

Créer Obscurité

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 2

Apeurer

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

Animique

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

Niveau du Sort : 6

Voir dans l'Obscurité

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence maximale
affectée

Niveau du Sort : 8

Bouclier Obscur

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (5)

Défense

Effet Supplémentaire :
+100 points de vie

Niveau du Sort : 10

Ombre

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 en Camouflage, Discrétion
et Évaluation magique

Niveau du Sort : 12

Armure Obscure

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

Défense

Effet Supplémentaire :
+1 à l'IP

Niveau du Sort : 16

Destruction de Lumière

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

Animique

Effet Supplémentaire :
+20 m de rayon et +10 à la
RMys

Niveau du Sort : 18

Occultation de Magie

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (5) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
-10 à l'Évaluation magique

Niveau du Sort : 20

Décharge Obscure

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :
+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 22

Description

Permet au sorcier, ou à la personne qu'il choisit, de voir parfaitement dans l'obscurité. Il peut affecter autant de cibles qu'il le désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

Provoque temporairement l'état de Peur chez tous les individus se trouvant dans un rayon de 15 mètres autour du sorcier. Le sorcier décide quelle est l'origine de la peur que ressentent les personnes affectées. La difficulté du test de RMys ou RPsy est de 80.

Description

Obscurcit complètement une zone de 5 mètres de rayon. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone est perçu comme sous une nuit nuageuse et sans lune.

Description

Forme une carapace mystique qui protège avec un IP de 2 contre tes attaques de Mode Énergie, et de la moitié contre les autres Modes. Bien que cette protection compte comme une armure, on n'applique aucun malus à l'Initiative pour les couches de protection supplémentaires.

Description

Ce sort augmente les capacités de dissimulation du sorcier, en rehaussant ses compétences secondaires de Camouflage et de Discrétion de +50. Son Évaluation magique augmente de la même valeur, mais seulement s'il compte cacher le potentiel magique de quelque chose ou quelqu'un, pas pour le détecter.

Description

Forme une barrière d'énergie, qui protège contre toute source d'attaque. Le bouclier possède 300 points de vie, mais seules les attaques surnaturelles peuvent lui infliger des dégâts. Les attaques basées sur la lumière lui infligent le double de dégâts.

Description

Projette une décharge d'énergie magique basée sur l'obscurité. Les Dégâts sont de 60 et l'attaque se fait sur le Mode Énergie.

Description

Cache un sort, ou les propriétés mystiques d'un objet, face à tout type de détection magique. En termes de jeu, ce sort inflige un malus de -80 à l'Évaluation magique de quiconque tente de détecter ou mesurer le sort ou un objet mystique (ainsi que ce sort lui-même).

Description

Détruit la lumière ambiante dans un rayon de 10 mètres. Si ce sort est lancé sur des êtres naturellement basés sur la lumière, ils doivent réussir un test de RMys contre 120, sous peine de perdre une quantité de points de vie égale au double de leur marge d'échec (dix fois la marge d'échec dans le cas d'une créature à Encaissement). Si ce sort est maintenu, les créatures devront effectuer un nouveau test de RMys à chaque round.

Obscurité Ambiante

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 m de rayon

Niveau du Sort : 26

Liens Obscurs

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

Attaque

Effet Supplémentaire :
+1 à la Force pour les tests.

Niveau du Sort : 28

Maîtrise obscure

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (5)

Animique

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

Niveau du Sort : 30

Occultation

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 aux Résistances contre la détection et
+10 à la Dissimulation du Ki

Niveau du Sort : 32

Dissimulation

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+ 5 en Discrétion, Camouflage
et Dissimulation du Ki

Niveau du Sort : 36

Rage

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

Animique

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

Niveau du Sort : 38

Détruire les Sentiments Positifs

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 80
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy et +50
mètres de rayon

Niveau du Sort : 40

Nuit

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 m de rayon

Niveau du Sort : 42

Sphère Obscure

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

Attaque

Effet Supplémentaire :
+5 aux Dégâts et +5 à la Proje-
ction magique de la sphère

Niveau du Sort : 46

Description

Modifie et contrôle la forme, la couleur et l'intensité de l'obscurité dans un rayon de 20 mètres. Si ce sort est lancé contre des êtres naturellement basés sur cet élément, ils doivent réussir un test de RMyS contre 80 sous peine d'être contrôlés par le sorcier. Une créature contrôlée ne peut refaire ce test que si elle reçoit un ordre contraire à sa nature.

