

# Magie



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 5 Octobre 2023



## La Magie

Ce document contient la liste complète des sorts magiques utilisables par les joueurs pendant le jeu. Ces sorts sont regroupés par écoles de magie. Il existe 22 écoles de magie, chacune contenant 5 sorts de base et 2 sorts de maître.

Il est pertinent de se familiariser avec les sorts (même en tant que non-utilisateur de magie). Cela aura pour effet de vous aider à comprendre les possibilités du jeu ainsi que faciliter le déroulement du jeu lorsque des sorts seront utilisés et devront vous être expliqués.

### Caractéristiques des sorts

**Niveau :** Tous les sorts de base d'une école peuvent être appris, mais seulement un des deux sorts de maître de chaque école peut être appris. Il faut connaître au moins 3 sorts de base d'une école avant de pouvoir apprendre un sort de maître de cette école.

**Affecte :** Ce que le sort peut affecter. Soit une quantité de cibles, une zone ou un objet. Notez qu'un utilisateur peut choisir de ne pas être affecté par son propre sort de zone.

**Portée :** La distance maximale à laquelle le sort peut affecter ses cibles. Si la portée d'un sort est « Toucher », il est permis de lancer ce sort 3 secondes avant de toucher sa cible (après les 3 secondes, le sort est perdu).

**Durée :** Le temps que le sort durera avant de se dissiper par soi-même. Une durée instantanée signifie que le sort agit sur le champ et n'a pas de durée. Un utilisateur peut gratuitement dissiper ses propres sorts prématurément s'il le désire.

**Coût :** La quantité de points d'esprit à payer pour pouvoir lancer le sort.

**Description :** Les effets du sort. Ces effets devront être expliqués rapidement et efficacement à vos cibles pour qu'elles soient en mesure de les comprendre et bien les jouer.

### Effets de Contrôle

Beaucoup d'effets seront en *italique* dans les descriptions des sorts. Pour connaître en détail tous les effets, consultez la section à la fin de ce document « *Annexe IV – Effets de Contrôle* ». Cette section se retrouve également dans le document « *Règlements* ».

# Les Écoles



**Sorts de base**  
Émerveillement  
Oubli  
Toxine  
Suggestion de Masse  
Enragement

**Sorts de maître**  
Douleur Mentale  
Chaos



**Sorts de base**  
Échange des Esprits  
Projectile Magique  
Verrou du Magicien  
Transfert d'Énergie  
Persistance

**Sorts de maître**  
Hologramme  
Transmutation



**Sorts de base**  
Silence  
Épuisement de l'Esprit  
Résistance Anti-Sort  
Dissipation de la Magie  
Retour de Sort

**Sorts de maître**  
Cercle Anti-Magie  
Globe d'Invulnérabilité  
Magique



**Sorts de base**  
Peau d'Écorce  
Robe d'Effroi  
Animation Racinaire  
Couvert Forestier  
Tornado

**Sorts de maître**  
Émanation Soporifique  
Tremblement de Terre



**Sorts de base**  
Armure Magique  
Abri de la Vie  
Mur de Pierre  
Résilience Magique  
Cercle de Protection

**Sorts de maître**  
Zone de Garde  
Armure Enchantée



**Sorts de base**  
Malaise  
Ralentissement  
Sommeil  
Enclume Spirituelle  
Globe de  
Lumière/Ténèbres

**Sorts de maître**  
Cône de l'Oubli  
Rayon Pétrifiant



**Sorts de base**  
Amitié  
Courage  
Charisme  
Jalousie  
Paix

**Sorts de maître**  
Allégresse  
Serviteur Passionné



**Sorts de base**  
Poursuite  
Miroir Coupant  
Charge  
Marteau Spirituel  
Posture Offensive

**Sorts de maître**  
Désarmement de Masse  
Blessure de Masse





# Les Écoles



**Sorts de base**  
 Persévérance  
 Détection Divine  
 Vérité  
 Mot de  
 Commandement  
 Armement Sanctifié

**Sorts de maître**  
 Châtiment de la Foi  
 Élu



**Sorts de base**  
 Écran de Fumée  
 Illusion  
 Informations Faussées  
 Invisibilité Mineure  
 Forgeur de Mémoire

**Sorts de maître**  
 Rappel  
 Invisibilité Majeure



**Sorts de base**  
 Charge Dimensionnelle  
 Sanctuaire  
 Dragon de Fortune  
 Chance de l'Aventurier  
 Vision Spectrale

**Sorts de maître**  
 Trésor Caché  
 Mirage



**Sorts de base**  
 Tétanisation  
 Interrogatoire  
 Armement Solidifié  
 Jambes de Fer  
 Champ de Bataille

**Sorts de maître**  
 Rempart  
 Bannière du Soutien



**Sorts de base**  
 Transfert Vital  
 Cannibalisme  
 Hypnotisme  
 Chauffe-Sang  
 Toucher Vampirique

**Sorts de maître**  
 Punition Sanguinaire  
 Altération du Sang



**Sorts de base**  
 Frappe Élémentaire  
 Flèche d'Acide  
 Souffle Élémentaire  
 Chaîne d'Éclairs  
 Métal Brûlant

**Sorts de maître**  
 Boule de Feu  
 Transformation  
 Élémentaire



**Sorts de base**  
 Appel de la Foudre  
 Protection Contre les  
 Éléments  
 Mur de Feu  
 Armure Électrique  
 Pluie de Glace

