Fige

Portée : Touché

Effet : La cible est sous l'effet de "fige".

Durée : 15 secondes

Amélioration : À vue

Incantation : Tairais Tir ti zhaan vi
kssrech harkt jak

Gravité amplifier

Portée : À vue

Effet : Les armes tenus par la cible doivent être lancer

Durée : Instantanée

Amélioration : la cible reçoit en plus l'effet faiblesse pour 15 secondes.

Incantation : Tairais ti persvek thrae shar
ordah bekiw vhirra



Saut temporel supérieur

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur, tout en restant sur place, disparaît pour revenir au même endroit. (Le temps s'arrête pour l'incantateur ou sa cible pour la durée du sort.)

Durée : 1 minute (5 min en cérémonie)

Amélioration : Permet de disparaître avec une cible

Incantation : Tairais vur si xiiw persvek tairais mrith thurirl

Vieillessement

Portée : À vue

Effet : La cible subit un malus de -1 sur ses coups. (minimum 1)

Durée : 5 minutes

Amélioration : La cible subit l'effet de "Faiblesse"

Incantation : Tairais oontanx juanth vur birk zyak si shilta gribkoan shafaer

Niveau 3

Éclipse

Portée : Personnelle

Effet : Permet à la cible de se déplacer "horsjeux" de 10 pas. **Durée :** instantanée

Amélioration : Si une cible se trouve dans la trajectoire de l'éclipse, elle subit 2 dégâts.

Incantation : Tairais zhin zhaan de wyogale tenpiswo ekess aldoer mobi jaka

Régénération

Portée : personnelle

Effet : La cible se régénère de 1 point de vie par minute. **Durée :** 5 minutes

Amélioration : Permet de soigner une blessure critique ou de faire une régénération de membre.

Incantation : Tairais dout tobor geou confn qeelak harkt svern zahae jaka

Retour immédiat

Portée : Personnelle

Effet : Le prochain sort reçu n'a aucun effet qu'il soit bénéfique ou non.

Durée : 5 minutes.

Amélioration : L'incantateur peut choisir le sort qui ne fera aucun effet. Le lanceur du sort annulé se voit affligé d'un effet de "Rafale" 1 mètre.

Incantation : Tairais nomeno jahus ti svanoa si vorq ekess shinalt tenpiswo

Niveau 4

Brèche

Portée : Personnelle

Effet : Après un délai de 30 secondes l'incantateur revient ou il as incanter ce sort.

Durée : 30 secondes

Amélioration : 1 minute

Incantation : Tairais wux zhaan wer xuut idol sjek wux tuor ekess itrewic ve

Faible dimensionnelle

Portée : À vue

Effet : Permet à l'incantateur d'infliger les dégâts de son arme, à distance, une seule fois, sur une cible. Les effets s'appliquant lors d'un coup standard affectent la cible. (L'attaque sournoise ne peut pas être utilisé de cette façon.)

Durée : Instantanée

Amélioration : Le coup porté est sans-armure.

Incantation : Tairais si geou itrewic wux ini batobot obsule wux re ti bafoidrih



Livre de magie 2021

Retour en arrière

Portée : Personnel

Effet : Si l'incantateur tombe sous le seuil de 1 point de vie durant l'effet, il se déplace hors-jeu de 5 pas et il revient automatiquement à trois points de vie.

Durée : 5 minutes

Amélioration : La portée est au touché.

Incantation : Tairais batobot jahus shinalt sva muansi kitril tenamalo ekess ithquentvi wer ricin

Téléportation

Portée : Personnelle

Effet : La cible se téléporte ou elle le désire sur le terrain.

Durée : Instantanée

Amélioration : Peut téléporter quelqu'un de consent avec lui, sur le terrain.

Incantation : Tairais si ossalur wer treskri persvek sweekmon di vers vur irthir shishin

Niveau 5

Dernière chance

Portée : Personnelle

Effet : Si l'incantateur tombe à l'agonie dans les 10 minutes suivant ce sort, il revient à la moitié de ses points de vie après 10 minutes d'inconscience. (La cible ne se rappelle pas des circonstances de sa mort.) **Durée :** 10 minutes + 10 minutes d'agonie

Amélioration : 30 minutes suivant ce sort

Incantation : Tairais thric selgtarn wer oium usv goawy sjek si wielg naeck si geou lleisgar

Redirection

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur qui reçoit un sort peut le rediriger sur une cible adjacente (excepté le lanceur du sort). **Durée :** 5 minutes

Amélioration : Peut le renvoyer au lanceur du sort.

