

Nœud

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
t : Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la compétence Habileté manuelle

Niveau du Sort : 1-10

Créer du Feu

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 intensité

Niveau du Sort : 1-10

Ouverture

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 30
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la compétence secondaire Crochetage

Niveau du Sort : 1-10

Déplacement d'Objets

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 30
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 kg

Niveau du Sort : 1-10

Stopper la Chute

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10m de chute supplémentaires et +10 à la Présence affectable

Niveau du Sort : 1-10

Nettoyage

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 30
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 1-10

Détection de Magie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (2)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 en Évaluation magique et +25 m de rayon

Niveau du Sort : 1-10

Créer Musique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (2)

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 m de rayon et +5 à la compétence de Musique

Niveau du Sort : 1-10

Défaire l'Écrit

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable et +100 signes

Niveau du Sort : 1-10

Description

Permet d'ouvrir n'importe quelle porte fermée. Si celle-ci est bloquée, le sort peut tenter de la forcer avec un équivalent de 80 en Crochetage.

Description

Crée une intensité de feu sur une matière naturellement inflammable. Si le feu prend, il n'est plus nécessaire de maintenir le sort.

Description

Ce sort fait en sorte que les cordes, chaînes ou tout type de filament dont la nature permet de les attacher, se nouent avec une compétence de 140 en Habileté manuelle. Le sorcier peut ordonner à des ficelles de lier un individu ; dans ce cas, la cible doit effectuer un test de défense contre une attaque de difficulté Absurde (soit un résultat final de 180). La Force du nœud dépend du matériau utilisé. Prenez comme référence 10 en Force pour une corde très épaisse, et 12 pour des chaînes. Attention les liens ne sont pas créés par ce sortilège.

Description

Ce sort élimine toutes les impuretés physiques mineures, comme la saleté, les mauvaises odeurs,... sur le corps et les vêtements de la cible du sort. Il peut aussi être utilisé sur des lieux ou des objets pour les assainir. Ce sort affecte une Présence maximale de 50.

Description

Annule les effets d'une chute depuis une hauteur élevée. En termes de jeu, ce sort annule complètement l'impact d'une chute de 50 mètres maximum, ou le réduit de 50 mètres pour une chute supérieure. Ce sort peut affecter plusieurs cibles, tant que la somme des Présences ne dépasse pas 60.

Description

Ce sort déplace les objets inorganiques sans besoin d'un contact physique, en leur accordant une Qualité de Vol de 10. Ce sort peut affecter un poids maximal de 20 kilogrammes.

Description

Ce sort fait disparaître tout texte ne dépassant pas 500 signes. Il ne détruit pas la matière sur laquelle est écrit le texte mais élimine les lettres ou les caractères. Par exemple, l'encre disparaît sur une feuille de papier, des symboles gravés sur de la pierre se remplissent à nouveau. Ce sort n'affecte que les objets dont la Présence ne dépasse pas 30.

Description

Crée une mélodie que l'on peut entendre dans un rayon de 10 mètres. La composition est effectuée avec une compétence de 80 en Musique. Ce sort ne permet de reproduire que des musiques que connaît déjà le sorcier, même vaguement

Description

Le sorcier détecte automatiquement toutes les sources de magie dans un rayon de 25 mètres autour de lui. Si une source est cachée, il utilise l'équivalent d'Évaluation magique à 140.

Message Statique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 30
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (2) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 mots

Niveau du Sort : 1-10

Sauter

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 à la compétence Saut

Niveau du Sort : 1-10

Changement de Couleur

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 30
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (2) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 1-10

Créer Sons

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 m

Niveau du Sort : 10-20

Brouillard

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (6) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 m de rayon

Niveau du Sort : 10-20

Recréer Image

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 m2

Niveau du Sort : 10-20

Enchanter

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (5) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 10-20

Respirer les Liquides

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (4) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 10-20

Zone Glissante

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 10-20

Description

Ce sort change la couleur d'une matière, d'un objet ou même d'un personnage, tant que leur Présence ne dépasse pas 40. Il est possible de résister à ce sort en réussissant un test de RMyS contre 100.

Description

L'individu affecté par ce sort augmente sa compétence Saut de façon surnaturelle. Il rajoute un bonus de +50 au Total de la compétence Saut, et peut atteindre la difficulté Surhumaine lors de ses tests.

Description

Marque un lieu ou un objet d'un message écrit. Le sorcier peut faire en sorte que le message apparaisse et disparaisse à volonté, même s'il n'est pas présent (mais il ne saurait donc pas si quelqu'un a pu le lire ou pas). Ce message compte au maximum 40 mots.

Description

Recrée l'image de quelque chose que le sorcier a déjà vu. Cette image ne peut pas dépasser un mètre carré de superficie. L'apparition prend la forme d'un hologramme translucide et intangible, qui reste immobile à l'endroit où il a été créé.

Description

Forme du brouillard dans une zone de 100 mètres de rayon. La densité est au choix du sorcier. Le brouillard reste fixé à l'endroit où le sort a été lancé.

Description

Crée un son dans un endroit déterminé, à moins de 50 mètres du sorcier.

Description

Enchante une zone statique de 5 mètres de rayon, sur laquelle il est aussi facile de glisser que sur une superficie gelée. Il faut pour ne pas tomber en traversant, réussir un test Difficile d'Athlétisme ou Acrobaties en allant lentement, Absurde en courant.

Description

Confère la capacité de respirer à l'intérieur de n'importe quel liquide, comme s'il s'agissait d'air. Ce sort peut affecter plusieurs cibles, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

Donne à un lieu ou à un objet, de Présence inférieure à 50, une nature surnaturelle. La matière affectée s'avère matérielle pour les êtres intangibles et pour les sorts. Si, par exemple, ce sort est lancé sur une arme, elle pourra endommager les créatures immatérielles (en utilisant la Présence de l'objet) ; un mur enchanté ne peut pas être traversé par les êtres éthérés ou les effets mystiques.

Réparation

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 10-20

Escalader

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pou 10 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 à la compétence Escalade

Niveau du Sort : 10-20

Passage sans Trace

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 10 (6) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 10-20

Attirer Vermine Mineure

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 30
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (2)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 kg

Niveau du Sort : 10-20

Poche Infinie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (4) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 fois au volume de con-
tenance de base

Niveau du Sort : 10-20

Surhumanité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (5) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 10-20

Verron Magique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (5) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 20-30

Compréhension des Langues

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (20) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 20-30

Provoquer la Peur

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 m de rayon et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 20-30

Description

Ce sort élimine les traces que laisse une personne derrière elle. Il faut, pour suivre les empreintes d'une personne bénéficiant de ce sortilège, réussir un test surhumain de Pistage. Ce sort peut affecter autant de cibles que le sorcier le désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 120.

Description

Ce sort augmente la capacité d'escalade d'un individu. Il rajoute un bonus +50 à la compétence Escalade et permet d'atteindre la difficulté Surhumaine lors tests.

