

Ars Magna : recueil de règles



Addendum :
Compendium de magie commune

Magies arcaniques

Magies élémentaires

Magie de l'Air

niveau 1

Arme des Vents

Ce sort enchante une arme lui donnant un bonus de 1 aux dégâts pour 1 combat.

Cible : Arme

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, ton arme sera cinglante »

Ceci est un enchantement d'arme.

Attaque cinglante

Ce sort cause 2 points de dégât.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, les Vents te frappent »

Mots-clefs :

2 points de dégât

Bourrasque

La cible est repoussée de 10 mètres.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, les Vents te repoussent »

Mots-clefs :

Recul - 10 mètres

Coup de Vent

La prochaine touche d'arme infligera 3 points de dégât.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à la prochaine touche

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, les Vents et le coup unis ! »

Ceci est un enchantement d'arme

Détection de la magie

Ce sort permet de détecter les effluves de pratique magique quelle qu'elle soit.

Cible : Objet

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, Magie, révèle-toi ! »

Esquive des Vents

Ce sort octroie une esquive à la cible.

Cible : Créature

Durée : Jusqu'à utilisation (sur l'incantateur) ou 1 combat (sur autrui)

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, vif comme les Vents »

Ceci est un enchantement de personne

Grand Vent

Ce sort octroie une résistance à un sort de l'école arcanique élémentaire de Terre.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, la Terre se tait ».

Ceci est un enchantement de personne

Langage de l'air

Ce sort permet de parler la langue des créatures de l'Air ou du plan élémentaire de l'Air dans une zone de 5 mètres.

Cible : Incantateur

Durée : 10 minutes

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, que ma voix s'envole ! »

Peur

Ce sort provoque la peur chez une cible.

Cible : Créature

Durée : 1 minute

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, les Vents veulent ta peau ! »

Mots-clefs

Peur – 1 minute

Pffiou

La cible n'a aucune envie de faire du mal à l'incantateur. Le charme cesse si l'incantateur attaque la cible.

Cible : Créature

Durée : 10 minutes

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, tu es mon ami ! »

Mots-clefs :

Charme mineur – 10 minutes

Vent de maladresse

L'arme de la cible est projetée 3 mètres derrière lui. L'arme de l'adversaire ne doit être ni des griffes, ni attachée au gantelet et ni pourvue d'un manchon entourant la main du porteur (style rapière de pirate).

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, maladresse sur toi ! »

Mots-clefs

Désarmement - 3 mètres

Vent de révolte

Ce sort octroie une résistance au premier sort néfaste de l'école arcanique élémentaire de l'Air.

Cible : Incantateur

Durée : jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Air, ta révolte en moi ! »

Ceci est un enchantement de personne

Vision du futur

Ce sort permet à l'incantateur de poser 1 question par écrit à l'«Air». La demande doit être rédigée et envoyée vers le ciel par les moyens du bord.

La réponse parviendra au début du prochain opus.

Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois par livre.

Incantation

« Par la puissance de l'Air, que les Vents voient loin ! »

En pratique, vous devez remettre par écrit à l'orga la question....

Magie de l'Eau

niveau 1

Drache

Ce sort permet d'ignorer le 1er passe-armure non magique.

Cible : Créature

Durée : Jusqu'à utilisation (incantateur) ou 1 combat (autrui)

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, qu'un mur te protège »

Ceci est un enchantement de personne

Eau de la vie

Ce sort soigne de 3 points de vie à la cible.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, qu'Elle coule comme la vie ! »

Mots-clefs

Soin - 3

Eau douce

Ce sort octroie une résistance au 1er sort néfaste de l'école arcanique élémentaire d'Eau.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, protège ton disciple ! »

Ceci est un enchantement de personne

Eau vive

Ce sort octroie une esquive à l'incantateur.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, Flip Flap Flop Flap Flip ! »

Ceci est un enchantement de personne

Eclat de glace

Ce sort crée un éclat de glace qui part dans la direction d'une cible pointée par la baguette et cause 3 points de dégât.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, que le gel te blesse »

Mots-clefs

3 points de dégât

Glisse

La cible de ce sort glisse au sol et s'assoit. La victime du sort, une fois assise, compte jusqu'à 3 et se relève.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, les flots t'emportent ! »

Mots-clefs

Glisse - 3 secondes

Il était un petit navire

Ce sort calme la peur d'une cible, quelle soit issue d'une phobie ou d'un sort.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, que ta peur se dilue ! »

Mots-clefs

Soin - peur

M'Eaux démêlés

Ce sort permet d'identifier une maladie de niveau 1.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, ton mal est percé ! »

Pluie

Ce sort octroie une résistance contre un sort de l'école arcanique élémentaire de Feu.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, le Feu devient braise ! »

Ceci est un enchantement de personne

PUF

Ce sort soigne 1 point de vie

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, bienfait de la mer ! »

Mots-clefs

Nom du personnage ciblé - Soin 1

Ricochet

Ce sort octroie une résistance au 1er effet de dégâts directs de piège de niveau 1. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par live sur une personne.

Cible : Créature

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de l'Eau, je mouille la mèche ! »

Ceci est un enchantement de personne

Magie du Feu

niveau 1

Arme enflammée

Ce sort crée une aura de feu autour de l'arme ce qui lui octroie un bonus de feu.

Cible : Arme

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance du Feu, brûle tes ennemis ! »

Ceci est un enchantement d'arme

Armure de flamme

Ce sort crée une armure de flammes autour du mage et lui donne une protection supplémentaire de 2.

Cible : Incantateur

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance du Feu, qu'Il couvre ma peau ! »

Ceci est un enchantement de personne

Chaleur

L'arme de la cible devient si chaude qu'il doit la lâcher.

Cible : Arme

Durée : 2 minutes

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance du Feu, Crame paluche »

Mots clefs

Désarmement – 2 minutes

Étincelle

Ce sort crée une étincelle qui part en direction d'une cible pointée par la baguette du mage et cause 4 points de dégât.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance du Feu, que sa langue te brûle ! »

Mots clefs

4 points de dégât

Explosion de lumière

Ce sort rend une cible aveugle.

Cible : Créature

Durée : 2 minutes

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance du Feu, éclat aveuglant ! »

Mots-clefs

Aveuglement – 2 minutes

Lumière

Ce sort permet l'utilisation de la lampe de poche (fournie par le joueur).

Cible : Incantateur

Durée : 10 minutes

Portée : Portée de la lampe de poche

Incantation :

« Par la puissance du Feu, que la lumière soit ! ».

Lumière brûlante

Ce sort cause 3 points de dégât de Feu.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance du Feu, flambe en enfer »

Mots-clefs

3 Feu

Main brûlante

Ce sort inflige 5 points de dégât à une cible. L'attaque doit se faire avec la paume de la main.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance du Feu, que sa main te marque ! »

Mots-clefs

5 Feu

Pare-Feu

Ce sort octroie une résistance au 1er sort néfaste de l'école arcanique élémentaire de Feu.