Description

Forme quelques liens d'obscurité qui subjuguent la cible désignée. Il faut réaliser une attaque en utilisant les règles d'Immobilisation, mais le sorcier ne subit aucun malus à sa compétence pour exécuter cette manœuvre. Les liens ont une Force de 8 en ce qui concerne les tests appropriés. Si un tiers tente de libérer une personne immobilisée par des liens d'obscurité, ceux-ci sont considérés comme une arme d'énergie de Solidité 20.

Description

Crée une ambiance mystique qui engourdit les sens de toutes les personnes se trouvant à l'intérieur. L'Obscurité Ambiante augmente de deux niveaux la Difficulté de tout test de Perception réalisé à l'intérieur de cette zone ; cela affecte aussi la Détection du Ki. Le sort a un rayon de 20 mètres. Il n'est pas possible de choisir ses cibles dans la zone d'effet. Aucun test de Résistance n'est possible.

Description

Provoque l'état de Colère chez les cibles du sort, en leur empêchant de contrôler leurs actions et les faisant attaquer l'individu le plus proche d'elles. Les victimes appliquent un bonus de +10 en Attaque et un malus de -30 à tous leurs autres tests. Le sort a un rayon de 5 mètres et peut être évité en réussissant un test de RMyS contre 80.

Description

Modifie le corps d'un individu, afin de lui permettre de se fondre dans son environnement et de se cacher naturellement. Tant que ce sort est maintenu actif, le personnage peut utiliser un Total de 100 pour les compétences de Camouflage et de Discrétion. Ce sort fournit le même Total au pouvoir de Dissimulation du Ki, même s'il ne l'a pas développé. Attention : ces valeurs ne sont pas rajoutées aux compétences secondaires du personnage, mais les remplacent si ces dernières sont inférieures.

Description

Cache la présence du sorcier ou de la cible désignée par ce dernier, face à tout type de détection. En termes de jeu, ce sort augmente de +30 les Résistances effectuées contre les détections surnaturelles, qu'elles soient mystiques ou psychiques. Il augmente aussi de +20 la compétence de Dissimulation du Ki du personnage, ce qui lui permet de cacher son énergie même s'il n'a pas développé ce pouvoir.

Description

Libère une sphère d'énergie obscure de Dégâts 100. Le sort peut être contrôlé avec la Projection magique du sorcier jusqu'au moment de l'impact. Si une cible esquive l'attaque d'une Sphère Obscure, elle peut continuer à attaquer le round suivant, puisqu'elle n'est pas détruite. Quand la sphère inflige des dégâts ou est bloquée, elle disparaît. Si le sorcier abandonne son contrôle

Description

Forme un dôme d'obscurité absolue dans un rayon maximal de 25 mètres. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone, à l'exception du sorcier, subit les règles de Cécité. Pour voir à travers cette obscurité, que ce soit à l'intérieur ou depuis l'extérieur, il faut réussir un test Surhumain de Vigilance ou un test Quasiment Impossible d'Observation. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone.

Description

Détruit temporairement tous les sentiments positifs, comme la paix intérieure, le calme ou l'allégresse, qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres autour du sorcier. Il faut réussir un test de RMyS ou de RPsy contre 100 pour résister à ce sort.

Zone d'Occultation

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (7) Quotidien

Détection

Effet Supplémentaire :

+10 à la RMys et +10 m de rayon, -10 à la Détection du Ki, -10 à l'Évaluation magique et -10 au test de Talent des détections psychiques.

Niveau du Sort : 48

S'introduire dans les cauchemars

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 120
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 50 (3) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :

5 à la RMys ou RPsy et +10 m supplémentaires pour le saut.