Description

Répare complètement un objet inorganique. Ce sort ne recrée pas les fragments perdus, il faut donc conserver toutes les parties ou avoir la matière première nécessaire pour la réparation. Ce sort peut être lancé sur n'importe quel objet, des armes aux édifices, tant que leur Présence ne dépasse pas 30.

Description

Les cibles de ce sort peuvent atteindre la difficulté Surhumaine dans tous les champs ou domaines. Cela ne veut pas dire que les actions réalisées par ces personnes sont toujours surhumaines, mais qu'elles peuvent l'être si leurs tests de compétences ou leurs caractéristiques le permettent. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.

Description

Permet à un sac, une poche ou un baluchon de porter des objets dépassant jusqu'à dix fois son volume normal, sans qu'augmente leur poids. Le sorcier peut toujours en tirer ce qu'il désire, mais les autres en sortent les choses au hasard. On ne peut pas y placer d'objets qui ne rentrent pas physiquement par l'ouverture, comme une lance dans une petite bourse. Quand le sort prend fin,

Description

Ce sort invoque une masse de 30 kilogrammes de vermines dans le lieu que désigne le sorcier. Leur apparition n'est pas automatique, elles sont attirées immédiatement vers la zone la plus proche où elles se trouvent. Ce sortilège ne permet pas de contrôler ces créatures.

Description

Les personnes affectées se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour du sorcier sont prises d'une terrible peur magique si elles ne réussissent pas un test de RMys contre 100. Celles qui échouent à ce test ont peur du sorcier et subissent l'état de Peur.

Description

Ce sort permet de comprendre temporairement un langage inconnu, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. S'il s'agit d'une langue exceptionnellement complexe, le Meneur de Jeu peut s'il le désire demander l'investissement d'un plus grand nombre de points de Zéon pour la comprendre. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

Ferme automatiquement une porte ou une serrure, et augmente d'un degré la difficulté à dépasser pour l'ouvrir, jusqu'à un maximum de Surhumaine. Par exemple, la difficulté pour ouvrir une porte requérant un test Moyen de Crochetage passerait à Difficile. Bien que la serrure soit enchantée, il n'est pas nécessaire de payer un maintien car le sort se maintient seul jusqu'à ce que la porte soit ouverte. Une serrure ne peut être affectée que par un seul sort de Verrou Magique à la fois.

Sérénité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (5)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 20-30

Bouclier Magique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (6)

Défense

Effet Supplémentaire :
+50 points de vie

Niveau du Sort : 20-30

Protection Magique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (6)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 IP

Niveau du Sort : 20-30

Nuages

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (8) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 m

Niveau du Sort : 20-30

Filet

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 m2 et +50 points de vie

Niveau du Sort : 20-30

Envoyer Message

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+100 km et +100 mots

Niveau du Sort : 20-30

Célérité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 10 (8)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 au Mouvement et 10 à
l'Initiative

Niveau du Sort : 20-30

Lévitiation

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 20-30

Protection Contraceptive

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (6) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 20-30

Description

Accorde une armure d'IP 2 contre tous les Modes, à l'exception de l'Énergie. Cette protection peut être combinée avec d'autres armures comme une couche supplémentaire, mais elle ne provoque pas de malus spécial à l'Initiative.

Description

Crée un bouclier magique qui protège le sorcier contre tout type d'attaque, même celles d'origine surnaturelle. Il possède 300 points de vie.

Description

Engendre une sensation de tranquillité et de paix chez la cible du sort, l'incitant à se calmer même si elle est en pleine colère ou terrorisée. Ce sort annule tous les états de peur, de terreur ou de colère que subit la cible affectée, sauf s'ils sont d'origine surnaturelle. Le test de RMys pour y résister se fait contre 120.

Description

Envoie un message oral ou écrit à une personne ou un lieu connu, situé à moins de 100 kilomètres de distance. Ce message ne peut pas compter plus de 500 mots.

Description

Ce sortilège crée des fibres magiques de densité élevée, qui agissent comme un filet très collant. Le sorcier peut décider de leur utilisation : pour bloquer une zone, pour le lancer directement sur des gens... La taille maximale du filet est de 3 mètres carrés. Il immobilise avec une Force de 10 et résiste comme une créature à Encaissement avec 500 points de vie et un IP de 4 avant d'être brisé. Comme il s'agit d'une substance de nature mystique, seules les attaques surnaturelles ou de Chaleur peuvent l'endommager.

Description

Forme une couche épaisse de nuages sur 100 mètres de rayon. Le sorcier, qui les contrôle, peut les déplacer ou leur donner la forme qu'il désire.

Description

Évite au personnage de contracter des maladies vénériennes ou de concevoir une descendance. Ce sort peut affecter plusieurs cibles, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

La cible de ce sort peut s'élever verticalement à volonté, avec une Qualité de Vol de 4. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

Augmente d'un point le Mouvement d'un personnage et rajoute +20 à son Initiative. Si le Mouvement dépasse 12, il faut utiliser deux effets supplémentaires au lieu d'un pour continuer à l'augmenter.

invoquer Agressivité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 30-40

Annulation de Sort

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique

Niveau du Sort : 30-40

Verron Réel

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (4) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
naximale

Niveau du Sort : 30-40

Purification

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 au niveau du venin et +10 à la
Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 30-40

Extension de Présence

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (20) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 m

Niveau du Sort : 30-40

Changement d'Aspect

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 30-40

Modifier la Taille

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Animique

Effet Supplémentaire :
Rajoute ou soustrait 1 point de Taille sup-
plémentaire et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 30-40

Résistance à la Douleur

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (6) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 à la compétence Résistance
à la Douleur

Niveau du Sort : 30-40

Soigner les Maladies

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 au niveau de la maladie et +10 à la
Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 30-40

Description

Grâce à ce sort, le sorcier obstrue automatiquement n'importe quel type de porte, de volet ou de fenêtre dont la Présence ne dépasse pas 20. Si, par exemple, ce sort est lancé sur une porte ouverte, celle-ci se ferme toute seule ; utilisé sur un verrou, il s'abaisse et bloque la sortie. Tant que le sort est maintenu, il n'est plus possible d'ouvrir physiquement la porte, sauf à l'aide de moyens

Description

Détruit un sort actif de valeur Zéonique inférieure ou égale à 60.

Description

Augmente automatiquement l'agressivité de toutes les cibles qui se trouvent à moins de 20 mètres du sorcier, si les cibles affectées ratent un test de RMys contre 120. Ces individus agissent de façon violente vis-à-vis de tout individu ou chose qui puisse être la cible de leur colère.

Description

Ce sort modifie l'apparence physique et corporelle de la cible sur lequel il est lancé. Il peut altérer sa couleur de peau ou sa physionomie, mais pas sa taille ou son poids au-delà des limites qu'impose sa Taille. Il est possible de résister à cette altération en réussissant un test de RMys contre 100. En cas d'échec, il est possible refaire ce test une fois par jour.