Cible : Incantateur

Durée : jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance du Feu, je m'ignifuge ! »

Ceci est un enchantement de personne

Protection mineure contre l'Eau

Ce sort octroie une résistance contre un sort de l'école arcanique élémentaire de l'Eau.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance du Feu, que l'Eau soit vapeur ! ».

Ceci est un enchantement de personne

Sang de Feu

Ce sort cause 2 points de dégât sans armure.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance du Feu, que ton sang s'enflamme »

Mots-clefs

2 sans armure

Magie de la Terre

niveau 1

Armure de Terre

Ce sort octroie une armure magique de 3 à une cible (Incantateur exclus)

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, ton corps est la Terre »

Ceci est un enchantement de personne

Caverne

Ce sort octroie une résistance à un sort de l'école arcanique élémentaire de l'Air.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, à l'abri des Vents ! »

Ceci est un enchantement de personne

Immobilis

Ce sort colle les pieds de la cible au sol.

Cible : Créature

Durée : 2 minutes

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, que le sol soit glaise »

Mots-clefs

Glu - 2 minutes

Magnétisation

L'arme de la cible est irrésistiblement attirée vers le sol. La cible ne sait pas relever l'arme car elle est aimantée vers la Terre pendant 2 minutes.

Cible : Arme

Durée : 2 minutes

Portée : 10 mètres

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, que ton arme s'enterre ! »

Mots clefs

Désarmement - 2 minutes

Peau de Terre

Ce sort crée une armure de Terre autour du mage lui octroyant 5 points d'armure magique.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à dissipation de la magie

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, mon corps s'en recouvre ! ».

Pilier renforcé

Ce sort permet au mage de résister au 1er sort de peur quelle que soit sa nature (phobie, sort, Intimidation).

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, que je ne craigne rien ! »

Ceci est un enchantement de personne

Planté dans le sol

Ce sort permet de résister au 1er sort de Ferveur (même un soin) reçu par la cible.

Cible : Créature

Durée : Jusqu'à utilisation (incantateur) ou 10 minutes (autrui).

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, la Foi n'y peut rien ! »

Ceci est un enchantement de personne

Poc sur la tête

La cible somnole debout et très légèrement, le 1er coup qui occasionne au moins 1 point de dégât la réveille.

Cible : Créature

Durée : 2 minutes

Portée : Toucher (la main sur la tête)

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, que son chant te berce ! »

Mots-clefs

Somnolence – 2 minutes

Projectile magique

Ce sort crée un éclat de terre qui part en direction de la cible pointée par la baguette du mage et cause 1 point de dégât de Terre.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, pic et pic, écharde »

Mots-clefs

1 Terre

Protection

Ce sort octroie au mage une résistance au prochain coup physique.

Cible : Armure

Durée : Jusqu'au 1er coup physique reçu

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, qu'Elle me protège! ».

Ceci est un enchantement d'armure

Terrarium

Ce sort octroie une résistance au 1er sort néfaste de l'école arcanique élémentaire de Terre.

Cible : Incantateur

Durée : jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« Par la puissance de la Terre, qu'Elle soit mon amie ! »

Ceci est un enchantement de personne

Magies ferventes

Magies cléricales

Culte de Dwayna

Dwayna est la déesse représentant le cycle infini de la vie et de la mort. Son culte très libre et très vieux est composé de plusieurs tendances qui sont les :

- Maîtres de l'Arbe qui orientent leur pouvoir vers les soins et la protection des faibles. Ils sont les plus proches de la nature sauvage et sont généralement acceptés par les tribus barbares.

- Soufflevies qui vénèrent le côté sombre de Dwayna et sont les protecteurs discrets du cycle perpétuel de la vie. Ils tournent leur pouvoir vers la discrétion, la protection et la mort.

Le culte de Dwayna possède des sorts généraux, accessibles aux 2 voies. Les autres sont propres à la tendance de croyance du prêtre.

général - niveau 1

Jet d'épines

Ce sort cause 2 points de dégât.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, punis tes ennemis »

Mots-clefs :

2 points de dégât

Médecine du peuple

Ce sort permet l'identification précise d'une maladie ou d'un poison de niveau 1 (effets, durée, risque de contagion ou de mort...)

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, perce ces abcès »

Peau d'écorce

Ce sort transforme la nature de la peau de la cible, lui conférant 2 points d'armure supplémentaires.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, ces membres soient durs ! »

Ceci est un enchantement de personne

Trèfle à 4 feuilles

Ce sort permet de protéger la cible du premier sort néfaste arcanique reçu.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, ma Foi me protège »

Ceci est un enchantement de personne

Vengeance

Ce sort prépare l'arme de la cible à donner un coup avec l' aide de la déesse, lui une frappe à 3 Béni au prochain coup porté.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à la prochaine touche

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, châtie les impies ! »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots-clefs

3 Béni

Vigueur

Ce sort permet à la cible d'augmenter temporairement le total de ses points de vie de 2

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, prête moi ta vigueur ! »

Ceci est un enchantement de personne

Voie du Maître de l'Aube - niveau 1

Bénédiction

Ce sort bénit un encens à la gloire de Dwayna.

Il permet également de bénir de l'eau afin d'obtenir une dose d'eau bénite (quel que soit le volume d'eau, ce sort produit 1 dose d'eau bénite)

Cible : Encens ou Eau

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, ceci t'est confié »

Maîtrise de l'aube

Ce sort permet au prêtre de conserver un corps durant 1 heure. Pour que le sort soit effectif, le prêtre doit rester 2 minutes sans interruption au contact du corps.

Cible : Cadavre

Durée : 1 heure non cumulable (d'aucune manière)

Portée : Toucher 2 minutes continues

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, donne lui une chance ! »

Parole de vie

Ce sort permet de soigner 2 points de vie à distance.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, parle lui de la vie »

Mots-clefs

Nom du personnage ciblé + Soin 2

Piété

Ce sort crée une aura de Vie qui attire un mort-vivant. Le lanceur peut attirer une autre cible pour 1 point de mana personnelle supplémentaire. Le prêtre peut se déplacer.

Cible : Mort-vivant

Durée : 10 minutes

Portée : 10 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, nie ces hérésies »

Mots-Clefs

Piété - 10 minutes

Soins des blessures légères

Ce sort soigne deux cibles de 1 point de vie.

Cible : Créatures (2)

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, soigne tes enfants ! »

Mots-clefs

Soin 1

Transformation naturelle mineure

Ce sort permet de résister au 1er passe-armure reçu.

Cible : Armure

Durée : Jusqu'à utilisation (pour l'incantateur) ou 1 combat (autrui)

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, protège cette vie-ci ! »

Ceci est un enchantement d'armure

Voie du Soufflevie – niveau 1

Apaisement

Ce sort endort la cible qui se réveille si elle reçoit un sort offensif ou un coup qui occasionne au moins 1 point de dégât. (la secouer ne fonctionne pas).

Cible : Créature

Durée : 1 minute

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, apaise ton ennemi »

Mots-clefs :

Sommeil – 1 minute

Bénédictio

Ce sort bénit une arme afin d'infliger des dégâts supplémentaires de type Béni.