Incantation : Tairais nomeno aproploklex ui ti nomagqe ekess ehtah ve gln coita wux

Vortex

Portée : Touché

Effet : Téléporte la cible 1 minute dans le futur (celui-ci doit se tenir hors-jeu pour la durée du sort) et réapparaîtra au même endroit.

Amélioration : La cible revient à la moitié de ses points de vie.

Incantation : Tairais wielg persvek wer togofor di edar ehaism doutan persvek kiwieg vur kartah waphir

Voyage forcé

Portée : À vue

Durée : Instantanée

Effet : Téléporte une cible à un maximum de 10 pas de son emplacement d'origine

Amélioration : Téléporte la cible sur un autre personnage à l'intérieur de la portée du sort, infligeant au deux personnages 4 de dégâts sans armure.

Incantation : Tairais sjek wux geou ti gethrisj mojka origato ve tir wer tawura ihk wux



ILLUSION (Bhask)

Niveau 1

Camouflage

Portée : Personnelle

Effet : Confère la compétence "Furtivité 1" au lanceur de sort.

Durée : 5 minutes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Bhask si gethrisj xiiw kiri tisvelk

Changement d'apparence

Portée : Personnelle

Effet : L'apparence de la cible change complètement en celle d'un autre humanoïde non-existant. Aucun élément sur cette apparence ne trahit son identité réelle, incluant sa voix. (Avoir le costume et un roleplay en conséquence, la cible ne peut changer de sexe dans son changement d'apparence.)

Durée : 1 heure

Amélioration : L'incantateur peut maintenir l'effet actif de manière indéfini en "bloquant" sa régénération naturelle de mana.

Incantation : Bhask Thirku garris lyrik ulph saurivic

Fausse aura

Portée : Touché

Effet : L'incantateur crée une fausse aura magique sur un objet.

Durée : 10 minutes

Amélioration : Donne une fausse propriété à l'objet

Incantation : Bhask axun nomeno tersha ui arcaniss

Lumière

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur peut créer une petite lumière, lui permettant de voir dans la noirceur.

Durée : 15 minutes

Amélioration : Il peut lui mettre fin en faisant un aveuglement 15 secondes sur une cible.

Incantation : Bhask Dronilnr ve mitne shafaer idol

Niveau 2

Anti-aura

Portée : Touché

Effet : Permet à l'incantateur de camoufler toute aura d'un objet le rendant anodin.

Durée : 1 heure

Amélioration : L'objet devient invisible à l'oeil nu, le rendant indétectable. (Sauf pour le lanceur de sort.)

Incantation : Bhask majak thric arcaniss irthir zahae arcaniss minben

Illusion monstrueuse

Portée : À vue

Effet : Fait l'effet de " Crainte " sur une cible.

Durée : 30 secondes

Amélioration : Fait l'effet de " Panique " sur la cible.

Incantation : Bhask l'gra svabol ergriff wux ocuir vur osvith

Invisibilité

Portée : Toucher

Effet : La cible est "invisible"

Durée : 5 minutes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Bhask buala ve persvek pab vur xuut saurivic



Voile d'ombre

Portée : À vue

Durée : 15 secondes

Effet : La cible subit l'effet "Aveuglement"

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Bhask sia whedabra sone wux vur si jutosh

Durée : 5 minutes

Amélioration : L'effet dure 1 heure, le sort incanté silencieusement peut-être de niveau 3 ou moins et l'incantateur peut choisir quel sort sera affecté plutôt que l'appliquer obligatoirement au prochain sort.

Incantation : Bhask si tir ti rigluin ekess ukris ekess svent wux

Niveau 3

Anti-détection

Portée : Personnelle **Effet :** Permet d'outrepasser toute forme de détection magique. (Seule exception: Vision Ultime)

Durée : 10 minutes

Amélioration : Immunité à la vérité forcée pour la durée du sort.