Description

Le sorcier peut étendre volontairement sa présence jusqu'à 5 mètres de lui, lui permettant ainsi d'agir à distance comme à proximité directe. Tant qu'il est séparé de son corps, le sorcier ne peut pas se déplacer mais il peut revenir à son corps chaque fois qu'il le désire sans mettre fin au sortilège. La présence peut toucher des objets matériels et même attaquer, mais elle s'avère invisible pour l'œil humain ; il n'est possible de la remarquer que grâce à la Détection du Ki, à la capacité de voir les esprits, ou à d'autres moyens pour voir les corps éthérés. Si la présence s'empare d'un objet, celui-ci reste parfaitement visible. points de vie que perd la présence affectent aussi le corps du sorcier.

Description

Purifie la cible en éliminant tous les éléments nocifs pour le système, comme les venins ou les toxines. Ce sort extirpe automatiquement toutes les substances de niveau inférieur ou égal à 30. La purification n'affecte que les éléments de cible qui peuvent le blesser et ne lui appartiennent pas. Ainsi, lancé sur un serpent, ce sort ne purifie pas son venin puisqu'il est naturel pour lui, tandis qu'il l'éliminerait dans le corps d'une personne. Ce sort peut être lancé sur autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs présences ne dépasse pas 80.

Description

Élimine automatiquement toute maladie de niveau égal ou inférieur à 30. Ce sort peut être employé sur plusieurs individus, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

Augmente la résistance à la douleur d'un être vivant, en lui accordant un bonus de +60 à sa compétence Résistance à la Douleur.

Description

Augmente ou diminue la Taille de la personne ou de l'objet sur lequel ce sort est lancé d'un maximum de 2 points. Quel que soit le nombre d'effets supplémentaires pris, la Taille ne peut jamais descendre au-dessous de 1. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour résister à ce sort.

Décharge de Magie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :
+5 aux dégâts

Niveau du Sort : 30-40

Annulation des Rêves

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (4) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 30-40

Percevoir les Sentiments

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (3)

Détection

Effet Supplémentaire :
+10 m de rayon et +5 à la
RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 30-40

Amitié

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 40-50

Transport Rapide

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 m et +5 à la Présence
affectable maximale

Niveau du Sort : 40-50

Envoyer des Rêves

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 120
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 40-50

Lire les Pensées

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (10)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 40-50

Annulation de Magie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (8)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique et +5
m de rayon

Niveau du Sort : 40-50

Montrer l'Invisible

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (3)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 40-50

Description

Détecte un sentiment déterminé chez un individu se trouvant à moins de 50 mètres du sorcier. Celui-ci doit choisir l'émotion qu'il souhaite percevoir. Les cibles affectées peuvent résister à ce sort en réussissant un test de RMys ou RPsy contre 120.

Description

Supprime la capacité de rêver d'un individu. Ce sort peut affecter n'importe quelle Présence ne dépassant pas 60. Si la cible souhaite résister, elle doit réussir un test de RMys contre 120. Elle peut refaire ce test chaque fois qu'elle s'endort.

Description

Projette une décharge d'énergie magique qui inflige 40 points de dégâts de base sur le l'IP d'Énergie.

Description

Permet d'envoyer des images et des sorts au subconscient d'un dormeur. Ce sort ne fonctionne pas comme un système de communication : le sorcier n'a pas conscience de ce que dit ou fait le rêveur. Le message peut être envoyé à n'importe quelle personne que désire le sorcier, quelle que soit la distance, tant que sa Présence ne dépasse pas 50. Ce sort ne peut affecter qu'une cible

Description

Transporte la cible du sort à une distance de 25 mètres. Ce sort permet de passer à travers les objets physiques, tant qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. La quantité maximale de matière transportable ne peut pas dépasser 50 en Présence.

Description

Ce sort crée un lien d'amitié chez une personne vers une autre que désigne le sorcier. Gardez à l'esprit que la cible affectée ne devient pas stupide : elle n'obéit pas aveuglément à son « ami ». Dans tous les cas, elle agit conformément à son éthique et à sa personnalité. Pour résister à ce sort, il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 120. La cible affectée peut refaire un test par jour ou chaque fois que quelque chose peut la faire douter de la sincérité de l'amitié.

Description

Ce sort révèle toutes les forces ou présences invisibles à tous les individus présents. Il révèle aussi bien les effets surnaturels que les êtres de nature surnaturelle ou invisibles. Le sort s'étend sur une zone de 50 mètres de rayon. Les créatures affectées peuvent éviter de se manifester en réussissant un test de RMys contre 120. Il suffit, pour être affecté par ce sort, de se trouver dans sa zone d'effet.

Description

Annule les effets de tous les sorts qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour du sorcier, dont la valeur ne dépasse pas 60 points. Ce sort ne détruit pas tous les enchantements présents, il neutralise simplement leurs effets tant qu'ils se trouvent dans la zone d'effet.

Description

Permet au sorcier de fouiller parmi les pensées ou les souvenirs d'un individu. Le Meneur de Jeu doit décider combien de rounds prend cette recherche de l'information désirée, suivant sa position plus ou moins cachée dans l'esprit de la cible. La cible peut résister à ce sort en réussissant un test de RMys ou RPsy contre 80. Tant que le sorcier peut lire les intentions de son adversaire,

Malédiction

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT × 20
Maintien :
1 pour 10 (20) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 40-50

Défaire

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 kg et +10 à la Résistance

Niveau du Sort : 40-50

Provoquer Maladie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
Non

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 au niveau de la maladie

Niveau du Sort : 40-50

Ralentir

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 10 (6)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et -1 au Mouvement

Niveau du Sort : 40-50

Absorber les Informations

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 50
Zéon Max : INT × 20
Maintien :
1 pour 5 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :
+500 mots par round

Niveau du Sort : 40-50

Altérer l'Énergie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 10 (10) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+2 intensités et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 40-50

Cécité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 20 (4)

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 50-60

Surdité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 20 (4)

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 50-60

Mutisme

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 20 (4)

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 50-60

Description

Inflige une maladie de niveau 30 à un individu, si celui-ci ne réussit pas le test de RMal requis.

Description

Détruit 50 kilogrammes de n'importe quelle matière inorganique, si celle-ci ne réussit pas un test de Résistance contre 80. Ce sort ne peut pas affecter les objets de Présence supérieure à 50.