Cible : Arme

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, cette arme te venge »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots-clefs

« Dégât (s) de l'arme » Béni

Parole de vie

Ce sort permet d'infliger 2 points de dégât Béni.

Cible : Mort-vivant

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, mort tu es et reste !

Mots-clefs

2 Béni

Souffle vie

Ce sort permet au prêtre d'infliger 3 points de dégât.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, souffle cette vie-ci »

Mots-clefs

3 points de dégât

Transformation naturelle mineure

Ce sort permet au prêtre de se transformer en arbre, lui permettant de se dissimuler dans la forêt (càd à plus de 5 mètres d'un chemin carrossable). Il doit se coller à un arbre et ne pas bouger durant cette dissimulation. S'il vient à être éclairé, la dissimulation se termine.

Cible : Incantateur

Durée : 10 minutes

Portée : Toucher arbre

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, mon corps est à toi ! »

Mots-clefs :

Dissimulation + garder les bras croisés sur les épaules

Trop faible pour vivre

Ce sort provoque une faiblesse à une cible qui voit ses dégâts diminués de 1.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : 10 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Dwayna, qu'il frappe comme une clète »

Mots-clefs

Frappe à -1 / 1 combat

Culte de Saint Cuthberg

Saint-Cuthberg est un dieu combattant de la justice et du peuple, il est le gardien du peuple et de la civilisation. On prie autant St Cuthberg pour l'éducation des enfants que pour demander que justice soit faite. St Cuthberg n'est pas un dieu qui prône les lois mais bien la justice. Le culte de St Cuthberg est très hiérarchisé et seules deux voies s'offrent aux prêtres : la voie du Templier ou la voie du Gardien.

Les Templiers sont les prêtres qui vouent leur vie à la justice. Leur tâche consiste à rendre la justice et à chasser l'hérétisme sous toutes ces formes. Les Templiers sont les plus militaires mais surtout les plus disciplinés du culte, ils ont de bons rapports avec les Gardiens qu'ils considèrent comme les piliers de la civilisation et le premier rempart contre l'hérésie et l'injustice. Leurs pouvoirs sont dirigés dans le but de rendre la justice et de combattre bien plus que de soigner ou d'aider les fidèles.

Les Gardiens sont les prêtres qui vouent leur vie à la protection du peuple et de la

civilisation, ils sont les professeurs des écoles de l'Empire où ils apprennent tous à lire, écrire, la philosophie, l'éducation physique et civique. Les Gardiens ont aussi pour attribution de protéger les pèlerins lors des pèlerinages, ils doivent aussi défendre les villes et soigner les blessés. Ils ont une très haute considération pour les Templiers qu'ils considèrent comme les champions de leur divinité et les citent souvent en exemple à leurs élèves. Leurs pouvoirs sont dirigés dans le but de protéger, aider, transmettre le savoir ainsi que de soigner.

Le culte de Saint-Cuthberg possède des sorts généraux, accessibles aux 2 voies. Les autres sont propres à la tendance de croyance du prêtre.

général - niveau 1

Arme de la Bravoure

Cette arme vous permet de faire 2 points de dégât en plus au prochain coup porté.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'au premier coup porté

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint Cuthberg, ta force m'est alliée »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots-clefs

Dégât(s) de l'arme + 2

Armure de la foi

Ce sort permet de rajouter 2 points d'armure.

Cible : Armure de l'incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint Cuthberg, nie toute faiblesse »

Ceci est un enchantement d'armure

Courage

Ce sort permet à la cible de résister au 1er sort de peur.

Cible : Créature (Incantateur exclus)

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, donne lui du courage »

Ceci est un enchantement de personne

Marteau de la vertu

Ce sort enchante un marteau, lui conférant un bonus de Z points de dégât Béni.

Cible : Marteau

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, la vertu plus forte ! »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots-Clefs

« Dégât (s) de l'arme » + Z Béni

Parole de soin

Ce sort soigne la cible de Z points de vie

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, la douleur s'en va »

Mots-clefs

Soin Z

Pénitence

Cette malédiction empêche votre victime de récupérer des points de vie, par voie magique, pendant 1 heure. Il permet de punir les fuyards et les pleutres.

Cible : Créature

Durée : 1 heure

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, pleutre ne passera »

Ceci est une malédiction de personne.

Voie du Gardien – niveau 1

Armure de prière

Ce sort octroie 3 points d'armure magique à une cible (incantateur exclus).

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, protège ton enfant »

Bénédictio

Ce sort bénit un encens à la gloire de Saint-Cuthberg.

Il permet également de bénir de l'eau afin d'obtenir une dose d'eau bénite (quel que soit le volume d'eau, ce sort produit 1 dose d'eau bénite)

Cible : Encens ou Eau

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, ceci est ta flamme »

Lueur d'espoir

Ce sort permet au prêtre de conserver un corps durant 1 heure. Pour que le sort soit effectif, le prêtre doit rester 2 minutes sans interruption au contact du corps.

Cible : Cadavre

Durée : 1 heure non cumulable (d'aucune manière)

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, l'espoir est en nous »

Référentiel

Ce sort permet d'avoir une vision de l'apparence du document dans lequel est l'information recherchée. Ce sort est utilisable 1 fois par livre.

Cible : Incantateur

Durée : 15 minutes

Portée : Rituel

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, livre moi cette face »

Sang froid

Ce sort permet au prêtre d'esquiver le prochain coup reçu.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'au prochain coup physique reçu.

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint Cuthberg, calme mon courroux »

Ceci est un enchantement de personne

Survision

Au contact d'un objet, la survision permet de détecter les effluves de pratique magique quelle qu'elle soit.

Cible : Objet

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint Cuthberg, mes yeux voient par toi »

Transfusion mineure de sang

Ce sort soigne la cible de 3 points de vie. Le prêtre en perd 1.

Cible : Autrui

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Saint Cuthberg, renforce cette vie ! »

Mots-clefs

Soin 3

Voie du Templier – niveau 1

Affûtage magique

Ce sort enchante une arme, lui conférant un bonus de +1 aux dégâts.

Cible : Arme

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint Cuthberg, cette arme t'est dédiée »

Mots-clefs

« Dégât (s) de l'arme » + 1

Colère du Saint

Ce sort cause 1 point de dégât sans armure

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, punis l'ignorant »

Mots-clefs

1 sans armure

Lueur d'espoir

Ce sort permet l'utilisation de la lampe de poche (fournie par le joueur)

Cible : Incantateur

Durée : 10 minutes

Portée : Zone de 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, montre nous l'espoir »

Sanctification mineure

Ce sort permet de retourner le 1er coup spécial paré par l'arme.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, renvoie le coup bas »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

Retour de coup

Sang froid

Le sang froid vous octroie une parade pour le prochain coup parable reçu.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'au 1er coup reçu

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, ma Foi pare ce coup !

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

Parade

Survision

Ce sort permet à l'incantateur de repérer les personnes dissimulées dans son champ de vision.