**Sorts de maître**  
 Sommer les Esprits  
 Élémentaires  
 Tourbillon Élémentaire



**Sorts de base**  
 Aveuglement  
 Projection  
 Immobilisation  
 Pétrification  
 Accablement

**Sorts de maître**  
 Bannissement  
 Cercle de Fer





### Sorts de base

Piège Magique  
Repos du Corps  
Maladie  
Affaiblissement  
Rouille

### Sorts de maître

Affliction Persistante  
Pluie Oxydante



### Sorts de base

Vigueur  
Agilité Magique  
Fortitude Mentale  
Vitalité  
Santé de Fer

### Sorts de maître

Vision Céleste  
Rappel à la Vie



### Sorts de base

Esprit d'Épouvante  
Esprit Vengeur  
Esprit Protecteur  
Infection  
Transition Spectrale

### Sorts de maître

Aura des Esprits  
Forme Gazeuse



### Sorts de base

Soulagement  
Guérison  
Délivrance des  
Afflictions  
Souvenir  
Neutralisation des  
Poisons

### Sorts de maître

Soins de Masse  
Soin Continu



### Sorts de base

Parler avec les Âmes  
Frappe Vitale  
Animation  
Absorption des Forces  
Vitales  
Affliction Temporaire

### Sorts de maître

Dernier Cri  
Animation Majeure



### Sorts de base

Prière  
Bénir/Maudir  
Portail  
Activation de Relique  
Temple Consacré

### Sorts de maître

Conversion  
Aura Divine



## Émerveillement

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

La cible subit un effet de *Fascination* envers une personne spécifiée par le lanceur. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Oubli

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible a la *Mémoire Altérée* et oublie les 15 dernières minutes de manière permanente. Cet effet peut être annulé par le sort *Souvenir*. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Toxine

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible ressent une douleur grimpante. Après 1 minute, elle subit 5 dégâts d'acide. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Suggestion de Masse

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** 1 minute

Tous ceux dans la zone subissent un effet d'*Hypnotisme*. Le lanceur décrit une commande pour tous. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Enragement

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

Cause un effet d'*Enragement*.

## Douleur Mentale

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible *Tombe au Sol* et ne peut rien faire d'autre que se tortiller de douleur pendant 10 secondes. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Chaos

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet d'*Enragement* pour 1 minute. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Échange des Esprits

**Coût :** X points d'esprit

**Affecte :** Une cible consentante et consciente

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Permet au lanceur de payer des points d'Esprits pour que la cible en récupère autant (ou vice-versa).

## Projectile Magique

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

La cible subit 1 dégât magique. Il est possible de payer le coût du sort une fois de plus pour faire l'effet une deuxième fois.

## Verrou du Magicien

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Un contenant

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 journée

Rend l'ouverture d'un contenant impossible sans le mot de passe. L'objet est protégé par la magie et ne peut être endommagé ou brisé. Un seul verrou magique ne peut être actif à la fois. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Transfert d'Énergie

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Permet de transférer un sort de base connu à un autre personnage pour qu'il puisse le lancer gratuitement une fois sans incantation. Pour le transfert, il faut également payer le coût du sort transféré. Le lanceur original ne pourra plus lancer le sort transféré pendant 15 minutes. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Persistance

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Permet de lancer un autre sort et augmenter sa durée de 1 stade (ou augmenter la durée de ses effets si le sort est instantané). Les stades sont 10 secondes → 1 minute → 15 minutes → 1 heure. Un sort avec une durée de 1 heure ou plus ne peut pas être amélioré avec Persistance. Il faut payer le coût de ce sort et du sort amélioré.

## Hologramme

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 heure

Le lanceur place un catalyseur à ses pieds, puis son corps est remplacé par un Hologramme parfait de lui-même, portant tout son réel équipement. L'Hologramme du corps paraît réel en tout point et peut accomplir toute les choses que le corps du lanceur serait normalement capable. Aussitôt que l'Hologramme est blessé, ou que le sort est dissipé, le lanceur passe dans l'*Écho* avec uniquement le droit de se déplacer vers l'endroit où se trouvait son catalyseur. Pendant son périple, il est immunisé à toute forme de dégât et d'effet de contrôle. Une fois arrivé, il revient dans son corps d'origine. Ce sort doit recharger pendant 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Transmutation

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur se transforme en une créature magique humanoïde. La transformation donne les bonus suivants: 1 point de vie de base supplémentaire, réduction de tous les dégâts élémentaires et magiques reçus à 1, immunité au contrôle mental, 1 dégât supplémentaire sur un coup à chaque 10 secondes. Le lanceur n'est plus capable de parler, mais peut crier et grogner. Ce sort doit recharger 1 heure.





## Silence

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet de *Silence*.

## Épuisement de l'Esprit

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Fait perdre 4 points d'Esprit à une cible.

## Résistance Anti-Sort

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible peut ignorer les dégâts et effets du premier sort aux effets néfastes qui l'affecterait, sauf Dissipation de la Magie.

## Dissipation de la Magie

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible, une arme, ou une zone

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

Permet de dissiper soit le dernier sort magique actif lancé sur une cible, une arme, ou une zone.

Le lanceur peut plutôt investir 10 points d'Esprit pour faire une Dissipation Totale sur une cible. Ceci dissipe tous les sorts actifs sur la cible.

Les sorts instantanés ne peuvent pas être dissipés. Il n'est pas possible de contrer ou de s'immuniser à Dissipation de la Magie.

## Retour de Sort

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Le premier sort aux effets néfastes vous ciblant est renvoyé à l'expéditeur (notez que les sorts de zone ne vous ciblent pas). Le sort Dissipation de la Magie ne peut pas être renvoyé.

## Cercle Anti-Magie

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** Tant que le lanceur reste dans la zone

Tous ceux dans le cercle sont immunisés à la magie tant qu'ils y restent. Toute magie dans le cercle est temporairement dissipée et il est impossible d'utiliser la magie à l'intérieur du cercle. Le lanceur est exceptionnellement obligatoirement affecté par son propre sort. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Globe d'Invulnérabilité Magique

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Tous les dégâts et effets des sorts magiques actifs sur le lanceur ou lancé sur le lanceur sont ignorés (sauf Dissipation de la Magie). Ce sort doit recharger 1 heure.