Description

Ce sort provoque une série de conditions négatives chez la personne qu'il affecte. Il a pour but de frapper de malchance une action déterminée accomplie par l'individu maudit : entretenir une relation amoureuse, écrire des poèmes, aider quelqu'un... Le sorcier décide quelle est cette action précise. Une personne maudite échoue automatiquement chaque fois qu'elle tente de réaliser cette action. Si une compétence est choisie, qu'elle soit principale ou secondaire, la cible subit un malus de -60 chaque fois qu'elle l'utilise. Par nature, ce sort n'influe pas seulement sur celui qui le subit, mais aussi sur les autres personnes interagissant avec lui, si elles entrent dans le domaine d'influence de la malédiction. Dans ce cas, les personnes concernées ont droit à leur propre test de RMys. Par exemple, une jeune fille voulant commencer une relation sentimentale avec un jeune homme affecté par une malédiction empêchant que l'on tombe amoureux de lui changerait immédiatement d'idée si elle ne réussissait pas son test de RMys. Le test de RMys de la malédiction se fait normalement contre 120 ; on ne peut réaliser un nouveau test qu'à chaque fois où s'active l'effet de malédiction.

Description

Le sorcier peut transformer jusqu'à 10 intensités de n'importe quel type d'énergie élémentaire en une autre, par exemple en transformant le feu en électricité. Si ces intensités sont magiques ou qu'elles ont une Présence propre, des peuvent résister à ce sort en réussissant un test de RMys contre 120.

Description

Grâce à ce sort, un sorcier absorbe des connaissances écrites ou dessinées qu'il peut voir ou toucher. Il devient donc capable de lire un livre en quelques secondes et de s'en souvenir comme s'il l'avait fait avec attention. Il peut lire un maximum de 500 mots (ou une quantité d'informations équivalente) par round où le sort est maintenu. À la fin du sort, seule la mémoire naturelle du sorcier lui permet de retenir correctement les informations.

Description

Diminue la vitesse de réaction et le déplacement de la cible sur laquelle est lancé ce sort, infligeant un malus de -2 à son Mouvement si elle ne réussit pas un test de RMys contre 120.

Description

Les cibles affectées dans un rayon de 5 mètres perdent la capacité de parler si elles échouent à un test de RMys contre 120.

Description

Les cibles affectées dans un rayon de 5 mètres perdent le sens de l'ouïe si elles échouent à un test de RMys contre 120.

Description

Les cibles affectées dans un rayon de 5 mètres perdent le sens de la vue si elles échouent à un test de RMys contre 100.

Soigner les Blessures

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 points de vie

Niveau du Sort : 50-60

Visualiser la Carte

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 km de rayon

Niveau du Sort : 50-60

Dormir

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 50-60

Monture Magique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 à la Taille maximale et +1 au
Mouvement

Niveau du Sort : 50-60

Marcher sur les Murs

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 50-60

Fusion avec le Corps

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 5 (12) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence de l'objet

Niveau du Sort : 50-60

Annulation de la Fatigue

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 point de Fatigue

Niveau du Sort : 50-60

Nuage Acide

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RF, +1 m de rayon et +1
au Mouvement

Niveau du Sort : 50-60

Annulation de la Protection

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10)

Automatique

Effet Supplémentaire :
-1 IP et +10 à la RMys

Niveau du Sort : 50-60

Description

Provoque un sommeil intense chez les cibles de ce sort se trouvant dans une zone de 10 mètres de rayon. Les cibles affectées doivent réussir un test de RMys contre 100 sous peine de tomber dans un profond sommeil en un peu moins d'une minute. Si les cibles ratent ce test par plus de 20 points, les effets du sort sont immédiats. Tant que le sort est maintenu, les cibles affectées ne peuvent pas se réveiller. Toute chose qui permettrait à une cible affectée de se réveiller alors que le sort est maintenu lui donne le droit d'effectuer un nouveau test de RMys.

Description

Permet au sorcier de visualiser les éléments de terrain se trouvant dans une zone de 25 kilomètres de rayon autour de là où il se tient. Il ne peut localiser ni des individus précis ni des bâtiments, mais place exactement les éléments géographiques : cités, les rivières, les montagnes...

Description

Guérit n'importe quel type de blessure, en redonnant jusqu'à 40 PV. Cette guérison ne permet pas de récupérer les membres perdus ou autres dégâts similaires, mais stoppe les effets des hémorragies.

Description

Ce sort permet de faire fusionner un ou plusieurs objets (armes, armures, rossignol...) avec l'individu désigné par le sorcier. L'objet est caché sous une marque visible, comme une cicatrice ou un tatouage, jusqu'au moment où la personne qui le conserve désire l'extraire. La Présence maximale des objets pouvant être fusionnés ne peut pas dépasser 100. Tant que les objets sont cachés, celui qui les porte ne subit aucun malus pour leur poids ou leur taille, mais ne

Description

Permet à un individu de se déplacer sur les murs ou les plafonds comme s'il s'agissait du sol, en annulant totalement les lois de la gravité. La Présence maximale affectable par ce sort est de 80.

Description

Crée un être surnaturel avec pour unique but de servir de monture. Cette créature n'a aucune capacité d'attaque et se défend en utilisant la règle d'Encaissement, avec un IP fonction de sa Taille. Elle possède le double de la valeur Zéonique du sort en PV et un Mouvement de 10. La monture magique utilise les règles du pouvoir du Ki Annulation du poids pour se déplacer.

Description

Réduit de deux niveaux l'IP d'un défenseur, si celui-ci (ou son armure) ne réussit pas un test de RMys contre 140.

Description

Ce sort crée un nuage corrosif qui fait fondre les substances matérielles avec lesquelles elle entre en contact. Ces substances doivent réussir un test de RPsy contre 120 sous peine de perdre une quantité de points de vie égale à la marge d'échec. Si un objet échoue à ce test par plus de 50 points, il perd un niveau de qualité. Pour chaque round où il se trouve exposé et où il échoue au test de Résistance, une substance subit un malus de -10 cumulatif à son test de RPsy du round suivant. Le nuage s'étend sur 5 mètres de rayon, et se déplace comme le désire le sorcier avec un Mouvement de 6. Il suffit, pour être affecté par ce sort, de se trouver dans la zone d'effet le round suivant son lancement. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone d'effet. Ce sort affecte même le sorcier.

Description

Ce sort permet à une personne de récupérer de l'épuisement physique dont elle souffre. Il fait récupérer à la cible un de ses points de Fatigue perdus.

Augmenter les Caractéristiques Spirituelles

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 à la caractéristique améliorée

Niveau du Sort : 60-70

Arme Magique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (14) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence maximale de l'arme

Niveau du Sort : 60-70

Augmenter les Caractéristiques Physiques

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 à la caractéristique améliorée

Niveau du Sort : 60-70

Altération Mineure

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 60-70

De Corps à Magie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 60-70

Paralyser

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (14)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +5 m de rayon

Niveau du Sort : 60-70

Repousser

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (4) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable maximale et +1 à la Force

Niveau du Sort : 60-70

Fléau

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 au niveau maximal de la maladie, +1 km de rayon et -5 à la RMys

Niveau du Sort : 60-70

Faiblesse

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 60-70

Description

Ce sort augmente d'un point une des quatre caractéristiques physiques d'un personnage : Dextérité, Agilité, Force ou Constitution. La progression est réduite de moitié si la caractéristique augmentée atteint 12 : il faut à partir de là deux effets supplémentaires au lieu d'un pour rajouter un point supplémentaire. Chaque caractéristique ne peut être affectée que par un seul de ces sorts à la fois.