Cible : Incantateur

Durée : 10 minutes

Portée : Vue

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Saint-Cuthberg, personne n'est caché »

Culte de Torgrim

Torgrim est le dieu créateur de la race naine. Dieu d'une force formidable, ses armes et objets qu'il créa lui même, sont inutilisables par des non nains, et même par la plupart des autres divinités. Torgrim est un dieu de pierre et de roc, de feu. Il est sévère et inflexible quant à la défense du peuple nain qu'il a créé, et des principes de la neutralité et de l'honneur.

2 voies principales se distinguent :

- Celle du Protecteur du peuple qui axe ses connaissances sur les soins et l'aspect défensif

- Celle de l'Inquisiteur qui représente le côté guerrier du Dieu

Le culte de Torgrim possède des sorts généraux, accessibles aux 2 voies. Les autres sont propres à la tendance de croyance du prêtre.

général - niveau 1

Cécité

Ce sort rend une cible aveugle.

Cible : Créature

Durée : 1 minute

Portée : 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, vienne le noir complet ! »

Mots-clefs

Aveuglement - 1 minute

Lumière

Ce sort permet l'utilisation de la lampe de poche (fournie par le joueur).

Cible : Incantateur

Durée : 5 minutes

Portée : Portée de la lampe de poche

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, ta clarté est forte »

Voie de l'Inquisiteur – niveau 1

Frappe meurtrière

Le prêtre nain enchante une arme lui permettant de porter son prochain coup à +3

Cible : Arme (d'un nain)

Durée : Jusqu'à la prochaine touche

Portée : Toucher

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, ta puissance est là ! »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

« Dégât(s) de l'arme » + 3

Glyphe de Grotte

Le prêtre nain inscrit sur une arme une glyphe qui permet de frapper à +1 Terre pour 1 combat.

Cible : Arme d'un nain

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, stalactise cette arme »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

« Dégât(s) de l'arme » + 1 Terre

Marteau de l'esprit

Le prêtre nain occasionne 2 points de dégât sans armure

Cible : Créature non-nain

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, Ta Main dans sa queue ! »

Mots-clefs

2 sans armure

Peau terreuse

La peau du prêtre nain devient aussi dure que la terre lui conférant une armure de 5 points.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à dissipation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim renforce ton enfant »

Ceci est un enchantement de personne

Renforcement d'armure naine

Le prêtre nain enchante une armure métallique pour un combat lui donnant +2 points d'armure

Cible : Armure en métal portée par un nain

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, forge ce métal »

Ceci est un enchantement d'armure

Voie du Protecteur du peuple – niveau 1

Commerce

Le prêtre nain en lançant ce sort influence un marchand qui lui fera un prix d'ami mais qui ne le ruinera pas. (Prix de base de l'article). Un sort lancé par tractation.

Cible : Commerçant

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, ne roule pas un nain ! »

Grog

Le prêtre peut soigner une maladie de niveau 1.

Cible : Nain

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, mine la maladie »

Soin des blessures

Le prêtre peut soigner 4 points de vie

Cible : Nain

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Torgrim, ta Vie en cet être »

Mots-Clefs

Soin 4

Culte d'Arakna

Les membres du culte d'Arakna prônent la neutralité autant que possible mais refusent le chaos et la guerre. Ils interviennent pour stopper les rivalités et préserver les leurs, allant jusqu'à tuer un des protagonistes du conflit pour le faire cesser. Il faut parfois détruire une partie de la toile du destin pour la reconstruire. Le culte se divise en deux branches. Les Tisseurs qui construisent la toile de la réalité et les Tranchefils qui les coupent.

- Les Tisseurs : sont les stratèges et les dirigeants d'Underdark. Ce sont eux également qui réparent les fils abîmés de la toile de la réalité en soignant leurs semblables. Les tisseurs ne portent que des armures légères ou sauvages et utilisent des masses ou des bâtons.

- Les Tranchefils : Les tranche-fils sont les juges et les bourreaux du peuple sombre. Ils sont les gardiens de l'équilibre entre la vie et la mort et décident de qui mérite de vivre ou de mourir. Les tranche-fils ne portent que des armures légères et utilisent exclusivement des lames

Le culte d'Arakna possède des sorts généraux, accessibles aux 2 voies. Les autres sont propres à la tendance de croyance du prêtre.

général - niveau 1

Agilité de la Saltice

Ce sort permet au prêtre d'esquiver un coup reçu.

Cible : Incantateur

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, trompe ton ennemi »

Ceci est un enchantement de personne

Cocon protecteur

Ce sort transforme la nature de la peau de la cible, lui conférant 2 points de vie soignables supplémentaires.

Cible : Adepté

Durée : 1 heure

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, qu'il soit ton image »

Métabolisme de l'araignée

Ce sort protège la cible d'un empoisonnement contre un poison connu (recette obligatoire).

Cible : Adepté

Durée : 1 heure

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, que le fiel soit miel ! »

Ceci est un enchantement de personne

Oeil de l'araignée

Ce sort provoque la peur

Cible : Créature

Durée : 1 minute

Portée : 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, tes enfants affluent ! »

Mots-clefs

Peur - 1 minute

Ombre mineure

Ce sort permet à la cible de se dissimuler dans l'ombre sans bouger. La cible doit se tenir dans l'ombre avec ses bras croisés sur les épaules.

Cible : Adeptes

Durée : 10 minutes

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, tes fils tissent la toile »

Tissage de réalité mineur

Ce sort permet au prêtre de détruire un piège ou une glyphe de niveau 1.

Cible : Objet

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, panni desinit »

Yeux multiples

Ce sort permet au prêtre de détecter les effluves de pratique magique quelle qu'elle soit.

Cible : Objet/lieu

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, que ta lumière soit »

Voie du Tisseur – niveau 1

Cocon conservateur

Ce sort permet au prêtre de conserver un corps durant 2 heures. Le cocon ne peut être touché de quelque manière que ce soit pendant ces 2 heures, sous peine de mort définitive.

Cible : Cadavre

Durée : 2 heures non cumulables (d'aucune manière)

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, qu'il ne soit trop tard »

Cocon revigorant

Ce sort permet à la cible de récupérer 3pv. Elle doit rester prostrée durant une minute.

Cible : Adeptes

Durée : 1 minute

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, revigore ton frère ! »

Mots-clefs

Soin 3

Voie du Tranchefil – niveau 1

Transformation mineure

Ce sort transforme le prêtre en serviteur de la déesse. Sa peau s'épaissit et ses gestes deviennent plus instinctifs. Le prêtre gagne un point d'armure supplémentaire et il peut placer une (seule et unique) attaque sous l'armure de l'adversaire.

Cible : Incantateur

Durée : 5 minutes

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, J'suis Peter Parker »

Ceci est un enchantement de personne.

Venin corrosif

L'arme du prêtre est recouverte de salive corrosive qui infligera 3 points de dégât supplémentaires lors de la prochaine touche. Vu la nature corrosive de la substance, cet enchantement ne pourra perdurer plus d'une minute sinon l'arme devient inutilisable

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à la prochaine touche (maximum 1 minute)

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Arakna, crache ton venin »

Mots-clefs

Dégâts de l'arme + 3

Shamanisme

Il existe 24 Esprits-Totems : Castor, Cerf, Chat, Chouette, Corbeau, Faucon, Gargouille, Hydre, Insecte (Mouche), Kraken, Loup, Loutre, Oie, Ours, Pic-vert, Rat, Renard, Salamandre, Sanglier, Saumon, Scorpion, Serpent, Taureau, Tortue.

une sphère est commune à tous les shamans, leur Esprit-Totem leur en conférant des spécifiques.

