

# Livre du Mage



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



# Le Mage

*Quelques syllabes incompréhensibles peuvent faire davantage de dégâts qu'une épée bien affûtée surtout si ces paroles sont prononcées de la bouche d'un mage. L'apparence anodine de ces utilisateurs de la magie pourrait laisser penser que la magie est facile d'accès, mais ce serait oublier tout le temps que les mages passent le nez dans leurs livres.*

## Compétences de Base

- Magie Arcanique (Magicien)
- Sablier de l'Esprit
- Entraînement de l'Esprit

**Points de vie de base : 4**

## L'Élémentaliste

*Certains mages prennent un peu trop goût au pouvoir, alors que d'autres sentent l'appel énigmatique des forces primordiales du monde. Peu importe la raison, les Élémentalistes utilisent leur affinité aux arcanes pour approfondir leur connexion avec les dangereux éléments, plutôt que d'utiliser le chemin sécuritaire des études à long terme. Cette force incomparable est difficile à contrôler, mais capable d'infliger d'immenses changements; notamment au corps de ces mages qui seront affectés à jamais.*

## Bonus

- Immunité à un Élément

## Ouverture

- Force Élémentale

## L'Archimage

*Les Archimages s'appuient sur de longues recherches pour créer des objets magiques. Ils examinent de vieux grimoires poussiéreux, débattent de théories magiques avec leurs confrères et s'exercent à leur art chaque fois qu'ils le peuvent. Car pour eux, la magie n'est pas un don, mais bien un art dont les retombées sont à la hauteur des efforts que l'on y investit.*

## Bonus

- Enseignant Magique

## Ouverture

- Fabrication d'Objets Magiques





## Fabrication d'Objet Magique

**Coût :** (5 Archimage)

**Profil :** Mage

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 journée

**Description :** Permet une fois par jour d'infuser un objet avec un sort de manière permanente. Pour la création, l'Archimage doit payer d'un seul coup le double du cout du sort infusé et il doit connaître le sort infusé. L'Artéfact permet ensuite une fois par heure à un porteur de lancer le sort contenu sans l'incantation en payant le prix régulier de points d'Esprit du sort. Les sorts d'Omnichant ne peuvent pas être infusés dans un objet. Il faudra faire identifier cet objet par l'Équipe d'Animation.

## Force Élémentale

**Coût :** (5 Élémentaliste)

**Profil :** Mage

**Utilisation :** À volonté

**Description :** Permet de dépenser 1 point d'Esprit supplémentaire lors de l'incantation d'un sort pour augmenter ses dégâts élémentaires causés de 1. Ne peut être utilisé qu'une fois par source de dégât.

## Magie Arcanique

**Coût :** (2 à 4)\*

**Profil :** Mage

**Description :** Le Mage peut utiliser la Magie Arcanique avec une incantation arcanique (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible. Tous les sorts de chaque école sont détaillés dans le document « *Magie* ». Voici les écoles de magie disponibles aux Mages:

- **Écoles Favorisées:** Domination, Enchanteresse, Ermite, Magicien, Mort, Mystique.

- **Écoles Régulières:** Amoureux, Fortune, Fou, Jugement, Soleil, Tempérance, Tour.

- **Écoles Défavorisées:** Chariot, Empereur, Étoiles, Impératrice, Justice, Lune.

Les écoles coûtent 3 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN.



## Bojutsu Magique I, II

**Coût :** (2) (5)

**Profil :** Utilisateur

**Utilisation :** À volonté

**Temps de recharge :** Aucun

**Description :** Lorsque le personnage lance un sort affectant uniquement une cible, il peut utiliser un bâton pour toucher une cible et l'affecter avec le sort (ceci remplace les dégâts de l'arme).

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

## Dernier Ressort I, II, III

**Coût :** (2) (2) (2)

**Profil :** Utilisateur, Champion

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de fermer une main sur la poitrine et sacrifier 1 point de vie de base pour 1 heure et récupérer 5 points d'Esprit immédiatement.

## Enseignant Magique

**Coût :** (5)

**Profil :** Utilisateur

**Description :** Permet au personnage de prendre le rôle d'enseignant et apprendre ses sorts validés aux autres utilisateurs. De plus, il pourra obtenir un Parchemin Magique de n'importe quel sort de son choix chaque jour.