Niveau du Sort : 50

De Corps à Obscurité

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

Effet

Effet Supplémentaire :

+10 à la présence affectable maximale

Niveau du Sort : 52

Perdition

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

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 m de rayon et 5 à la RMys

Niveau du Sort : 56

Créer des Sentiments Négatifs

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

Animique

Effet Supplémentaire :

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

Niveau du Sort : 58

Éliminer les Traces

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

Effet

Effet Supplémentaire :

+50 m de rayon

Niveau du Sort : 60

Bouclier Anti-Positif

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

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys et +20 m de rayon

Niveau du Sort : 62

Obscurité Dévorante

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 120
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (6)

Défense

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts des chocs et +100 points de vie

Niveau du Sort : 66

Mettre en Pièces

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

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 à la Rmys

Niveau du Sort : 68

Description

La créature désignée par le sorcier se transforme en pure énergie obscure et devient intangible vis à vis de toutes les matières et attaques non basées sur l'énergie. Tant qu'elle se trouve dans cet état, la créature bénéficie d'un bonus de +50 dans ses compétences secondaires de Camouflage et de Discretion, et de +30 à ses Résistances contre les effets basés sur l'Obscurité. Dans cet état, tous les dégâts infligés par la Lumière sont doublés. La Présence affectable maximale est de 100.

Description

Permet au sorcier de s'introduire physiquement dans les cauchemars d'un dormeur. Le sorcier n'a aucun contrôle sur le monde onirique du rêveur et toute chose qui s'y déroule sera réelle pour lui. Le rêveur doit avoir des cauchemars effrayants pour que ce sort puisse l'affecter et, dès que le cauchemar se change en rêve paisible, qu'il se réveille ou qu'il meurt, le sorcier abandonne le monde onirique et revient à la réalité. Tous les sorts d'Essence réalisés sur le dormeur affectent aussi le sorcier. La victime a droit à un test de RMyS ou RPsy contre 140. Une fois dans les cauchemars, le sorcier peut sauter vers l'inconscient d'un autre rêveur si celui-ci se trouve physiquement à 10 mètres maximum du premier rêveur. Bien sûr, cette personne a elle aussi droit au test de RMyS ou RPsy. Si la conscience du dormeur se trouve dans le monde de la Veille, le sorcier y reste coincé, même après la fin du sort.

Description

Quand il lance ce sort sur un lieu précis, le sorcier crée une zone mystique empêchant de détecter ce qui se trouve à l'intérieur. La zone bloque les sorts de Détection, à moins que la personne qui les lancent ne réussisse une RMyS contre 180. De plus, les compétences de Détection du Ki ou d'Évaluation magique utilisées à l'intérieur de la zone subissent un malus de -140 au résultat final. De même, toute forme de détection psychique subit un malus de -40 au test de Talent. La Zone d'Occultation a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.

Description

Le sorcier peut effacer les traces de sa présence dans un lieu déterminé. En fait, toute trace de son passage à cet endroit disparaît complètement, que ce soit vis à vis des compétences naturelles, comme Pistage, ou des détections surnaturelles. Le personnage est aussi immunisé aux capacités permettant de voir le passé des objets ou des lieux, cachant son identité dans les événements passés. La seule manière d'ignorer les effets de ce sort consiste à obtenir un résultat Zen en Pistage. Le sort efface toute trace sur une zone de 50 mètres de rayon.

Description

Ce sort introduit un type de sentiment négatif, comme la haine, la peur ou la colère, chez les cibles désignées par le sorcier. Le rayon du sort est de 20 mètres, la difficulté du test de RMyS ou RPsy pour éviter les effets est de 120. Une cible affectée peut effectuer ce test une fois par jour.

Description

La Perdition provoque un choc chez les individus qu'elle affecte, en diminuant toutes leurs capacités. Ceux qui en subissent l'influence doivent réussir un test de RMyS contre 120 sous peine de subir un malus de -40 à toutes leurs actions et Résistances. Le rayon du sort est de 5 mètres autour du sorcier et affecte automatiquement toute personne se trouvant à l'intérieur de la zone. Les malus de Perdition ne sont pas cumulables : un personnage ne subit pas deux fois les malus quand il se trouve dans la zone d'influence de deux sorts de Perdition.

Description

Ce sort provoque des malus par une accumulation de souffrances, de malheur et d'autres effets mystiques négatifs. La cible affectée doit réussir un test de RMyS contre 120 sous peine de subir un malus équivalent à la marge d'échec de ce test à toutes ses actions et ses Résistances. Si elle échoue au test de Résistance, elle n'aura droit à aucun nouveau test jusqu'à la fin du sort.