Description

Le sorcier fait de son arme une arme surnaturelle. L'objet est considéré en tout point comme un objet de qualité +10 capable d'altérer l'énergie. La Présence de l'arme ciblée ne peut pas excéder 25 ; par contre, exceptionnellement, la qualité de l'objet n'influe pas sur sa Présence au moment de sa création.

Description

Ce sort augmente d'un point une des trois caractéristiques spirituelles d'un personnage : Intelligence, Pouvoir ou Volonté. De plus, il permet aussi d'augmenter la Perception. La progression est réduite de moitié si la caractéristique augmentée atteint 12 : il faut à partir de là deux effets supplémentaires au lieu d'un pour rajouter un point supplémentaire. L'augmentation de l'Intelligence ne permet pas à un sorcier d'augmenter la valeur Zéonique maximale de ses sorts. Chaque caractéristique ne peut être affectée que par un seul de ces sorts à la fois.

Description

Soumet à l'effet de Paralysie totale n'importe quelle cible se trouvant dans une zone de 10 mètres de rayon. Il faut réussir une RMyS contre 80 pour éviter ce sort.

Description

La créature désignée par le sorcier se transforme en énergie magique et devient intangible vis-à-vis de toutes les matières et attaques non basées sur l'énergie. La Présence affectable maximale est de 80.

Description

Permet au sorcier de modeler la forme de la matière inorganique, de façon à transformer un objet en un autre similaire d'égale Présence. Par exemple, il est possible de transformer un harpon en lance, puisque tous deux ont une forme similaire et la même Présence, mais pas en épée à deux mains, puisque la Présence de l'épée à deux mains est supérieure et que leurs formes sont considérablement différentes. La Présence affectable maximale est de 30.

Description

La cible de ce sort est temporairement soumise à l'effet de Faiblesse évoqué dans le Chapitre 14. Il faut pour éviter cet effet réussir un test de RMyS contre 120.

Description

Ce sort doit être lancé sur un individu ou un lieu infecté par une maladie. Il étend automatiquement l'infection à toutes les personnes se trouvant dans un rayon d'un kilomètre. Ces personnes ont droit à un test de RMal contre la maladie propagée pour éviter l'infection. Il suffit simplement de se trouver dans la zone d'effet pour être affecté par ce sort. Il est aussi possible d'éviter ce fléau en réussissant un test de RMyS contre 100. Le niveau de la maladie choisie ne peut pas dépasser 20.

Description

Enchante un objet physique avec de l'énergie magique, afin qu'il repousse fermement tout ce qui le touche. Ce sort provoque un impact de Force 8 sur tout ce qui entre en contact avec l'objet enchanté. Comme pour tous les coups similaires, le MJ doit déterminer les dégâts que subit un individu repoussé, en fonction de la différence entre un test opposé d'Agilité ou de Force, et de ce qui l'entoure. L'indice d'augmentation de Force requiert deux effets supplémentaires au lieu d'un à partir du moment où la Force dépasse 14. La Présence de l'objet désigné par le sorcier ne peut pas dépasser 30.

Oubli

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 160
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
non

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RM ou RPsy

Niveau du Sort : 60-70

Résister

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 5 (16)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à une Résistance

Niveau du Sort : 60-70

Créer des Émotions

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 160
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (16) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 60-70

Sphère de Lévitiation

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (15) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +25 m de rayon

Niveau du Sort : 70-80

Dévier la Trajectoire

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Défense

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 70-80

Inutilité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 120
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (12)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 70-80

Sort en Suspens

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la valeur Zéonique maximale du sort en suspens

Niveau du Sort : 70-80

Invisibilité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 14 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 70-80

Domination

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 160
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (16)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 70-80

Description

Engendre un type précis de sentiment ou d'émotion chez l'individu désigné par le sorcier. La cible de ce sort peut y résister en réussissant un test de RMyS ou RPsy contre 120. Elle peut effectuer un nouveau test chaque jour ou chaque fois qu'elle se doute sérieusement d'avoir subi une influence surnaturelle.

Description

Augmente une des Résistances de la cible de +20. Seule une Résistance est augmentée, comme la RMyS ou la RPsy, et pas toutes en même temps.

Description

Ce sort affecte la mémoire d'un individu, lui faisant oublier tout ce que désire le sorcier. Si les souvenirs que ce dernier souhaite effacer sont très importants pour la cible, celle-ci bénéficie d'un bonus de +40 à son test. Bien que ce sort n'ait pas de maintien, la cible a la possibilité d'effectuer un nouveau test de Résistance si elle découvre quelque chose qui puisse lui rendre la mémoire. Ce sort n'affecte pas les compétences du personnage, seulement sa mémoire consciente. Il faut réussir un test de RMyS ou RPsy contre 120 pour en éviter les effets.

Description

La cible affectée par le sort d'Inutilité devient torpide, incapable d'effectuer des actions physiques. Elle doit réussir un test de RMyS contre 120 sous peine de subir un malus à toutes ses actions égal à sa marge d'échec. Ce sort n'affecte pas les compétences magiques, psychiques et de perception.

Description

Le sorcier peut modifier la trajectoire d'un corps en mouvement en le redirigeant dans la direction qu'il désire. Ce sort affecte n'importe quelle masse, aussi petite qu'une flèche ou aussi grande qu'un bateau. Ce sort ne permet pas de déplacer un objet statique, uniquement de modifier le chemin d'un corps déjà en mouvement. Dévier la Trajectoire peut aussi être utilisé comme moyen de défense contre les attaques physiques, comme les coups d'épée ou les projectiles. Si le sorcier réussit à se défendre avec sa Projection magique, il peut rediriger cette attaque contre un autre adversaire. Il est possible d'éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMyS contre 140.

Description

Ce sort fait léviter tout ce qui se trouve dans un rayon de 25 mètres autour du sorcier. Il décide de ce qui s'élève et de ce qui reste à terre, quel que soit le poids ou la taille des cibles. Les objets ou personnes se trouvant dans la zone d'effet sont déplacés par le sorcier avec l'équivalent d'une Qualité de Vol de 6. S'ils désirent résister à ce sort, ils doivent réussir un test de RMyS ou RPsy contre 80. Seuls les êtres vivants ou animés ont droit à un test de Résistance, ainsi que les bâtisses dotées de caractéristiques surnaturelles.

Description

Ce sort permet de dominer la volonté de quiconque ne réussit pas un test de RMyS ou RPsy contre 100. Une cible affectée a droit à un nouveau test chaque jour ou chaque fois qu'on lui donne un ordre allant totalement à rencontre de sa nature. Si l'ordre est vraiment très contraire à sa nature, elle peut bénéficier d'un bonus de +20 à son test.