Sont mis à titre d'exemple, les sorts des Esprits-Totems déjà en jeu.

Shamanisme général - niveau 1

Arme de Grouvake

Ce sort invoque un esprit guerrier mineur qui virevolte autour de l'arme de la cible et qui mord littéralement l'adversaire. L'arme fait donc +1 au (x) dégât(s)

Cible : Arme

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, cette arme brise le croc ! »

Ceci est un enchantement d'arme

Divine à Scion

Ce sort permet au shaman d'obtenir une information sur un lieu ou un objet.

Cible : Objet/lieu

Durée : 10 minutes de méditation/incantation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, Aoum Aoum »

Ecorce d'arbre

Ce sort octroie 2 points d'armure supplémentaire.

Cible : Armure

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, sois bois de nos forêts »

Ceci est un enchantement d'armure

Esprit de Thanor

Ce sort répare instantanément une armure de cuir de deux points, sans composante.

Cible : Armure en cuir

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, Thanor vit encore »

Fouille approfondie

Le shaman peut effectuer une fouille complète en 1 minute.

Cible : Créature

Durée : 1 minute

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, vives soient mes mains ! »

Insulte ancestrale

La cible se dirige droit sur le shaman pour le tuer, ignorant les autres personnes.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens,... » (Au choix mais avec l'aval de l'orga, avec un minimum de 5 syllabes obligatoires »

Mots-Clefs :

Provocation – 1 combat

Malédiction du vieillard

La cible utilise son arme avec un malus de -1.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : 5 mètres

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, tu es vieux et con »

Mots-clefs

Frappe à - 1/1 combat

Ossature du nord

Ce sort permet à la cible de résister au premier bris de membre.

Cible : Créature

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, ces os soient rochers »

Ceci est un enchantement de personne

Soin

Ce sort rend 2 points de vie à la cible. Ce sort ne peut être lancé que sur une autre personne ! le shaman ne peut donc pas se soigner lui-même.

Cible : Créature (incantateur exclus)

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à vous, les Anciens, la plaie se referme ! »

Mots-clefs

Soin 2

Esprit-Totem du Cerf – niveau 1

Brame de provocation

Ce sort permet de retourner le 1er coup spécial reçu, paré avec l'arme

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Cerf, tes bois rendent le coup! »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

Retour de coup

Saule guérisseur

Ce sort permet au shaman de soigner de 2 points de vie 2 cibles lui tenant la main.

Cible : Créatures (2)

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Cerf, que ton Coeur les soigne »

Mots-Clefs

Soin 2

Transfert de sang

Le shaman peut soigner les blessures, en sacrifiant 3 de ses propres points de vie pour soigner de 6 points de vie. Le shaman ne peut descendre en dessous de 1 point de vie.

Cible: Créature

Durée : 2 minutes

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Cerf, préserve ton fils ! »

Esprit-Totem du Corbeau – niveau 1

Esprit d'auberge

Ce sort met le shaman au parfum des dernières rumeurs de comptoir. Il peut ainsi saisir toutes les informations pendant 10 min. (voir salle pc pour rumeurs)

Cible : Incantateur

Durée : 10 minutes

Portée : Auberge

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Corbeau, c'est la ronde de nuit »

Mange cadavre

Ce sort permet à l'incantateur de se soigner de 3 points de vie en se nourrissant d'un cadavre.

Cible : Cadavre

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Corbeau, ta mort me donne vie »

Vision du passé

Le shaman se remémore une bribe du passé d'un objet tenu en main.

Cible : Objet

Durée :

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Corbeau, le passé n'est point »

Esprit-Totem de la Gargouille – niveau 1

Ecailles d'ardoise

Ce sort confère 3 points d'armure supplémentaire.

Cible : Incantateur

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Gargouille, que ma Foi soit roc »

Ceci est un enchantement de personne

Palantir

Ce sort permet à l'incantateur d'obtenir une « récolte minérale » comme un mineur de niveau 1.

Cible : Incantateur

Durée : 15 minutes

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Gargouille, les pierres sont miennes »

Panadol

Ce sort permet de se battre avec un membre brisé. S'il subit un deuxième bris de membre, il est coupé.

Cible : Incantateur

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Gargouille, plus fort que le mal »

Esprit-Totem du Loup - niveau 1

Fourrure

Ce sort octroie une résistance contre le 1er sort néfaste d'Eau.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Loup, je m'ébroue sous l'eau »

Ceci est un enchantement de personne

Griffe du Loup

Ce sort permet à l'incantateur d'obtenir une « Récolte végétale » au même titre qu'un pisteur de niveau 1.

Cible : Incantateur

Durée : 15 minutes

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Loup, mon flair suit la trace »

Morsure du Louveteau

Ce sort enchante une arme, lui conférant un coup + 2 à la prochaine touche.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à la prochaine touche

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Loup, mors sans relâche »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

« Dégât (s) de l'arme » + 2

Esprit-Totem de la Mouche – niveau 1

Hygiène mouchale

Ce sort permet de transférer une maladie de niveau 1 d'un corps à l'autre.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation

Aucune, mais tu dois toucher ta cible pour lui transmettre la maladie, et ensuite prévenir un orga

Mort ou Tchi-Tchi

Ce sort permet à l'incantateur d'obtenir une « Récolte sur dépouilles » au même titre qu'un dépouilleur de niveau 1.

Cible : Incantateur

Durée : 15 minutes

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Mouche, la mort ou tchi-tchi »

Ponte sauvage

Le shaman peut, en sacrifiant un cadavre (càd le rendre inutilisable pour tout autre effet), envoyer un message court de 5 mots à un Créature.

Cible : Cadavre

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Mouche, vole pleine de sang ! »

Esprit-Totem de l'Ours - niveau 1

Bonne nuit les petits

Ce sort provoque le sommeil chez 2 cibles proches l'une de l'autre d'1 mètre au maximum.

Cible : Créatures (2)

Durée : 1 minute

Portée : Toucher (doit les tenir par la main)

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Ours, bonn'nuit les petits »

Mots-Clefs

Sommeil - 1 minute

Choc de l'Ours

Ce sort fait glisser une personne. Elle s'assied par terre et compte jusque 3.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Ours, ton choc le renverse »

Mots-Clefs

Glisse - 3 secondes

Patte d'ours

Ce sort permet au shaman d'occasionner un bris d'arme sur une frappe.

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à la prochaine touche

Portée : Toucher

Incantation :

« J'en appelle à ton nom, Ours, cette arme est ta patte »

Ceci est un enchantement d'arme

Mots Clefs

Bris d'arme

Esprit-Totem du Renard – niveau 1

Fut-Fut

Ce sort permet au shaman d'obtenir un indice au même titre qu'un graphologue niveau 1.