## Peau d'Écorce

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Donne 2 points d'armure à une cible ne portant pas d'armure moyenne ou lourde.

## Robe d'Effroi

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet de *Peur* envers le lanceur pour 1 minute.

## Animation Racinaire

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

Le lanceur peut toucher un arbre pour causer un effet d'*Enchevêtrement* pendant une minute à une cible à une distance maximale de 5 mètres. Cet effet peut être répété à chaque 10 secondes.

## Couvert Forestier

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur prend les couleurs de son entourage. À chaque fois qu'il reste immobile plus de 2 secondes, il devient invisible tant qu'il ne fait aucune action.

## Tornade

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

Le lanceur peut causer un effet de *Projection* 10 mètres à une cible à 2 mètres. Cet effet peut être répété à chaque 10 secondes.

## Émanation Soporifique

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet de *Sommeil* pendant 15 minute. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Tremblement de Terre

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** Tant que le lanceur reste sur place

Le lanceur frappe au sol et fait *Tomber au Sol* tous ceux dans la zone. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes. Le lanceur doit rester sur place pour faire durer le sort. Ce sort doit recharger 1 heure.





# Empereur

## Armure Magique

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Donne 1 point d'armure.

## Abri de la Vie

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Zone Statique

**Portée :** 5 mètres de rayon

**Durée :** Tant que le lanceur reste dans la zone

Les Morts-Vivants, Elfes Déchus, Damnés, Esprits, *Animations* ne peuvent pas entrer dans la zone, à moins d'avoir l'accord explicite du lanceur. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Mur de Pierre

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Devant le lanceur

**Portée :** Jusqu'à 3 mètres de chaque côté

**Durée :** Tant que le lanceur reste sur place

Crée un mur impassable et opaque. Il n'est pas possible de se cibler au travers du mur.

## Résilience Magique

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible devient immunisée aux dégâts de type magique.

## Cercle de Protection

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Deux cibles

**Portée :** Toucher

**Durée :** Tant que le lanceur maintient le sort

Les cibles sont immunisées aux dégâts physiques tant qu'elles restent à 3 mètres du lanceur. Le lanceur ne peut rien faire autre que se concentrer à maintenir le sort, sinon le sort est automatiquement dissipé.

## Zone de Garde

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Zone Statique de 3 mètres de rayon

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 journée

Tous ceux entrant dans la zone sans dire le mot de passe subissent 1 dégât magique par seconde. Cet effet est seulement actif quand le lanceur est dans la zone. Il n'est pas possible de faire une Zone de Garde à un endroit protégé tel qu'un village, la relique ou un cercle d'achèvement. On ne peut avoir qu'une Zone de Garde à la fois. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Armure Enchantée

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Autour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Tous ceux dans la zone obtiennent des points d'armure supplémentaires équivalents à la moitié des points d'armure qu'ils avaient (arrondi à la baisse). Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.







## Malaise

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible subit un effet de *Déséquilibre* pendant 1 minute

## Ralentissement

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** 3 mètres autour du catalyseur

**Portée :** Catalyseur

**Durée :** 15 minutes

Toutes ceux dans la zone subissent un effet de *Ralentissement*.

## Sommeil

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible subit un effet de *Sommeil* pendant 1 minute.

## Enclume Spirituelle

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

La cible *Tombe au Sol*.

## Globe de Lumière'/Ténèbres

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet d'*Aveuglement* pour 1 minute.

## Cône de l'Oubli

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone ont la *Mémoire Altérée* et oublient les 15 dernières minutes de manière permanente. Cet effet peut être annulé par le sort *Souvenir*. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Rayon Pétrifiant

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet de *Pétrification*. Ce sort doit recharger 1 heure.



## Amitié

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 15 minutes

Cause un effet d'*Amitié* envers le lanceur.

## Courage

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Permet de résister à un effet de *Peur*.

## Charisme

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** 1 minute

Tous ceux dans la zone subissent un effet de *Fascination* envers le lanceur. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Jalousie

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet d'*Amitié* envers une personne à 5 mètres désignée par le lanceur. La cible subit également un effet d'*Antipathie* envers tous ceux qui sont à proximité de la personne aimée. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Paix

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 1 minute

La cible subit un effet de *Pacification*.

## Allégresse

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet de *Pacification* pendant 1 minute. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Serviteur Passionné

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible est sous un effet de *Possession* et obéit uniquement au lanceur. Il faut attendre une journée avant de lancer ce sort à nouveau sur la même cible. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Poursuite

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet de *Ralentissement*.

## Miroir Coupant

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou Utilisation

La prochaine attaque d'arme que la cible subira causera 1 dégât magique à l'attaquant.

## Charge

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible pourra causer un effet de *Brise-Membre* sur un coup si elle a couru une distance d'au moins 5 mètres juste avant de frapper. L'effet remplace les dégâts de la frappe.

## Marteau Spirituel

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

Cause 2 dégâts magiques.

## Posture Offensive

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Si le lanceur ne porte aucun bouclier, il peut causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de son choix.

## Désarmement de Masse

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone sont *Désarmés*. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Blessure de Masse

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent 3 dégâts magiques. Ce sort doit recharger 1 heure.





## Persévérance

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Le lanceur est soigné de 3 points de vie.

## Détection Divine

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Le lanceur détecte la divinité que la cible vénère le plus (la cible doit l'annoncer subtilement et hors-jeu au lanceur). Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Vérité

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet de *Vérité*.

## Mot de Commandement

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 1 minute

Cause un effet d'*Hypnotisme* à la cible. Le lanceur ne peut dire qu'un seul mot pour la demande.

## Armement Sanctifié

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une arme

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Permet de causer 1 dégât supplémentaire et de frapper béni/maudit (au choix du lanceur) pour 3 coups au choix du porteur de l'armement.