Description

Crée une ombre qui fonctionne à la manière d'un bouclier, avec la capacité d'absorber tout sort d'Attaque qu'elle reçoit. Pour que le sort soit absorbé, il faut réussir une parade contre l'attaque portée. Si le défenseur réussit sa parade, le sortilège d'attaque doit échouer lors d'un test de choc contre l'équivalent d'une décharge de Dégâts 80. Le vide absorbe la moitié du Zéon du sort dévoré, qui est transféré au sorcier. Il est aussi possible d'absorber des Attaques de zone. Le bouclier possède 600 points de vie.

Description

Enchante une zone déterminée pour la rendre impénétrable pour les êtres basés naturellement sur les sentiments positifs ou la lumière. Toute créature de ce type pénétrant dans la zone d'effet du sort doit effectuer à chaque round un test de RMyS contre 120, sous peine de perdre autant de points de vie que sa marge d'échec. De plus, si elle échoue à ce test, la créature subit immédiatement

Marque de la Peur

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 50 (3)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy et +1 km
de rayon

Niveau du Sort : 70

Obscurité Catastrophique

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

Attaque

Effet Supplémentaire :
+5 aux Dégâts et +10 m de
rayon

Niveau du Sort : 72

Objets Obscurs

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

Effet

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

Niveau du Sort : 76

Transmission par les Ombres

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 250
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys, +20 à la Présence
transportable et +100 km

Niveau du Sort : 78

Roi des Cauchemars

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 300
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (60) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 80

Création Obscure

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 250
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 5 (50) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 PF

Niveau du Sort : 82

Occultation devant la Magie

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 86

Règne des Ténèbres

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

Automatique

Effet Supplémentaire :
+50 m de rayon

Niveau du Sort : 88

Non Détection

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 380
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 5 (76) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 90

Description

Forme un objet physique d'énergie obscure. L'objet créé ne peut pas avoir une Présence supérieure à 60, qu'il soit aussi complexe qu'une horloge ou aussi simple qu'une épée, mais on considère qu'il possède une qualité de +10. Exceptionnellement, la qualité de l'objet n'influe pas sur sa Présence.

Description

Projette une décharge d'énergie basée sur l'obscurité, avec des Dégâts de 150 sur le Mode Énergie. L'Obscurité Catastrophique attaque sur une zone de 25 mètres de rayon.

Description

Crée un spectacle d'ombres dans un lieu déterminé, qui terrorise tous ceux qui l'observent. Les spectateurs doivent réussir un test de RMys ou RPsy contre 120 sous peine de subir un état de Terreur. Le sort est visible à un kilomètre de distance. Ce sort affecte ses victimes à l'unique condition qu'elles regardent directement la Marque de la Peur.

Description

Crée un être obscur avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être sera conçu comme une créature d'Entre Mondes, en utilisant les pouvoirs et les limitations des élémentaires de Lumière du Chapitre 26. La créature dispose de 600 PF, et il faudra pour calculer son niveau utiliser les mêmes règles que le sort Créer Être, de la voie de Création.

Description

Permet de dominer n'importe quel type de cauchemar. Le sorcier a la capacité de contrôler le monde onirique d'un dormeur, en le modifiant comme s'il avait 45 en Gnose. Si le rêve s'alimente d'énergie négative, autrement dit qu'il se change en cauchemar, la Gnose du sorcier ne sera que de 30. Si le dormeur souhaite éviter le sort, il doit effectuer un test de RMys contre 140. Ce sort a aussi une deuxième fonction, suivant si le sorcier se trouve dans la Veille ou pas. Dans la Veille, il contrôle son environnement et gagne les pouvoirs d'une créature de Gnose 40 s'il se trouve dans un lieu fortement influencé par les énergies positives. S'il se trouve dans une zone neutre, sa Gnose équivalente sera de 30.

Description

Transporte instantanément les individus ou les objets désignés par le sorcier, d'une ombre à une autre qui se trouve à moins de 100 kilomètres de distance. La somme de Présence transportable ne peut pas être supérieure à 250. Si une cible souhaite résister, la difficulté du test de RMys est de 120.

Description

Le sorcier, ou celui qu'il désigne comme cible, devient complètement immunisé à tout type de détection de caractère surnaturel, magique, psychique ou du Ki. La seule façon de le trouver consiste à utiliser ses sens physiques, comme la vue et l'ouïe. La Présence affectable maximale est de 60.