Cible : Incantateur

Durée : 15 minutes

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Renard, Fut-Fut, donne le truc ! »

Roux

La cible trouve qu'il se dégage une odeur nauséabonde de l'incantateur. Elle se tient le nez pendant 2 minutes.

Cible : Créature

Durée : 2 minutes

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Renard, si roux que je pue ! »

Ceci est un enchantement de personne

Starfox

Ce sort confère une esquive pour le prochain combat.

Cible : Créature

Durée : 1 combat

Portée : Toucher

Incantation

« J'en appelle à ton nom, Renard, do a barrell roll »

Ceci est un enchantement de personne

Autres types de magie

Représentation

Applause

Toutes les personnes frappent dans leur main.

Cible : Auditoire

Durée : 30 secondes

Portée : Pièce

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, Injonction - 30 secondes » - Vous frappez tous dans les mains

Bête de scène

Ce sort octroie un coup puissant à la 1ère touche d'arme.

Cible : Créature

Durée : Jusqu'à la prochaine touche

Portée : Toucher

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, et tu tapes... tapes... tapes »

Ceci est un enchantement d'arme

Contrechant

Ce sort contre les 30 premières secondes de l'effet d'un sort de représentation pour l'artiste.

Cible : Artiste

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation

« Padam Padam Padam » lors du « Oyez Oyez Braves Gens » de l'incantation contrée.

Crooner

Toutes les cibles se mettent à danser.

Cible : Auditoire.

Durée : 30 secondes

Portée : Pièce

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, Injonction – 30 secondes » Alors on danse

Fascination

Toutes les créatures suivent le lanceur de sort dans tous ses déplacements.

Cible : Foule

Durée : 2 minutes

Portée : Zone de 3 mètres

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, Injonction - 2 minutes – 3 mètres » - Vous me suivez.

Inspiration vaillante

Ce sort octroie un point de vie supplémentaire pour 1 combat.

Cible : Foule

Durée : 1 combat

Portée : Zone de 3 mètres

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens » + 1 point de vie de masse pendant 1 combat.

Ceci est un enchantement de personne

Là-bas

Toutes les créatures à portée de voix fixent leur attention sur l'endroit désigné par l'incantateur

Cible : Auditoire

Durée : 30 secondes

Portée : Pièce

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, Injonction - 30 secondes ». Vous regardez tous là bas

Savoir bardique

Ce sort permet d'avoir une information courante sur un personnage connu dans la région.

Cible : Artiste

Durée : Repas du soir

Portée : Auberge

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens »

Vendeurs de larmes

Toutes les cibles se mettent à pleurer.

Cible : Auditoire

Durée : 30 secondes

Portée : Pièce

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, Injonction 30 secondes Vous pleurez

Voix hypnotique

La cible obéit à une injonction mineure mais ne met pas sa vie en danger.

Cible : Créature

Durée : 2 minutes

Portée : Toucher

Incantation

Ton spectacle doit durer 1 minute et doit commencer par « Oyez Oyez, Braves Gens, Injonction 2 minutes » Obéis moi

Discours

Conviction

Ce sort octroie aux cibles une résistance au 1er sort de peur

Cible : Foule

Durée : jusqu'au prochain combat

Portée : Zone de 3 mètres

Incantation

Ton discours doit durer 1 minute et doit commencer par « Gentes Dames et Damoiseaux, résist à la peur 1 combat ».

Ceci est un enchantement de personne

Ecoutez moi

Toutes les cibles arrêtent totalement leur activité pour méditer sur les paroles de l'orateur.

Cible : Auditoire

Durée : 1 minute

Portée : Pièce

Incantation

Ton discours doit durer 1 minute et doit commencer par « Gentes Dames et Damoiseaux, Injonction – 1 minute ». Vous stoppez toute activité et m'écoutez

Répétition

L'arme qui ne peut être manipulée que par l'orateur renvoie un désarmement si elle est touchée

Cible : Arme

Durée : Jusqu'à utilisation

Portée : Toucher

Incantation

Par ma Voix, cette arme tombera

Ceci est un enchantement d'arme

La voix du plus fort

Ce sort octroie une résistance au 30 premières secondes d'un sort de discours dont l'orateur est la cible.

Cible : Orateur

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Incantation :

« Cause toujours, j'ai raison » pendant le « Gentes Dames et Damoiseaux »

Ceci est un enchantement de personne

Messenger malgré soi

La cible cesse ses activités pour transmettre le message donné par l'orateur (7 mots maximum) à un destinataire désigné par l'orateur. Ce message sera délivré par « Nom de l'orateur » me charge de vous dire....

Cible : un Créature doué de la parole

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Incantation

Par ma Voix, parle pour moi

Murmure de l'ombre

Ce sort provoque le sommeil sur une cible tant que l'orateur lui parle et la touche

Cible : Créature

Durée : 1 minute

Portée : Toucher

Incantation

Par ma Voix, qu'Elle soit somnifère.

Mots-clefs

Sommeil 1 minute

Transfert d'énergie magique

Ce sort permet à l'orateur de transférer 5 de ses points de mana à une cible sans qu'elle excède son potentiel maximal.

Cible : Créature

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Incantation

Par ma Voix, qu'Elle guide tes pas

Vox populi

Toutes les cibles sont persuadées que tu as raison

Cible : Auditoire

Durée : 1 minute

Portée : Pièce

Incantation

Ton discours doit durer 1 minute et doit commencer par « Gentes Dames et Damoiseaux, Charme mineur – 1 minute ». Vous êtes sûrs que j'ai raison

Ceci est un enchantement de personne

Magnétisme

Le magnétisme est l'art de la magie passive. Sa maîtrise permet de s'affranchir de certaines limites physiques ou d'obtenir des aptitudes surnaturelles permanentes. Le magnétisme est découpé selon 4 voies

- Influence : La voie personnelle défensive
- Domination : La voie personnelle offensive
- Sympathie : Permet d'aider autrui
- Conscience : Permet d'aiguiser son esprit

L'adepte du magnétisme choisit une aptitude par niveau de maîtrise et ne peut changer qu'entre les opus. De plus, il ne peut pas manier des aptitudes de voies différentes.

Voie de l'influence – Niveau 1

Affinité sylvestre

Cette aptitude permet à l'adepte de réparer une arme ou un bouclier de bois en dépensant 8PM

Cible : arme ou bouclier principalement en bois

Durée : 10 secondes

Portée : Contact

Coût mana : 8PM

Aura protectrice

Cette aptitude rend indestructible l'arme maniée par l'adepte

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Caméléon

Cette aptitude permet de dissimuler l'adepte

Cible : L'adepte

Durée : 10 minutes

Portée : Aucune

Coût mana : 4PM

Cicatrisation

Cette aptitude permet à l'adepte de regagner un quart de son endurance physique totale (arrondi à l'inférieur) au lever du soleil.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Condensateur arcanique

Cette aptitude permet au corps de l'adepte de devenir un focal arcanique dédié à un type de magie

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Dissipateur arcanique

Cette aptitude permet à l'adepte d'utiliser son bras comme une baguette magique pour lancer ses propres sorts.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Harmonisation

Cette aptitude permet à l'adepte de regagner un quart de sa mana personnelle totale au coucher du soleil (sans dépassement de son total de base).