## Châtiment de la Foi

**Sort de Maître**

**Coût :** X points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible subit autant de dégâts bénis/maudits (au choix du lanceur) que le lanceur investi de points d'Esprit. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Élu

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible peut résister à un effet de contrôle. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 1 minute. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Écran de Fumée

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 10 secondes

Permet de passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir.

## Illusion

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 1 minute

La cible subit un effet d'*Hallucination* affectant uniquement un sens (vue, ouïe, odorat, goût ou toucher). La description de l'hallucination est donnée par le lanceur en moins de 10 secondes. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Informations Faussées

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 heure

Permet au lanceur de donner de nouvelles informations personnelles à la cible: nom, âge, lieu d'origine, divinité vénérée, alignement moral et éthique, profession (classe), race. La cible pourra déclarer ces informations, même sous un effet de *Vérité* ou de détection. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

Note: Ces informations sont par contre toujours fausses et ne permettent pas d'obtenir un Don de la Foi, une compétence d'une autre classe, changer de bonus de race, changer de symbole divin, changer de déguisement, etc.

## Invisibilité Mineure

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur devient invisible. Si le lanceur pose un acte offensif, le sort est dissipé.

## Forgeur de Mémoire

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible a la *Mémoire Altérée*. Un souvenir en particulier est modifié ou remplacé par un nouveau de manière persistante. Le nouveau souvenir est créé et expliqué par le lanceur en moins de 10 secondes. Cet effet peut être annulé par le sort *Souvenir*. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Rappel

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur pose un catalyseur à ses pieds. Tous ceux dans la zone obtiennent une fois la capacité de passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer pour revenir à l'endroit où ce catalyseur se trouvait. Une fois arrivé, le fidèle revient à la dimension d'Ondeval. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Invisibilité Majeure

**Sort de Maître**

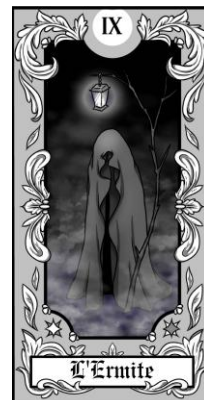
**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Rend le lanceur invisible. Une action hostile brise l'invisibilité, mais elle peut être récupérée 2 secondes plus tard. Ce sort doit recharger 1 heure.



## Charge Dimensionnelle

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 10 secondes

Permet de passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer vers une cible (un être vivant). Le lanceur peut voir dans la dimension d'Ondeval pendant la charge.

## Sanctuaire

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur passe dans *l'Écho* avec uniquement le droit d'attendre. Il peut voir et entendre dans la dimension d'Ondeval. Aussitôt qu'il pose une action, il revient dans la dimension d'Ondeval.

## Dragon de Fortune

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

Le lanceur peut causer 1 dégât magique ou soigner 2 point de vie au choix. Il peut plutôt décider de faire un Couronne ou Dragon pour obtenir un effet au hasard:

**Couronne:** Soigne 4 points de vie.

**Dragon:** Cause 2 dégâts magiques

La cible peut être choisie après le Couronne ou Dragon.

## Chance de l'Aventurier

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible peut résister à un effet de contrôle physique choisi par le lanceur parmi la liste suivante: *Déséquilibre*, *Projection*, *Tomber au Sol*, *Désarmement*, *Brise-Membre*.

## Vision Spectrale

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Permet de voir toute forme de vie sous sa vraie forme. La cible voit les personnes invisibles et dans *l'Écho*. Une fois pendant le sort, il pourra toucher une cible pour instantanément découvrir si elle est un *Hologramme*. La cible ne peut pas courir, sinon le sort est automatiquement dissipé.

## Trésor Caché

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Un coffre ou un contenant

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 journée

Permet de faire passer un coffre (ou contenant similaire) ainsi que tout son contenu dans *l'Écho* (assurez-vous de bien l'afficher sur le coffre sinon le sort ne fonctionne pas). Le coffre doit rester à cet endroit. Un personnage avec la compétence *Sixième Sens* ou le sort *Vision Spectrale* peut voir le coffre. Le lanceur peut dissiper le sort pour faire revenir le coffre dans la dimension d'Ondeval. Ce sort doit recharger 1 heure. On ne peut avoir qu'un Trésor Caché à la fois. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Mirage

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Autour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** 15 minutes

Toutes les cibles dans la zone désignées par le lanceur au moment de l'incantation subissent un effet *d'Hallucination*. Les détails de l'hallucination sont fournis par le lanceur en moins de 10 secondes. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.







## Tétanisation

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible peut frapper une victime avec son arme pour lui causer un effet de *Silence* pour 1 minute. La cible décide quel coup causera l'effet. Cet effet remplace les dégâts de l'arme.

## Interrogatoire

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Zone Statique

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** Tant que le lanceur reste dans la zone

Suite à un rituel de 1 minute, tous ceux dans la zone subissent un effet de *Vérité* à chaque seconde. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Armement Solidifié

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Un armement

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

Permet d'ignorer un effet de *Brise-Arme* ou de *Brise-Bouclier* qui affecterait l'arme ou le bouclier ciblé.

## Jambes de Fer

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible peut ignorer tous les dégâts et effets des attaques d'armes sur ses jambes. Cependant, la cible ne peut pas courir, sinon le sort est automatiquement dissipé.

## Champ de Bataille

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Zone Statique

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** 15 minutes

Tous ceux dans la zone au moment de l'incantation peuvent résister à tous les effets de *Peur* tant qu'ils restent dans la zone indiquée. Si le lanceur quitte la zone, celle-ci est automatiquement dissipée.