Incantation : Bhask wux shilta ti ocuir sia ohhu arcaniss kiri tisvelk

Forme fantasmal

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur ne peut plus se battre ou interagir physiquement avec son environnement sans mettre fin au sort, mais ignore les 2 prochains coups physiques, passant simplement à travers l'illusion. Les coups interrompent toutefois les incantations.

Durée : 5 minutes

Amélioration : 4 prochains coups

Incantation : Bhask nomeno ti wer okh ve shar si shilta rechan

Visages ennemis

Portée : À Vue

Effet : La cible reçoit l'effet "Berserk".

Durée : 15 secondes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Bhask rinovup ir zahae wux chian mablik vur nurti letoclo kiq lyrik

Niveau 4

Aveuglement de masse

Portée : À vue

Effet : Les 3 cibles reçoivent l'effet "aveuglement".

Durée : 15 secondes

Amélioration : 5 cibles

Incantation : Bhask si xkhat ehis tagoa si shilta shartleg sari empty shell doton

Incantation Silencieuse

Portée : Personnelle

Effet : Permet de lancer le prochain sort (niveau 2 et moins) sans avoir besoin d'incanter. Le coût du sort en mana doit tout de même être payé et l'incantateur doit faire un décompte visible de 10 secondes avec ses mains avant de lancer le sort. (Incantation silencieusement brise toute forme d'invisibilité et de furtivité)



Livre de magie 2021

Clone d'ombre

Portée : personnelle

Effet : Après l'incantation, si le lanceur de sort est frappé physiquement, le coup ne lui inflige aucun dégât alors que son clone se dissipe en fumée. L'incantateur doit immédiatement se déplacer 5 mètres plus loin comme par le sort "Éclipse". Un effet ou un sort affectant le clone le dissipe instantanément et le joueur ne peut ni incanter, ni attaquer ni utiliser de compétence tant qu'il incarne son clone d'ombre. **Durée :** 15 minutes

Amélioration : Suite à la dissipation de son clone, et son déplacement l'incantateur est invisible pour 5 min.

Incantation : Bhask donotreska ve shio wux tuor coi ui ti nafl ve ilrigan

Invisibilité de masse

Portée : Touché

Effet : 3 Cibles subissent l'effet "Invisibilité".

Durée : 5 minutes

Amélioration : 5 cibles

Incantation : Bhask. origato wer treskri zahae doutan fade sari ehis waphir malrak throdenilt

Réalité illusoire

Portée : À vue

Effet : La cible subit une phobie 3 choisie par le lanceur de sort.

Durée : 15 minutes

Amélioration : L'incantateur peut choisir une Obsession 3 à la place de la phobie.

Incantation : Bhask si nishka rihlilg dout l'gra vur tuor tir lae si petranas

Niveau 5

D'ombre et de lumière

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : Pendant la durée du sort, l'incantateur peut, sans incantation, après une concentration immobile de 10 secondes devenir invisible pour 1 minute. Le lanceur de sort doit laisser passer 5 minutes après la fin de l'effet d'invisibilité avant de l'utiliser à nouveau.

Amélioration : L'incantateur n'a pas besoin d'être immobile pour activer son invisibilité, qui passe à une durée de 5 minutes.

Incantation : Bhask si mi ir mrith wer ssej sjach thurkear vur shinny kear si rihlilg

Frayeur mortel

Portée : À vue

Effet : La cible subit un effet de "Panique", elle tombe par la suite à 0 point de vie, si la cible est immunisée à l'effet de "Panique" le sort ne fonctionne pas.

Durée : 30 secondes

Amélioration : L'effet de panique ne dure que 10 secondes.

Incantation : Bhask. si relgr wer ssej suaco di loex svadri ekik wer sepa vur gribkoan

Lance d'ombre

Portée : À vue

Durée : Instantanée **Effet :** Inflige 4 de dégât sans armure à une cible (5 si le sort est incanté après le coucher du soleil)

Amélioration : Inflige 6 de dégât sans armure (7 si le sort est incanté après le coucher du soleil)

Incantation : Bhask sia sjach geou nar wux sva thurkear tangis persvek kear sjek si rigluin

Or des fous

Portée : Touché

Effet : La cible peut faire passer une certaine quantité de cailloux pour des écus. Somme de 15 écus. **Durée :** 1 heure.