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Mithridatisation

Cette aptitude permet à l'adepte de résister à une maladie ou un poison par jour

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Renforcement

Cette aptitude permet à l'adepte d'augmenter ses PV de 4

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Ressource mentale

Cette aptitude permet de recharger une capacité personnelle.

Cible : L'adepte

Durée : Instantanée

Portée : Aucune

Coût mana : 4PM/niveau de capacité

Voie de la domination – Niveau 1

Abduction arcanique

Cette aptitude permet à l'adepte de regagner 1PM par achèvement d'une créature.

Ceci demande 15 minutes de réactivation avant d'être réutilisé.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Assimilation abdominale

Cette aptitude permet à l'adepte de transporter un objet dans son corps (contenance max : 1/2L). Cela échappe à toute fouille. On y accède comme à une poche.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Aura arcanique

Cette aptitude permet à l'adepte de donner des coups enchantés (+0 de dégâts magiques)

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Blindage

Cette aptitude permet à l'adepte de bénéficier d'une peau de pierre par jour (au lever du jour). Elle disparaît au 1er coup.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Évasion surnaturelle

Cette aptitude permet à l'adepte d'esquiver un coup pour 4PM

Cible : L'adepte

Durée : Immédiat

Portée : Aucune

Coût mana : 4PM

Exorcisme

Cette aptitude permet à l'adepte de blesser un type d'extraplanaire (+1 dégâts à ce type de créature) (à choisir au check-in)

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Musculature surnaturelle

Cette aptitude permet à l'adepte de donner un coup puissant (5 dégâts) pour 4 PM

Cible : L'adversaire au contact

Durée : Immédiat

Portée : l'arme maniée

Coût mana : 4PM

Suppression de la douleur

Cette aptitude permet à l'adepte d'utiliser un membre brisé (-1 dégâts / course impossible). Si le membre subit un second bris, il est amputé.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Symbiose animale

Cette aptitude permet à l'adepte de guérir l'armure de cuir portée depuis plus d'une heure, comme si elle était une extension de son propre corps (les soins soignent l'adepte puis l'armure)

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Technique avancée

Cette aptitude permet à l'adepte de désarmer son adversaire pour 4PM

Cible : L'adversaire au contact

Durée : Immédiat

Portée : l'arme maniée

Coût mana : 4PM

Voie de la sympathie – Niveau 1

Analyse vibratoire

Cette aptitude permet à l'adepte de détecter les mensonges au contact de la cible

Cible : Autrui

Durée : Immédiat

Portée : Contact

Coût mana : 4 PM

Arbre de vie

Cette aptitude permet à l'adepte de soigner par contact

Cible : Autrui (plusieurs cibles simultanées possible)

Durée : 1 minute par PV

Portée : Contact

Coût mana : 1PM par PV

Choc nerveux

Cette aptitude permet à l'adepte de dissiper un état mental temporaire indésirable sur autrui pour 4PM (Frénésie, sommeil, peur, etc...)

Cible : Autrui

Durée : Immédiat

Portée : Contact

Coût mana : 4PM

Conduction arcanique

Cette aptitude permet à l'adepte de mettre ses PM à disposition d'autrui. Les PM de l'adepte sont utilisés.

Cible : Autrui

Durée : Durant le contact

Portée : Contact

Coût mana : Aucun

Énergie vitale

Cette aptitude permet à l'adepte de dissiper l'état comateux d'autrui pour 4PM

Cible : Autrui

Durée : Immédiat

Portée : Contact

Coût mana : 4PM

Graphoarcanisme

Cette aptitude permet à l'adepte de recopier fidèlement un enchantement utilisable par l'adepte en payant son coût au double mais sans les composantes.

Cible : sort, parchemin, glyphe, ...

Durée : Immédiat

Portée : Contact

Coût mana : Fonction de la cible

Langue des damnés

Cette aptitude permet à l'adepte de poser une question fermée à un mort pour 4 PM

Cible : Un mort

Durée : Immédiat

Portée : portée de voix

Coût mana : 4PM

Libération

Cette aptitude permet à l'adepte de dissiper un sort à effet temporaire sur autrui pour 8 PM

Cible : Autrui

Durée : Immédiat

Portée : Contact

Coût mana : 8 PM

Protection

Cette aptitude permet à l'adepte d'encaisser les sorts ciblant la personne qu'il protège (au contact)

Cible : Autrui

Durée : Durant le contact

Portée : Contact

Coût mana : Aucun

Transfert sensitif

Cette aptitude permet à l'adepte de connaître l'état physique de la cible (nombre de PV, comateux, mort)

Cible : Autrui

Durée : Immédiat

Portée : Contact

Coût mana : Aucun

Voie de la conscience – Niveau 1

Acuité visuelle

Cette aptitude permet à l'adepte de détecter les personnes dissimulées

Cible : L'adepte

Durée : 20 minutes maximum

Portée : Aucune

Coût mana : 4 PM

Aptitude

Cette aptitude permet à l'adepte d'ignorer 3 points de handicap

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Clarté d'esprit

Cette aptitude sort l'adepte de l'état comateux pour 4PM (automatique)

Cible : L'adepte

Durée : Immédiat

Portée : Aucune

Coût mana : 4PM

Déminage

Cette aptitude permet à l'adepte de désamorcer les pièges et glyphes pour 4PM/niveau

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Contact

Coût mana : 4PM/niveau de piège/glyphe

Hibernation

Cette aptitude permet à l'adepte d'entrer en état cadavérique pour 4PM

Cible : L'adepte

Durée : 30 minutes max

Portée : Aucune

Coût mana : 4 PM

Intuition

Cette aptitude permet à l'adepte de détecter les pièges (vois l'enveloppe/le niveau)

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Polyglocontactisme

Cette aptitude permet à l'adepte de parler la langue de la créature qu'il touche.

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Contact

Coût mana : Aucun

Refuge mental

Cette aptitude immunise l'adepte aux sorts à effets mentaux (peur, frénésie, confusion, etc...)