Description

Crée une zone de 50 mètres de rayon autour du sorcier, où tout se couvre d'une obscurité absolue. Le corps du sorcier se fond avec les ombres, augmentant ainsi de +40 ses Résistances contre tout type de détection. Pour le localiser en utilisant ses sens, il faut réussir un test Impossible d'Observation ou un test Surhumain de Vigilance. Même Détection du Ki exige de réussir un test Surhumain. De plus, tant que le sorcier reste dans l'obscurité, il peut se téléporter en un round vers tout endroit compris sous le Règne des Ténèbres. Enfin, son AMR augmente de 20 points quand il utilise des sorts d'obscurité et tous les êtres vivants qui ne sont pas des élémentaires obscurs perdent automatiquement 10 points de Zéon par round (le double pour un élémentaire de lumière). La zone ne peut pas s'étendre au-delà du lieu où le sort a été lancé.

Description

Dissimule la présence d'un individu vis-à-vis des sorts de type Automatique, ce qui lui permet de ne pas être affecté par eux de manière directe. Contrairement à ce qu'indiquent les règles générales, le sorcier qui maintient actif un sort Automatique devra réussir à cibler le personnage avec sa Projection magique, comme s'il s'agissait d'un sort Animique traditionnel, si ce n'est que cette condition est nécessaire pour affecter le personnage. La Présence affectable maximale est de 80.

Prison d'Obscurité

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (40) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 à la RMys

Niveau du Sort : 92

Essence Obscure

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

Effet

Effet Supplémentaire :
Un jour supplémentaire

Niveau du Sort : 96

Ascension Obscure

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 98

Holocauste d'Obscurité

Voie :
Magie d'Obscurité
Coût : 600
Zéon Max : INT x 50
Maintien :
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :
+10 aux Dégâts et double le
rayon du sort

Niveau du Sort : 100

Description

Le sort échange l'essence physique d'un individu avec de l'énergie divine, transformant son esprit en pure puissance surnaturelle. Les effets de l'Ascension changent selon que le sorcier l'utilise sur lui-même ou sur une autre personne. Quand il augmente sa puissance personnelle, ce sort augmente sa Gnose de 10 points. S'il l'utilise sur quelqu'un d'autre, il peut lui accorder la Gnose qu'il désire, tant qu'elle reste inférieure de 10 points à la sienne. Par exemple, un être de Gnose 45 pourrait au maximum attribuer à un autre individu l'équivalent de 35 en Gnose. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

Description

Permet au sorcier d'entrer dans un état de léthargie absolue, tandis que son corps ne fait plus qu'un avec l'obscurité. Il abandonne le monde et commence son ascension vers le flux des âmes pour se nourrir de son énergie. À l'écart et inconscient de tout ce qui se passe autour de lui, le personnage multiplie par 10 sa régénération Zéonique et soigne ses blessures avec une Régénération de 16. Bien que ce sort n'ait pas de maintien, le sorcier peut rester dans le flux des âmes pour l'équivalent d'une journée.

Description

Emprisonne une créature dans un monde d'obscurité impossible à traverser, un univers dans lequel elle ne pourra pas interagir avec l'extérieur, ni inversement. Tant que la cible du sort se trouve à l'intérieur de la prison, elle n'a pas conscience de ce qui se passe à l'extérieur, ou inversement. Pour briser le sortilège de l'intérieur, on considère que la prison possède (100 x la valeur Zéonique du sort) points de vie et qu'elle se défend avec les règles d'Encaissement et un IP de 10. De l'extérieur, les points de vie se réduisent au double des points de Zéon dépensés pour lancer le sort. Seules les attaques basées sur l'énergie et de Présence supérieure à 180 peuvent l'affecter. La prison régénère les dégâts subis avec une Régénération de 19. On peut éviter ce sort en réussissant un test de RMyS contre 140. En cas d'échec, la cible n'a droit à aucun test ultérieur ; si elle désire sortir, elle devra être capable de rompre le sortilège.

Description

Ce sort déchaîne la puissance de l'obscurité dans son état le plus pur, rasant tout ce qui se trouve sur son passage, aussi bien dans le monde matériel que dans le monde spirituel. L'énergie libérée arrache et dévore toute chose, unifiant toute existence à celle de l'obscurité. Même les créatures élémentaires d'obscurité sont assimilées par ce sort.