Amélioration : Somme de 60 écus

Incantation : Bhask clax creol tonash lae vi aurix zyak si canotak hawg sia precious aurix



TRANSMUTATION (Triku)

Niveau 1

Camouflage

Portée : Personnelle

Effet : Confère la compétence "Furtivité 1".

Durée : 5 minutes

Amélioration : 2 cibles

Incantation : Triku si gethrisj xiiw kiri tisvelk

Fortification

Portée : Une cible (Armure portée) **Effet :** L'armure ciblée utilisera ses P.A. pour résister au prochain coup "sans-armure".

Durée : 5 minutes

Amélioration : 15 minutes

Incantation : Triku litrix hefoc molik ekess ve

Passe muraille

Portée : Personnelle

Effet : Après l'incantation, la cible peut toucher une muraille et se transporter instantanément de l'autre côté.

Amélioration : Le lanceur de sort peut déplacer quelqu'un avec lui.

Incantation : Triku gethrisj idol wer dos thric

Résistance environnementale

Portée : Personnelle

Effet : Réduit les dégâts de 1 (Minimum 1) d'un élément choisi à l'achat de ce sort. **Durée :** 1 minute

Amélioration : Permet de choisir l'élément durant l'incantation du sort.

Incantation : Triku relgim ouith nuri tiichi ithquent

Niveau 2

Griffe

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur se fait pousser des griffes frappant à 1 de dégât. L'effet ne cible que l'une de ses mains.

Durée : 5 minutes

Amélioration : L'effet cible les 2 mains.

Incantation : Triku si donotreska hefoc vi turalisj tisvelk guyya

Infravision

Portée : Personnelle **Effet :** Confère l'effet "infravision".

Durée : 15 min

Amélioration : Permet de détecter l'invisibilité.

Incantation : Triku si geou ocuir wer rifstejarwim vur saubw

Peau épaisse

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur reçoit 4 points d'armure.

Durée : 15 minutes

Amélioration : 6 points d'armure

Incantation : Triku sia tonn tonash molik ui hefoc litrix

Rouille

Portée : Vue

Cible : Une arme

Durée : 15 secondes

Effet : L'arme ciblée ne peut frapper à plus de 0 (Inclut toute forme de modificateur).

Amélioration : Toutes les armes tenues par la cible sont affectées par le sort.

Incantation : Triku dout laraek ui klaena jaka itrewic ekik



Niveau 3

Déformation

Portée : À vue

Effet : La cible est aveuglée et muette.

Durée : 15 secondes.

Amélioration : 2 cibles.

Incantation : Triku wux shilta ti ocuir ve
usv rechan tomosha ir

Désintégration d'armure

Portée : Touché

Effet : Inflige 5 dégâts à une armure.

Amélioration : L'incantateur a 5 secondes
après avoir terminé l'incantation pour se
déplacer et toucher sa cible et inflige
désormais 7 de dégât à l'armure.

Incantation : Triku origato sia arcaniss jaecr
erekess nomeno janikup litrix

Membre indestructible

Portée : Personnelle

Effet : La main du lanceur de sort peut
bloquer les coups reçus sans recevoir de
dégât, mais ne peut pas attraper l'arme.

Durée : 5 minutes

Amélioration : Le sort cible le bras complet et
celui-ci est immunisé aux dégâts critiques.

Incantation : Triku sia jira xkhat idol
throdenilt versvesh vur shio z'ar

Vigueur améliorer

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur régénère ses Points de
Vie plus rapidement. 1 P.V./ 10 minutes.

Durée : 1 heure.

Amélioration : 1P.V./ Minute pour une durée
de 10 minutes. Utilisable en combat.