Cible : L'adepte

Durée : Instantanée

Portée : Aucune

Coût mana : 4 PM

Sens vibratoire

Cette aptitude permet à l'adepte d'esquiver les coups portés par surprise (une esquive est nécessaire)

Cible : L'adepte

Durée : Permanent

Portée : Aucune

Coût mana : Aucun

Transvision

Cette aptitude permet à l'adepte de voir dans l'éthéré

Cible : L'adepte

Durée : 20 minutes maximum

Portée : Aucune

Coût mana : 4 PM

Table des matières

Magies arcaniques.....	2
Magies élémentaires	2
Magie de l'Air.....	2
niveau 1.....	2
Arme des Vents.....	2
Attaque cinglante.....	2
Bourrasque.....	2
Coup de Vent.....	3
Détection de la magie.....	3
Esquive des Vents.....	3
Grand Vent.....	3
Langage de l'air.....	4
Peur.....	4
Pffiou.....	4
Vent de maladresse.....	5
Vent de révolte.....	5
Vision du futur.....	5
Magie de l'Eau.....	6
niveau 1.....	6
Drache.....	6
Eau de la vie.....	6
Eau douce.....	6
Eau vive.....	7
Eclat de glace.....	7
Glisse.....	7
Il était un petit navire.....	8
M'Eaux démêlés.....	8
Pluie.....	8
PUF.....	8
Ricochet.....	9
Magie du Feu.....	9
niveau 1.....	9
Arme enflammée.....	9
Armure de flamme.....	9
Chaleur.....	10
Etincelle.....	10
Explosion de lumière.....	10
Lumière.....	11
Lumière brûlante.....	11
Main brûlante.....	11
Pare-Feu.....	12
Protection mineure contre l'Eau.....	12
Sang de Feu.....	12
Magie de la Terre.....	13
niveau 1.....	13
Armure de Terre.....	13
Caverne.....	13
Immobilis.....	13
Magnétisation.....	14
Peau de Terre.....	14
Pilier renforcé.....	14
Planté dans le sol.....	15
Poc sur la tête.....	15
Projectile magique.....	15
Protection.....	16
Terrarium.....	16
Magies ferventes.....	17
Magies cléricales.....	17
Culte de Dwayna.....	17

général - niveau 1.....	17
Jet d' épinés.....	17
Médecine du peuple.....	17
Peau d'écorce.....	18
Trèfle à 4 feuilles.....	18
Vengeance.....	19
Vigueur.....	19
Voie du Maître de l'Aube - niveau 1.....	19
Bénédictio.....	19
Maîtrise de l' aube.....	20
Parole de vie.....	20
Piété.....	20
Soins des blessures légères.....	21
Transformation naturelle mineure.....	21
Voie du Soufflevie – niveau 1.....	21
Apaisement.....	21
Bénédictio.....	22
Parole de vie.....	22
Souffle vie.....	22
Transformation naturelle mineure.....	23
Trop faible pour vivre.....	23
Culte de Saint Cuthberg.....	23
général - niveau 1.....	24
Arme de la Bravoure.....	24
Armure de la foi.....	24
Courage.....	25
Marteau de la vertu.....	25
Parole de soin.....	25
Pénitence.....	26
Voie du Gardien – niveau 1.....	26
Armure de prière.....	26
Bénédictio.....	26
Lueur d' espoir.....	27
Référentiel.....	27
Sang froid.....	27
Survision.....	27
Transfusion mineure de sang.....	28
Voie du Templier – niveau 1.....	28
Affûtage magique.....	28
Colère du Saint.....	28
Lueur d'espoir.....	29
Sanctification mineure.....	29
Sang froid.....	29
Survision.....	30
Culte de Torgrim.....	30
général – niveau 1.....	30
Cécité.....	30
Lumière.....	31
Voie de l'Inquisiteur – niveau 1.....	31
Frappe meurtrière.....	31
Glyphe de Grotte.....	31
Marteau de l'esprit.....	32
Peau terreuse.....	32
Renforcement d'armure naine.....	32
Voie du Protecteur du peuple – niveau 1.....	33
Commerce.....	33
Grog.....	33
Soin des blessures.....	33
Culte d'Arakna.....	34
général - niveau 1.....	34

Agilité de la Saltice.....	34
Cocon protecteur.....	35
Métabolisme de l'araignée.....	35
Oeil de l'araignée.....	35
Ombre mineure.....	36
Tissage de réalité mineur.....	36
Yeux multiples.....	36
Voie du Tisseur – niveau 1.....	36
Cocon conservateur.....	36
Cocon revigorant.....	37
Voie du Tranchefil – niveau 1.....	37
Transformation mineure.....	37
Venin corrosif.....	37
Shamanisme.....	38
Shamanisme général - niveau 1.....	38
Arme de Grouvake.....	38
Divine à Scion.....	38
Ecorce d'arbre.....	39
Esprit de Thanor.....	39
Fouille approfondie.....	39
Insulte ancestrale.....	39
Malédiction du vieillard.....	40
Ossature du nord.....	40
Soin.....	40
Esprit-Totem du Cerf – niveau 1.....	41
Brame de provocation.....	41
Saulé guérisseur.....	41
Transfert de sang.....	41
Esprit-Totem du Corbeau – niveau 1.....	42
Esprit d'auberge.....	42
Mange cadavre.....	42
Vision du passé.....	42
Esprit-Totem de la Gargouille – niveau 1.....	43
Ecailles d'ardoise.....	43
Palantir.....	43
Panadol.....	43
Esprit-Totem du Loup - niveau 1.....	44
Fourrure.....	44
Griffe du Loup.....	44
Morsure du Louveteau.....	44
Esprit-Totem de la Mouche – niveau 1.....	45
Hygiène mouchale.....	45
Mort ou Tchi-Tchi.....	45
Ponte sauvage.....	45
Esprit-Totem de l'Ours - niveau 1.....	46
Bonne nuit les petits.....	46
Choc de l'Ours.....	46
Patte d'ours.....	46
Esprit-Totem du Renard – niveau 1.....	47
Fut-Fut.....	47
Roux.....	47
Starfox.....	47
Autres types de magie.....	48
Représentation.....	48
Applause.....	48
Bête de scène.....	48
Contrechant.....	48
Crooner.....	49
Fascination.....	49
Inspiration vaillante.....	49

Là-bas.....	50
Savoir bardique.....	50
Vendeurs de larmes.....	50
Voix hypnotique.....	50
Discours.....	51
Conviction.....	51
Ecoutez moi.....	51
Répétition.....	51
La voix du plus fort.....	52
Messager malgré soi.....	52
Murmure de l'ombre.....	52
Transfert d'énergie magique.....	53
Vox populi.....	53
Magnétisme.....	53
Voie de l'influence – Niveau 1.....	54
Affinité sylvestre.....	54
Aura protectrice.....	54
Caméléon.....	54
Cicatrisation.....	54
Condensateur arcanique.....	55
Dissipateur arcanique.....	55
Harmonisation.....	55
Mithridatisation.....	55
Renforcement.....	56
Ressource mentale.....	56
Voie de la domination – Niveau 1.....	56
Abduction arcanique.....	56
Assimilation abdominale.....	56
Aura arcanique.....	57
Blindage.....	57
Évasion surnaturelle.....	57
Exorcisme.....	57
Musculature surnaturelle.....	58
Suppression de la douleur.....	58
Symbiose animale.....	58
Technique avancée.....	58
Voie de la sympathie – Niveau 1.....	59
Analyse vibratoire.....	59
Arbre de vie.....	59
Choc nerveux.....	59
Conduction arcanique.....	59
Énergie vitale.....	60
Graphoarcanisme.....	60
Langue des damnés.....	60
Libération.....	60
Protection.....	60
Transfert sensitif.....	61
Voie de la conscience – Niveau 1.....	61
Acuité visuelle.....	61
Aptitude.....	61
Clarté d'esprit.....	61
Déménagement.....	62
Hibernation.....	62
Intuition.....	62
Polyglocontactisme.....	62
Refuge mental.....	62
Sens vibratoire.....	63
Transvision.....	63