## Rempart

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** 15 minutes

Tous ceux présents dans la zone au moment de l'incantation réduisent tous les dégâts physiques reçus à 1 tant qu'ils ne courent pas. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Bannière du Soutien

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur doit transporter une bannière représentant son groupe, son dieu, ou sa raison de se battre. Le lanceur peut toucher une cible pour la soigner d'un point de vie et lui permettre de causer 1 dégât supplémentaire sur son prochain coup. Chaque personne peut profiter de cet effet à chaque 10 secondes. La lanceur ne peut pas profiter de ces effets. Ce sort doit recharger 1 heure.





## Transfert Vital

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible consentante ou dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Permet au lanceur de s'infliger des points de dégâts pour que la cible en récupère autant que le lanceur en a perdu (ou l'inverse si la cible est consentante et consciente).

## Cannibalisme

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible consentante ou dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible subit 1 dégât magique. Le lanceur est soigné de 5 points de vie.

## Hypnotisme

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 1 minute

La cible ayant regardé un objet balancé par le lanceur subit un effet d'*Hypnotisme*. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Chauffe-Sang

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 15 minutes

Cause un effet d'*Antipathie*.

## Toucher Vampirique

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible subit 2 dégâts magiques. Le lanceur est soigné de 2 points de vie.

## Punition Sanguinaire

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** Instantané

Le lanceur s'inflige 1 dégât magique et inflige 3 dégâts magiques à toutes les cibles de son choix dans la zone. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Altération du Sang

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet d'*Étourdissement* pour 1 minute. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Frappe Élémentaire

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible subit 1 dégât d'un élément de base au choix du lanceur. Il est possible de payer le cout du sort une fois de plus pour faire l'effet une deuxième fois.

## Flèche d'Acide

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

La cible subit 2 dégâts d'acide.

## Souffle Élémentaire

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** Instantané

Cause 1 dégât élémentaire d'un des 4 éléments de base au choix.

## Chaîne d'Éclairs

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Deux cibles à moins de 2 mètres

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

Le sort peut uniquement être lancé si deux cibles se tiennent à moins de 2 mètres de distance l'une de l'autre. Cause 2 dégâts de Foudre aux deux cibles.

## Métal Brûlant

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Objet Métallique

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

L'objet métallique devient douloureusement brûlant. Un personnage en contact avec l'objet subit 1 dégât de feu à chaque 10 secondes de contact. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Boule de Feu

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** 3 mètres autour du catalyseur

**Portée :** Catalyseur

**Durée :** Instantané

Inflige 3 dégâts de feu à tous ceux dans la zone. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Transformation Élémentaire

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

Le lanceur se transforme en une créature élémentaire d'un des éléments de base. Il devient immunisé à tous les dégâts élémentaires du type choisi. Le lanceur peut toucher une cible pour lui causer 2 dégâts de l'élément choisi. Cet effet peut être réutilisé à chaque 10 secondes. Ce sort doit recharger 1 heure.





### Appel de la Foudre

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

La cible subit un effet d'*Étourdissement* pour 10 secondes ou 1 dégât électrique, au choix du lanceur.

### Protection Contre les Éléments

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur choisit un des 4 éléments de base (Feu, Glace, Foudre Acide) et la cible devient immunisée aux dégâts de cet élément.

### Mur de Feu

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Devant le lanceur

**Portée :** Jusqu'à 3 mètres de chaque côté

**Durée :** Tant que le lanceur reste sur place

Au moment qu'une victime franchit la ligne devant le lanceur, le lanceur peut invoquer une flamme pour causer 2 dégâts de feu. Cet effet peut affecter la même cible à nouveau après un délai de 10 secondes.

### Armure Électrique

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Les personnes frappant le lanceur avec une arme métallique reçoivent 1 dégât de foudre. Cet effet ne peut s'activer qu'une fois aux 10 secondes.

### Pluie de Glace

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** 3 mètres de rayon autour du catalyseur

**Portée :** Catalyseur

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet d'*Immobilisation* pour 1 minute ou 1 dégât de glace, au choix du lanceur.

### Sommer les Esprits Élémentaires

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** 4 cibles

**Portée :** 5 mètres

**Durée :** 15 minutes

Toutes les cibles dans la zone désignées par lanceur deviennent immunisées aux dégâts d'un élément de base choisi par le lanceur. L'élément choisi peut être différent pour chaque cible. Ce sort doit recharger 1 heure.

### Tourbillon Élémentaire

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

Permet de causer un effet au choix à une cible à 2 mètres. Les choix sont: Feu (1 dégât de Feu), Eau (*Immobilisation* pendant 1 minute), Air (*Projection* 10 mètres), et Terre (*Enchevêtrement* pendant 1 minute). Un des effets peut être réutilisé à chaque 10 secondes. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Aveuglement

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

La cible subit un effet d'*Aveuglement*.

## Projection

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** Instantané

La cible subit un effet de *Projection 10 mètres*.

## Immobilisation

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

La cible subit un effet d'*Immobilisation*.

## Pétrification

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 minute

La cible subit un effet de *Pétrification*.

## Accablement

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Cône de 90 degrés

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** Instantané

Tous ceux dans la zone subissent un effet de *Déséquilibre* pour 1 minute.

## Bannissement

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Le lanceur choisit une destination dans une direction (maximum à 400 mètres de distance). La cible passe dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer à l'endroit désigné par le lanceur. Lorsqu'arrivé à destination, la cible réapparaît dans la dimension d'Ondeval à l'endroit qu'elle désire dans un rayon de 15 mètres. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat, sauf sur soi-même.

## Cercle de Fer

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Aussitôt que le lanceur reste sur place pendant 2 secondes, il est immunisé à tous les dégâts physiques tant qu'il garde au moins un pied au même endroit. Aussitôt qu'il se déplace, l'immunité est perdue (mais peut être récupérée). Ce sort doit recharger 1 heure.