Description

Ce sort rend invisible une ou plusieurs cibles que désigne le sorcier. Ce sort affecte autant de cibles que le sorcier désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80. Il est possible de percevoir les altérations produites par un objet ou une créature rendu invisible par ce sort en réussissant un test Surhumain de Vigilance ou un test Quasiment Impossible d'Observation.

Description

Ce sort permet de stocker un sort à l'intérieur d'un objet pour qu'il puisse être utilisé plus tard par d'autres sorciers. Sort en Suspens doit être lancé en même temps que l'autre sort, de façon à ce que ce deuxième sort, au lieu de fonctionner normalement, soit placé en suspens à l'intérieur de quelque chose. Le sort en suspens peut être activé plus tard, par n'importe quel sorcier qui insuffle

Marqué de Détection

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +5 à la
Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 70-80

Vol

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 au Vol

Niveau du Sort : 70-80

Connaissance Offensive

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Projection magique
offensive

Niveau du Sort : 70-80

Connaissance Défensive

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Projection magique
défensive

Niveau du Sort : 70-80

Contention

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (50) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +5 m de rayon

Niveau du Sort : 70-80

Cible Parfaite

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence maximale du
projectile

Niveau du Sort : 70-80

Désenchantement

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable

Niveau du Sort : 80-90

Sort Naturel

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 350
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 5 (70) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique du sort

Niveau du Sort : 80-90

Préparer un Sort

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 10 (20) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique

Niveau du Sort : 80-90

Description

Avec ce sort, le sorcier augmente sa Projection magique offensive de +20. Une personne précise ne peut être affectée que par un seul sort de Connaissance Offensive à la fois.

Description

Permet à la cible de se mouvoir avec une Qualité de Vol de 8.

Description

Ce sort enchante une personne, un objet ou un lieu et permet au sorcier d'y unir ses cinq sens. De cette façon, le sorcier peut utiliser ses compétences sensorielles comme s'il se trouvait sur place, quelle que soit la distance réelle qui le sépare de sa marque. De plus, il a toujours conscience d'où se situe sa marque par rapport à sa position. La Présence de la cible ne peut pas être supérieure à 50 ; dans le cas où il s'agit d'un être vivant ou d'un objet surnaturel, celui-ci peut éviter d'être affecté en réussissant un test de RMyS contre 120.

Description

Ce sort enchante un projectile conventionnel de façon à ce que, une fois tiré, il atteigne inéluctablement sa cible. Ce projectile utilise la compétence de son tireur ; s'il sert à attaquer un adversaire, ce dernier se défend en utilisant les règles habituelles de défense contre les projectiles. Cependant, le pouvoir surnaturel du sort confère à l'attaquant un bonus de +60 à son test, ce qui lui

Description

Ce sort enchante un lieu déterminé pour faire, en sorte que tous les êtres qui y entrent, ou qui se trouvent déjà à l'intérieur, ne puissent pas en sortir s'ils ne réussissent pas un test de RMyS contre 120. Même si une personne affectée peut se déplacer librement dans la zone d'effet, il lui est complètement impossible de traverser la barrière extérieure. Après un échec au test de Résistance, un être affecté n'a plus droit à un test de Résistance tant que le sort est maintenu, sauf si ses Résistances augmentent. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver à l'intérieur de la zone d'effet durant le round suivant son lancement. Le sorcier ne peut pas choisir de cible à l'intérieur de la zone et peut se retrouver enfermé lui aussi. La zone affectée ne peut pas dépasser 10 mètres de rayon.

Description

Avec ce sort, le sorcier augmente sa Projection magique défensive de +20. Une personne précise ne peut être affectée que par un seul sort de Connaissance Défensive à la fois.

Description

Ce sort permet d'introduire un sort à l'intérieur d'un objet ou d'un individu pour le lancer plus tard, automatiquement, sans aucun besoin d'accumulation ou de préparation. Ce sort doit être lancé en même temps que le sorcier réalise un autre sort, de façon à ce que le deuxième sort, au lieu de fonctionner normalement, reste à l'intérieur de la cible, dans l'attente d'être libéré plus tard. Le sort préparé peut être activé à volonté par le sorcier, par l'individu dans lequel il est placé ou par celui qui possède l'objet enchanté. Il utilise la Projection magique de la personne qui l'a lancé, sauf si celui qui le possède actuellement décide d'utiliser la sienne. Une fois lancé, ce sort disparaît.

Description

Le Sort Naturel permet à un sorcier de lier à son essence un ou plusieurs sortilèges qu'il prépare pour une occasion particulière, ce qui lui donne la capacité de les lancer plus tard, autant de fois qu'il le désire, sans qu'ils lui coûtent aucun point de Zéon. De cette façon, le sorcier peut lancer instantanément un de ces sorts à chaque round. Au moment où il lance un tel sort, le sorcier doit effectuer tous les sortilèges qu'il compte préparer. La valeur Zéonique maximale d'un sort inné, ou de la somme de plusieurs sorts innés, ne peut pas dépasser 100 points. Un même personnage ne peut maintenir qu'un seul Sort Naturel à la fois.

Description

Détruit automatiquement un objet magique dont la Présence ne dépasse pas 80. Le sorcier peut choisir entre détruire complètement l'objet ou simplement les déposséder de ses qualités surnaturelles.

Voler un Sort

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
non

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique du sort
et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 80-90

Immortalité

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (15) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 80-90

Prisme de Magie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (10) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 à la capacité du réceptacle

Niveau du Sort : 80-90

Annulation des Besoins

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 20 (15) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 80-90

Immunité Physique

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 500
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (10) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 80-90

Portail

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 500
Zéon Max : INT x 50
Maintien :
1 pour 20 (25) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 à la Présence maximale transportable par
jour, +500 km de distance entre les deux
ouvertures et +1 m de largeur pour l'ouverture

Niveau du Sort : 80-90

Renvoi de Sort

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique du sort

Niveau du Sort : 80-90

Téléportation Libre

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 km et +5 au total de
Présence transportable

Niveau du Sort : 80-90

Localisation

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Détection

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +100 km de
distance

Niveau du Sort : 80-90

Description

Ce sort solidifie la magie et crée un récipient surnaturel pour le Zéon. En termes de jeu, il crée un réceptacle de magie accueillant au maximum 400 points de Zéon. Ce réceptacle apparaît comme vide. Il n'est possible de maintenir actif qu'un seul Prisme de Magie à la fois.

Description

Tant que ce sort reste actif, le sorcier ou celui qu'il désigne comme cible ne vieillit plus ni ne souffre des ravages du temps. Il n'est plus vulnérable aux poisons ou aux maladies d'origine naturelle. Il devient donc un être immortel, sauf vis-à-vis des morts violentes. Si ce sort n'est plus maintenu ou est détruit, l'individu récupère l'âge qu'il devrait avoir à un rythme accéléré. Ce sort n'affecte que les cibles dont la Présence ne dépasse pas 60.