Incantation : Triku arcaniss confn erekess sia
bekihi origato ve craft tobor

Niveau 4

Force

Portée : Personnelle

Durée : 5 min

Effet : Le niveau de force de la cible passe à
"surhumaine" pour la durée

Amélioration : Le niveau de force passe à
"démessuré"

Incantation : Origato wer vers zhren persvek
ve origato ve qe keltahk

Forme gazeuse

Portée : Personnelle

Effet : L'incantateur est immunisé aux
attaques physiques. Il ne peut pas interagir
avec son entourage, ni incanté pendant cette
forme.

Durée : 10 minutes

Amélioration : Ajoute l'effet "Passe-
muraille". (Le sort s'arrête après avoir passé
deux muraille de cette façon)

Incantation : Triku origato ve itrewic rid di
batobot yobolat mamiss vur shartleg sari
bakina

Toucher désintégrant

Portée : Toucher

Effet : Après l'incantation, le lanceur de sort
peut se déplacer et toucher un bouclier pour
lui infliger un brise bouclier.

Durée : 5 secondes

Amélioration : Peut en plus, dans les mêmes
délais, infliger 4 points de dégâts à une
armure.

Incantation : Triku Lae vreol xtirl dout molik
zahhar wer loerchik morshinir sia donoap



Transformation grotesque

Portée : Personnelle

Effet : La cible prend une forme monstrueuse. La cible est immunisée à l'effet critique et aux attaques sournoise, en plus d'émaner une aura de crainte (tout personnage voyant l'incantateur, subit un effet de crainte envers celui-ci tant que l'effet du sort dure)

Durée : 5 min

Amélioration : Une fois durant l'effet du sort, l'incantateur peut pousser un cri et faire 2 de dégâts sans armure + effet de panique 30 secondes à une seule cible à vue.

Incantation : Triku sotiri confn ekess ve thirku sia mamiss vur jikmada sia drihliri

Niveau 5

Carapace impénétrable

Portée : Touché

Effet : L'armure ciblé s'unifie avec le corps du porteur. Celle-ci ne peut plus être retirée, par contre les points d'armure deviennent des points de vie, qui peuvent être soignés par des soins normaux. Lorsque le sort prend fin, l'armure est considérée comme "brisé" (si le sort est utilisé sur la même armure avant qu'elle ne soit réparé, celle-ci sera "détruite")

Durée : 1 heure

Amélioration : 2 heures.

Incantation : Triku litrix vur yobolat xkhat ir jaka tonn lae vyth tairais ekess svent wux

Corps toxique

Portée : Personnelle

Durée : 5 min

Effet : L'incantateur modifie la composition de son sang pour le rendre acide. Le prochain coup physique reçu renverra 5 dégâts sans armure à celui l'ayant infligé. **Amélioration :** Ajoute l'effet souffrance 15 secondes en plus du dégât et fait passer la durée à 15 min.

Incantation : Triku uvelucal ui ir mrith ve confn sva dout kurjh risk vur zahhar jaka

Forme signature

Portée : Personnelle

Effet : Lors de l'achat de ce sort, l'incantateur choisit une combinaison de sorts de transmutation de portée personnelle qu'il connaît totalisant 6 niveaux de sort (ex: Un sort niveau 4 et un sort niveau 2, ou deux sort niveau 3) et ce choix est permanent. Lorsqu'il incante "forme signature", l'incantateur applique sur lui les effets des sorts choisis.

Durée : Variable

Amélioration : Les sorts peuvent cumuler 7 niveau de sort (5/2, 4/3, 3/2/2, 3/3/1, 2/2/2/1, 1/1/1/1/3)

Incantation : Triku wux shilta ti jehli wer fueryon zahae ekess xkhat l'gra sia annyos adon

Peau de guerre

Portée : Personnelle,

Effet : La peau de l'incantateur se durcit, lui donnant une réduction des dégâts reçus de 1 (Minimum de 1). La forme lui procure des griffes qui lui permettent de frapper de 1 avec ses mains.

Durée : 5 minutes **Amélioration :** Force démesurée. **Incantation :** Triku persvek nomeno tairais di aryte nomag sia molik qe lae tonn lae tonash



Livre de magie 2021

La création de ce livre de à été rendu possible grâce à notre équipe. Pour toute question contactez directement un des membres de l'équipe ou envoyez un courriel à

:

eklaizia.animation@gmail.com