## Piège Magique

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur installe un piège magique contenant un sort avec uniquement des effets néfastes qu'il connaît. La prochaine personne qui touchera la cible avec le piège subira l'effet du sort enfermé. Le lanceur doit également payer le coût d'incantation du sort enfermé. Il faudra expliquer les effets du sort à la cible pour qu'elle puisse l'expliquer à la victime du piège. Le piège est dissipé si la cible n'est plus dans le coma.

## Repos du Corps

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible devient *Insoignable*.

## Maladie

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible perd 1 point de vie de base.

## Affaiblissement

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** 2 mètres

**Durée :** 15 minutes

Les dégâts causés par les armements de la cible sont réduits à 1.

## Rouille

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une arme ou un bouclier

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Fait un effet de *Brise-Arme* ou *Brise-Bouclier* sur une arme en métal ou un bouclier en métal respectivement.

## Affliction Persistante

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Jusqu'à libération

La cible est frappée d'une Affliction Mineure au choix du lanceur. Ce sort doit recharger une heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Pluie Oxydante

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** 3 mètres de rayon autour du catalyseur

**Portée :** Catalyseur

**Durée :** Instantané

Cause un effet temporaire de *Brise-Arme* sur toutes les armes et *Brise-Bouclier* sur tous les boucliers dans la zone pendant 1 minute. Après la durée, les armements qui avaient été brisés par Rouille sont réparés. Ce sort doit recharger une heure.







## Vigueur

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible portant une armure légère ou aucune armure

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible obtient une *Esquive* si elle ne porte pas d'armure moyenne ou lourde (voir la section « *Les Esquives* » du document « *Règlements* » pour être prêt à l'expliquer à la cible).

## Agilité Magique

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible peut résister à un effet de contrôle physique choisi par le lanceur parmi la liste suivante: *Ralentissement*, *Enchevêtrement*, *Immobilisation*, *Pétrification*, *Étourdissement*.

## Fortitude Mentale

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** La cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes ou utilisation

La cible peut résister à un effet de contrôle mental choisi par le lanceur parmi la liste suivante: *Amitié*, *Antipathie*, *Hypnotisme*, *Sommeil*, *Fascination*, *Hallucination*, *Vérité*, *Enragement*, *Possession*, *Pacification*.

## Vitalité

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

## Santé de Fer

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Tous les dégâts physiques reçus sont réduits à 1.

## Vision Céleste

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** Instantané

En accomplissant un rituel de 5 minutes, le lanceur ainsi que tous les participants du rituel recevront une vision du passé ou du futur. La vision arrivera la journée suivante. Une personne ne peut pas recevoir plus d'une Vision Céleste par jour. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Rappel à la Vie

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Une cible morte (achevée) revient à la vie et récupère tous ses points de vie. Le lanceur peut décider d'imposer un délai allant jusqu'à 1 minute avant que le sort ne prenne effet. Ce sort doit recharger 1 heure.

*Rappel:* Un personnage Mort (Achévé) doit rester au sol pendant 15 minutes avant que son corps ne disparaisse. Une fois disparu, on ne peut plus le rappeler à la vie.





### Esprit d'Épouvante

**Coût :** 2 points d'esprit  
**Affecte :** Soi-même  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 15 minutes ou utilisation  
Le lanceur invoque un esprit sinistre qui reste caché à proximité. Lorsque le lanceur le désire, l'esprit cause un effet de *Peur* pendant 1 minute à une cible à 2 mètres.

### Esprit Vengeur

**Coût :** 2 points d'esprit  
**Affecte :** Soi-même  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 15 minutes ou utilisation  
Le lanceur invoque un esprit colérique qui reste caché à proximité. Lorsque le lanceur le désire, l'esprit cause 1 dégât magique à une cible à 2 mètres.

### Esprit Protecteur

**Coût :** 2 points d'esprit  
**Affecte :** Une cible  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 15 minutes ou utilisation  
Le lanceur invoque un esprit de bonté qui reste caché à proximité de la cible. L'esprit offre 1 point d'armure.

### Infection

**Coût :** 3 points d'esprit  
**Affecte :** Cône de 90 degrés  
**Portée :** 3 mètres  
**Durée :** Instantané  
Rend tous ceux dans la zone *Insoignables* pendant 15 minutes.

### Transition Spectrale

**Coût :** 4 points d'esprit  
**Affecte :** Soi-même  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 15 minutes  
Le lanceur passe dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer. Le lanceur peut voir et entendre dans la dimension d'Ondeval. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

### Aura des Esprits

**Sort de Maître**  
**Coût :** 5 points d'esprit  
**Affecte :** Soi-même  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 1 minute  
Permet de causer un effet au choix à une cible à 2 mètres. Les choix sont: *Épouvante* (*Peur* pendant 1 minute), *Vengeance* (1 dégât magique), ou *Protection* (1 point d'armure pour 1 heure ou utilisation). Un des effets peut être réutilisé à chaque 10 secondes. Ce sort doit recharger 1 heure.

### Forme Gazeuse

**Sort de Maître**  
**Coût :** 6 points d'esprit  
**Affecte :** Une cible  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 15 minutes  
Au moment que la cible ou son équipement se ferait toucher par une personne ou une arme, elle devient gazeuse et évite le contact, sauf si l'arme cause des dégâts magiques ou spectraux. La cible ne peut plus faire d'attaques d'armes, ni toucher les autres. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Soulagement

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible est libérée d'un effet de contrôle au choix du lanceur. Si de l'eau bénite/maudite est versée sur la cible, tous les effets de contrôles sont enlevés.

## Guérison

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Soigne tous les points de vie manquant de la cible.

## Délivrance des Afflictions

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Suite à un rituel de 1 minute, une cible est libérée d'une affliction mineure pour 5 points d'esprit, ou une affliction majeure pour 15 points d'esprit.