Description

Permet de couper les liens d'un sort avec celui qui l'a lancé et de le lier à autre individu. En termes de jeu, le sorcier prend le contrôle d'un sort qui ne lui appartient pas et le contrôle dès ce moment, comme s'il s'agissait du sien. La valeur Zéonique du sort volé ne peut pas dépasser 80 et il n'est possible de voler que les sorts à maintien, jamais les sorts sans maintien. Le sorcier qui contrôle le sort peut éviter qu'il ne lui soit dérobé en réussissant un test de RMys contre 120.

Description

Portail crée une porte magique de transit entre deux lieux distants. Tout ce qui la passe se retrouve instantanément de l'autre côté. Le sort reste fixé dans le lieu où il est lancé et à l'endroit de sortie, et le sorcier ne peut donc en changer la localisation plus tard. Son créateur peut aussi décider, au cours du lancement, si ce portail fonctionne dans les deux sens ou s'il ne transporte que dans une direction. L'ouverture du portail ne peut pas dépasser 5 mètres de large et la distance maximale entre les deux ouvertures ne peut pas être supérieure à 500 kilomètres. Le portail peut transporter au maximum 500 points de Présence par round.

Description

L'individu ou l'objet désigné devient complètement invulnérable vis-à-vis de toutes les sources de dégât qui n'affectent pas l'énergie. Ce sort peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.

Description

Ce sort fait disparaître tous les besoins physiques d'un individu. Tant que le sort est maintenu, il n'est pas affecté par la faim, la fatigue ou le sommeil, et ignore tous les malus naturels que provoquent des effets surnaturels. Il ne subit pas non plus les effets des événements climatiques. Ce sort peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 120.

Description

Localisation permet de trouver une personne, un objet ou un lieu, et de connaître son emplacement exact à ce moment, tant qu'il se situe à moins de 100 kilomètres du sorcier. Le sorcier peut chercher n'importe quelle chose précise, mais pas de qualités subjectives ; on ne peut pas par exemple localiser la personne qui a tué son frère, si on ne sait pas de qui il s'agit. Les personnes ou objets doivent réussir un test de RMys contre 120 pour éviter d'être localisés. Les lieux de grande taille appliquent un malus de -40 à ce test.

Description

Le sorcier, ou celui qu'il désigne, est transporté à une distance maximale de 50 kilomètres. Ce sort permet de passer à travers des obstacles physiques, tant qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. Il peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences n'est pas supérieure à 80.

Description

Ce sort renvoie un sort actif à l'envoyeur, ou sur une autre cible au choix. Le sortilège renvoyé utilise la même Projection magique que celui qui l'a lancé. Le renvoi est un effet automatique, tant que la valeur Zéonique du sort affecté ne dépasse pas 100.

Œil du Temps

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 50
Maintien :
1 pour 20 (15)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 siècle supplémentaire

Niveau du Sort : 90-100

Bouclier contre les Pouvoirs

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 10 (30) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :
+50 m de rayon, +5 à la valeur Zéonique,
+5 au potentiel psychique, +2 points de Ki
et +10 à la difficulté de convocation

Niveau du Sort : 90-100

Possession

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 10 (30) Quotidien

Anémique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 90-100

Conditionnement

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 5 (60) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique

Niveau du Sort : 90-100

Lier le Maintien

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Anémique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 90-100

Le Magistrat

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 450
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 10 (45) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :
+50 m de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 90-100

Sceller

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique

Niveau du Sort : 90-100

Le Don de la Connaissance

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 300
Zéon Max : INT x 50
Maintien :
1 pour 10 (30) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à répartir dans le champ
intellectuel

Niveau du Sort : 90-100

Renforcer la Magie

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 10 (20) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la fausse valeur Zéonique
des sorts

Niveau du Sort : 90-100

Description

Permet au sorcier de prendre le contrôle du corps d'un autre individu et de transférer temporairement une part de son esprit vers son hôte. Ce contrôle permet au sorcier d'utiliser librement toutes les capacités du sujet possédé ou tes siennes. Dans ce dernier cas, les caractéristiques physiques et leurs modificateurs sont celles du corps d'accueil et pas celles du sorcier. Si l'individu possédé n'a pas une forme physique similaire à celle du sorcier, ce dernier applique un malus compris entre -20 et -40, au choix du MJ, représentant la difficulté à contrôler efficacement cette forme. Le sorcier décide à chaque round s'il utilise ses propres caractéristiques ou celles du corps possédé, mais il ne pourra en aucune manière les mélanger. Tant que Possession est maintenu, le corps du sorcier reste dans un état comateux. Les attaques qui n'altèrent pas l'énergie ne peuvent affecter que le corps possédé ; s'il s'agit d'attaques surnaturelles, elles infligent les mêmes dégâts au corps hôte et au sorcier. Si le corps possédé est celui d'une créature à Encaissement, le sorcier ne subit qu'un dixième des dégâts subis par son corps d'accueil. Si le corps d'accueil meurt, mais qu'il reste encore des PV au sorcier, son esprit retourne immédiatement à son corps d'origine. Il faut réussir un test de RMy contre 120 pour éviter les effets de ce sort. La cible affectée a droit à un nouveau test de Résistance par jour passé, ou chaque fois qu'elle réalise une action qui va totalement à rencontre de sa nature.

Description

Affecte une zone précise, à l'intérieur de laquelle le sorcier empêche d'utiliser des pouvoirs surnaturels de n'importe quel type. Aucun sort de valeur Zéonique inférieure à 150, aucun pouvoir psychique dont le test de Talent a atteint moins de 150 et aucune Technique de Ki coûtant moins de 12 points de Ki (au total) ne fonctionne dans cette zone. Il n'est pas non plus possible de réaliser une activité de convocation de difficulté inférieure à 200. La zone s'étend sur 50 mètres de rayon ; une fois déterminée, elle reste fixée à cet endroit. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver dans la zone d'effet.

Description

Le sorcier peut envoyer ses sens dans le passé pour observer tous les événements qui se sont passés dans le lieu où il se trouve, jusqu'à un siècle plus tôt. Le sorcier peut librement avancer ou reculer dans le temps jusqu'au moment désiré.