## Souvenir

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Suite à un rituel de 1 minute, la cible se souvient de toutes les mémoires oubliées, ainsi que la bonne version des mémoires modifiées par les effets de *Mémoire Altérée*. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Neutralisation des Poisons

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Suite à un rituel de 1 minute, la cible est libérée de tous les poisons de base sur la cible pour 8 points d'Esprit, ou libérée des effets d'un poison de maître pour 15 points d'Esprit.

## Soins de Masse

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** Instantané

Soigne tous les points de vie de toutes les cibles désignées par le lanceur dans la zone. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Soin Continu

**Sort de Maître**

**Coût :** 8 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Le lanceur peut soigner 3 points de vie à une cible au toucher. Cet effet peut être répété après 10 secondes de délai. Dès que le lanceur pose un geste offensif, le sort est automatiquement dissipé. Ce sort doit recharger 1 heure.



## Parler avec les Âmes

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une cible dans le coma ou morte

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Le lanceur peut discuter avec l'âme d'une cible pendant 1 minute. De base, la cible n'est pas obligée de répondre. Le lanceur peut plutôt payer 5 points d'Esprit et forcer sa cible à parler ainsi que subir un effet de *Vérité* pour 1 minute. La version améliorée de ce sort ne peut pas être utilisée sur la même cible une deuxième fois dans la même journée. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Frappe Vitale

**Coût :** 2 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

Le lanceur s'inflige 1 dégât magique et inflige 3 dégâts magiques à une cible.

## Animation

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet de *Possession* et devient une *Animation*. L'*Animation* a 5 points de vie et cause des dégâts maudits. Voir la section « *Incarner une Animation* » du document « *Règlements* » pour expliquer le fonctionnement à la cible. Il faut attendre 1 heure avant d'affecter la même cible à nouveau (à moins qu'elle soit consentante).

## Absorption des Forces Vitales

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** Instantané

La cible perd 1 point de vie de base pour une heure. Le lanceur est soigné de 5 points de vie et gagne 1 point de vie de base pour une heure. Il faut attendre 1 heure avant de cibler le même personnage à nouveau.

## Affliction Temporaire

**Coût :** 4 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 heure

La cible est frappée d'une Affliction Mineure au choix du lanceur. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Dernier Cri

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Une cible dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

À un moment prédéterminé par le lanceur, le corps de la cible lache un dernier cri et cause 3 dégâts magiques à tous ceux à 3 mètres. Si la cible redevient consciente avant que le sort soit déclenché, le sort est automatiquement dissipé. Ce sort doit recharger 1 heure.

## Animation Majeure

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Une cible dans le coma

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible subit un effet de *Possession* et devient une *Animation*. L'*Animation* a 7 points de vie, cause 1 dégât supplémentaire sur tous ses coups et cause des dégâts maudits. Voir la section « *Incarner une Animation* » du document « *Règlements* » pour expliquer le fonctionnement à la cible. Ce sort doit recharger 1 heure.







## Prière

**Coût :** X points d'esprit

**Affecte :** Alentour du lanceur

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** Instantané

Le lanceur complète un rituel d'une minute par participants (minimum 5 minutes) pour envoyer un message, faire une demande, ou venir en aide à son dieu. Les participants peuvent contribuer autant de points d'Esprits qu'ils le désirent. Plus il y a de participants fidèles au même dieu que le lanceur et plus la contribution de points d'esprit est grande, plus il y a de chance que la prière soit efficace. Rien n'est garanti d'arriver, mais les messages simples ou demandes simples ont de meilleures chances. On ne peut faire qu'une prière à son dieu dans la même journée. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Bénir/Maudir

**Coût :** 1 point d'esprit

**Affecte :** Une fiole ou une arme

**Portée :** Toucher

**Durée :** 1 journée

Permet de bénir ou maudire une fiole d'eau ou une arme au choix du lanceur. Dans le cas de la fiole, toute eau qui ira dans cette fiole sera bénite/maudite pour la journée. Pour l'arme, elle frappera béni ou maudit pour 3 coups au choix du porteur dans la prochaine heure.

## Portail

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Une cible consentante entrant le portail

**Portée :** Cercle de 1 mètre de rayon au sol

**Durée :** 1 minute ou utilisation

En traçant un cercle au sol et en y versant de l'eau bénite/maudite, une seule cible consentante peut prendre le portail. Entrer dans le portail fait passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer à un endroit prédéterminé par le lanceur (à une distance maximale de 100 mètres). Lorsqu'arrivé à destination, la cible réapparaît dans la dimension d'Ondeval à l'endroit qu'elle désire dans un rayon de 15 mètres.

## Activation de Relique

**Coût :** 3 points d'esprit

**Affecte :** Le lanceur et les participants fidèles au même dieu

**Portée :** Rayon de 5 mètres

**Durée :** 1 heure

Permet de compléter un rituel devant une *Relique* pour permettre à tous les participants fidèles au même dieu que le lanceur d'obtenir un Don de la Foi de ce dieu. Chaque participant doit lui-même investir 3 points d'Esprit et respecter les Alignements Autorisés du dieu pour obtenir son Don de la Foi. Le lanceur choisit un Don que tous les participants respectant les conditions obtiendront. Le lanceur peut se choisir un Don différent des autres. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Temple Consacré

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Zone Statique

**Portée :** Rayon de 3 mètres

**Durée :** 1 journée

Avec de l'eau bénite/maudite, le lanceur crée un temple au nom de son dieu. Tous ceux dans la zone sont *Pacifiés* à chaque seconde et les fidèles de la divinité sont immunisés à tous dégâts et effets de contrôle. Les effets du Temple sont seulement actifs lorsque son lanceur originel y est présent.

Seul le lanceur peut dissiper son propre temple. Il n'est pas possible de faire un Temple Consacré à un endroit protégé tel qu'un village, la relique ou un cercle d'achèvement. Le lanceur ne peut avoir qu'un Temple Consacré à la fois. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Conversion

**Sort de Maître**

**Coût :** 5 points d'esprit

**Affecte :** Une cible

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

La cible vénère la même divinité que le lanceur et ses buts et motivations deviennent les mêmes que celles du lanceur. Il faut attendre 1 journée pour lancer ce sort sur la même cible à nouveau. Ce sort doit recharger 1 heure. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

## Aura Divine

**Sort de Maître**

**Coût :** 6 points d'esprit

**Affecte :** Soi-même

**Portée :** Toucher

**Durée :** 15 minutes

Permet de lever les bras pour résister à tous les dégâts et effets de la prochaine attaque ou du prochain sort reçu. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes. Le sort est dissipé si le lanceur commet une action offensive. Ce sort doit recharger 1 heure.







Bien



Temps



Bouclier



Électricité



Neutre



Cercle



Force



Air



Mal



Mouvement



Esprit



Eau



Nature



Immobilisation



Corps



Feu



Forêt



Fusion



Énergie



Terre



Vent



Perturbation



Vie



Acide



Lumière



Piège



Magie



Son



Froid



Mur



Obscurité



### Effets de Contrôle Physique:

**1- Immobilisation :** Votre corps entier est immobilisé. Vous restez sur place et ne pouvez plus bouger par vous-même du tout. Vu qu'il est impossible de bouger la bouche, vous ne pouvez pas parler. **Prendre du dégât brise l'effet.**

**2- Enchevêtrement :** Vous ne pouvez plus vous déplacer. Vos pieds et vos jambes sont prises sur place.

**3- Étourdissement :** Vous ne pouvez prendre aucune autre action que prendre votre tête entre vos deux mains et chanceler. Il est possible de se déplacer sans courir.

**4- Déséquilibre :** Il devient impossible pour vous de vous tenir sur vos 2 jambes. Il est possible de se déplacer avec un genou au sol.

**5- Tomber au Sol :** Vous tombez complètement au sol. Il faut qu'à un certain point, vos 2 épaules soit en contact avec le sol avant que vous puissiez vous relever.

**6- Projection :** Vous êtes projeté dans la direction indiquée par le lanceur. Vous courez la distance demandée dans cette direction. Si vous rencontrez un obstacle qui vous empêcherait de continuer, vous vous arrêtez sur l'obstacle.

**7- Pétrification :** Votre corps entier ainsi que tout votre équipement se transforme en une statue de pierre. Vous ne pouvez faire aucune action et ne pouvez pas être déplacé. Vous ne pouvez pas prendre de dégât. Rien ne peut vous être volé.

**8- Ralentissement :** Vous ne pouvez pas courir.

**9- Aveuglement:** Vous devez fermer les yeux complètement. (Il est permis d'ouvrir les yeux pour ne pas vous faire mal si vous devez vous déplacer sur un terrain risqué, mais jouez comme si vous étiez aveugle.)

**10- Silence:** Vous ne pouvez faire aucun son avec votre voix. Ceci empêche de lancer des sorts qui demandent des incantations.

**11- Insoignable :** Vous ne pouvez plus récupérer de points de vie.

**12- Brise-Membre :** Un bras ou une jambe devient inutilisable. Un soin hors-combat enlève cet effet.

### Effets de Contrôle Mental :

**13- Amitié :** Vous ne pouvez poser aucun acte offensif ou agressif envers une personne indiquée. **Prendre du dégât brise l'effet.**

**14- Antipathie :** Vous êtes agressif, intolérant et déplaisant. Vous refusez de collaborer ou d'entendre la raison, mais vous n'avez cependant pas nécessairement le goût d'attaquer. **Prendre du dégât brise l'effet.**

**15- Hypnotisme :** Un ordre vous est donné et vous devez l'accomplir du mieux que vous pouvez. Vous pouvez interpréter l'ordre d'une manière littéraire, mais pas métaphorique. **Prendre du dégât brise l'effet.**

**16- Sommeil :** Vous vous installez confortablement au sol ou sur le support le plus près pour vous endormir immédiatement et très profondément. Se faire secouer ou les bruits des environs ne sont pas suffisants pour se faire réveiller. **Prendre du dégât brise l'effet.**





**18-Hallucination :** Vous hallucinez ce qu'on vous décrit comme s'il s'agissait de la réalité. Vous êtes maître de l'intensité de votre réaction, mais elle ne peut pas être nulle.

**19- Vérité :** Vous êtes incapable de mentir. Rien n'empêche de dire des vérités inutiles ou des vérités hors-sujet, mais aucun mensonge ne doit être dit.

**20- Enragement :** Vous perdez le contrôle de vous-même et utilisez tous les moyens pour faire tomber la personne la plus proche de vous dans le coma. Lorsque cette personne tombe dans le coma ou s'enfuit, vous vous attaquez à la prochaine personne la plus proche. Vous ne distinguez pas les alliés des ennemis. Vous ne pouvez pas vous sauver ni vous cacher.

**21- Possession :** Vous êtes au commandement total d'une personne en particulier. Vous ne pouvez rien faire d'autre qu'accomplir les ordres de votre maître. Il est possible d'interpréter les ordres reçus de manière littéraire mais pas métaphorique.

**22- Pacification :** Vous êtes incapable de poser un acte offensif sur qui que ce soit.

*Après un effet de contrôle mental, un personnage se souvient de ce qui lui est arrivé pendant l'effet (sauf dans le cas de Sommeil).*

### **Effets de Contrôle Moral :**

**23- Peur :** Vous avez peur d'une source. Vous vous efforcez toujours de rester à un minimum de 5 mètres de la source si possible et vous n'osez pas poser un geste offensif contre la source.