Description

Ce sort crée une zone à l'intérieur de laquelle le sorcier devient le juge absolu de tout ce qui advient ; il peut ainsi intervenir dans les décisions de tous les individus présents. S'il le désire, il peut refuser n'importe quelle action entreprise par un individu se trouvant dans la zone affectée et lui interdire de réaliser tout ce qu'il ne veut pas qu'ils fassent. Le sorcier n'a pas la capacité de soumettre les gens à sa volonté, mais il peut les empêcher d'agir librement. Cette interdiction est une action passive : le sorcier peut interrompre les actions des individus qui ont gagné l'Initiative. Il n'est possible d'apposer son veto que contre les actions actives et toutes les personnes affectées peuvent donc continuer de faire des actions passives, qui représentent des actes réflexes (comme se défendre d'une attaque). Le sorcier doit avoir conscience de la manœuvre qu'il désire interdire. Chaque fois qu'un personnage désire réaliser une action qu'interdit le Magistrat, il doit réussir un test de RMy contre 140 sous peine de ne pouvoir la faire. Par contre, même si quelqu'un a réussi le test de Résistance, il n'est pas totalement libéré du sort : il se soumet à la volonté du Magistrat dès le round suivant, s'il ne réussit pas un nouveau test. Ce sort fait effet sur 50 mètres de rayon, dans une zone fixée au lieu où il a été lancé. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver à l'intérieur de la zone d'effet.

Description

Le sorcier peut lier le coût de maintien d'un de ses sorts à un autre individu ou objet, l'obligeant ainsi à dépenser ses points de Zéon de façon inconsciente. Ce lien ne peut être utilisé que sur des personnes qui possèdent le Don mystique ou des objets ou créatures magiques. Il faut pour ne pas être affecté réussir un test de RMy contre 120. Si l'individu lié ne se rend pas compte qu'il est pris pour cible de ce sortilège, il ne peut pas réaliser de nouveau test de Résistance. S'il s'en aperçoit et qu'il essaie d'y résister, il a droit à un nouveau test de Résistance en fonction du type de sort qui lui est lié ; il aura droit à un test par jour pour les sorts à maintien quotidien, pour les autres, il aura droit à un test tous les 5 rounds. Dès qu'il réussit ce test ou quand il ne lui reste plus assez de points de Zéon, les effets du lien disparaissent pour toujours.

Description

Conditionnement affecte directement les autres sorts que lance le sorcier, en les mettant en suspens et en ne les activant que lors d'une circonstance ou d'une condition déterminée, choisi par le sorcier. Ce sort doit être lancé en même temps que les autres sorts, afin que ceux-ci puissent attendre les conditions choisies pour s'activer, au lieu de prendre instantanément effet. Chaque sort conditionné peut être soumis à une condition distincte ; une fois cette condition fixée, elle ne peut plus être changée.

Description

Ce sort intensifie le pouvoir de la magie qu'utilise le sorcier, et rend ses sorts plus difficile à détruire. Tant qu'il est maintenu, il renforce les autres sorts que lance le sorcier contre les effets qui pourraient s'avérer préjudiciables à sa magie. En terme de jeu, ce sort rajoute 50 « faux » points à la valeur Zéonique des sorts qu'il utilise après Renforcer la Magie. Cette augmentation n'est pas réelle, ces points n'ajoutent aucun effet supplémentaire aux sortilèges, mais ils augmentent la puissance contre les pouvoirs qui affectent les sorts. Si par exemple un sorcier lance Créer Lumière avec une valeur Zéonique de 30 alors qu'il maintient Renforcer la Magie, le sort de Lumière n'est pas augmenté ; par contre, si un autre sorcier lance un Détruire un Sort contre lui, Créer Lumière aura à cet effet une valeur Zéonique de 80, au lieu de 30.

Description

Le sorcier, ou celui qu'il désigne, obtient des connaissances intellectuelles grâce à ce sort : il accorde un bonus de 100 points aux compétences secondaires du champ intellectuel, qu'il peut librement répartir. Il peut par exemple attribuer 40 points à sa compétence d'Histoire, et 30 en Science et en Animaux. Un seul sort du Don de la Connaissance peut affecter un individu à la fois.

Description

Sceller suspend un sortilège animique actif sur une personne et interdit qu'elle se libère plus tard de ses effets. Ce sort s'utilise sur n'importe quel sort de type Animique, lancé auparavant sur un individu qui a échoué au test de Résistance. Jusqu'au moment où le sort Animique est détruit ou n'est plus maintenu, la personne affectée perd toute capacité de réaliser un nouveau test de résistance, quelles que soient les règles générales ou celles du sort concerné. Sceller a aucun effet sur les sorts sans maintien ni sur ceux qui agissent uniquement dans une zone précise. La valeur du sort Animique scellé ne peut pas dépasser 100.

Imiter un Sort

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 200
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Comme le sort imité

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique du sort
imité

Niveau du Sort : 90-100

Magie Innée

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 500
Zéon Max : INT x 50
Maintien :
1 pour 10 (50) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 m de rayon

Niveau du Sort : 90-100

Prédestination

Voie :
Magie d'Accès libre
Coût : 600
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 20 (30) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 90-100

Description

Grâce à ce sort, le sorcier peut modifier les événements à venir suivant ses désirs, en les imaginant à l'avance. Le sorcier a pour tâche de désigner leur complexité comme il le souhaite. Il lui est possible de ne préparer qu'un unique événement, en laissant au soin du hasard les différents événements qui permettront sa réalisation ou au contraire essayer de déterminer chacun des points qui contribueront à l'objectif désiré. Bien que normalement ce sort ne puisse pas provoquer de résultat complètement impossible, les possibilités sont seulement limitées par l'imagination du sorcier. Les événements déterminés peuvent être fixés sur une date précise ou de façon à se répéter de façon éternelle, par exemple tous les solstices des années bissextiles. Pour contrer l'action de tiers, le sorcier peut introduire des mesures de sécurité dans les limites du sort. Pour éviter de subir les effets de ce sort, il faut simplement réussir un unique test de RMys contre 140 au moment du lancement, test réalisé par la personne, la créature ou l'objet possédant la meilleure résistance de tous ceux qui sont directement affectés par la Prédetermination. Il n'est possible de refaire le test de RMys que quand l'un des événements prédéterminés arrive et donc, plus le sort détaille précisément les événements, et plus il existe de possibilités pour l'éviter. Si l'un des événements prédéterminés est empêché, le sort cesse de fonctionner. La seule condition pour être affectée par ce sort est de se trouver impliqué dans le destin préconçu.

Description

Ce sort augmente exponentiellement le potentiel magique ambiant et la capacité des sorciers à contrôler leur magie. En termes de jeu, il enchante une zone statique ne dépassant pas 25 mètres de rayon, dans laquelle les sorts innés bénéficient d'un bonus de valeur de +30 par rapport à ce qu'indique l'AMR du sorcier. Le sorcier peut choisir si cette capacité affecte tous les individus présents, ou si lui seul en bénéficie.

Description

Permet au sorcier d'imiter un sort qui se trouve en sa présence. Il peut copier les sorts automatiques s'ils sont lancés au cours du même round que l'imitation, comme les sorts maintenus, tant que leur valeur Zéonique ne dépasse pas 100. Ce sort imite même les sorts de Haute Magie ou Divins, sans que le sorcier n'ait besoin de la Gnose nécessaire pour les lancer. Le sorcier choisit s'il utilise sa propre Projection magique ou celle du sorcier qui a lancé le sort imité.