Pour apprendre un sort, un apprenti doit d'abord avoir toutes les informations du sort dans son livre de sorts grâce à la compétence « *Lecture de Parchemin* ». Il est possible d'utiliser le livre de sort de l'enseignant magique pour transcrire l'information d'un sort validé.

Ensuite, l'apprenti doit avoir accès à l'école de magie du sort qu'il veut faire valider. Finalement, l'apprenti doit passer un test. Pendant ce test, l'apprenti doit réciter par cœur (et sans aide quelconque) tous les détails du sort. Ceci inclut l'incantation ainsi que le texte d'origine. Si le test est échoué, il faut attendre 5 minutes avant de réessayer. Une fois le test est réussi, l'enseignant peut signer le livre magique de l'apprenti pour le valider, ce qui lui permettra de lancer le sort.

## Entraînement de l'Esprit I, II, III, IV, V

**Coût :** (2) (2) (2) (2) (2)

**Profil :** Utilisateur

**Description :** Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

## Incantation Concentrée

**Coût :** (4)

**Profil :** Utilisateur, Barde

**Description :** Les incantations du personnage ne sont plus interrompues par les dégâts. De plus, le personnage peut maintenant se déplacer sans courir pendant les incantations.



## Lecture de Parchemins

**Coût :** (3)

**Profil :** Utilisateur

**Description :** Permet de lire le langage magique et de retranscrire le contenu des Parchemins Magiques dans son livre magique. Ceux-ci permettent d'obtenir des sorts et autres connaissances magiques.

Il faut avoir accès à la bonne école magique et faire valider sa compréhension du sort en passant un test avec un Enseignant Magique avant de l'utiliser.

## Munition Magique I, II

**Coût :** (2) (5)

**Profil :** Utilisateur

**Utilisation :** À volonté

**Temps de recharge :** Aucun

**Description :** Permet au personnage de lancer un sort affectant uniquement une cible sur une munition d'arme de jet. Si la munition atteint une cible dans la prochaine minute, la cible subit les effets du sort (ceci remplace les dégâts de la munition). Si la munition ne touche pas la cible, le sort est perdu.

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

## Rituel de Partage I, II

**Coût :** (4) (1 Guide Spirituel)

**Profil :** Utilisateur

**Description :** En complétant un rituel ininterrompu d'une minute, le lanceur peut causer les effets d'un sort de base affectant une cible qu'il connaît à tous les participants du rituel. Le lanceur doit payer le triple du prix du sort une seule fois à la fin. Au deuxième niveau, le Guide Spirituel peut partager trois sorts de base par rituel (le prix de tous les sorts doit être payé) et il faut uniquement payer le double du prix des sorts.



## Action Libre I, II

**Coût :** (2) (3)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

## Coma Simulé

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

## Combat Aveugle

**Coût :** (3)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

## Dévotion Divine

**Coût :** (4)

**Profil :** Général

**Description :** Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

## Endurance Magique

**Coût :** (5)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

## Endurance du Corps

**Coût :** (3)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

## Esquive I, II

**Coût :** (3) (3 Furtif)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



## Héritage Linguistique

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

## Immunité à un Élément

**Coût :** (5)\*

**Profil :** Général

**Description :** Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

## Incantation en Armure

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

## Persuasion I, II

**Coût :** (1) (2 Philosophe)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

## Potentiel de l'Esprit I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

## Premiers Soins I, II

**Coût :** (2) (2 Médecin de Combat)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

## Résistance aux Poisons I, II

**Coût :** (3) (3 Laborantin)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

## Résistance aux Sorts

**Coût :** (3)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

## Ressources Illimitées I, II

**Coût :** (1) (1)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

## Sablier de l'Esprit

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



## Sixième Sens

**Coût :** (5)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

## Vaillance

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister à un effet de *Peur*.

## Vigilance

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

## Voix Irrépressible I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister à un effet de *Silence*.

## Volonté de Fer I, II, III

**Coût :** (2) (3) (4)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.





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

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

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

**Sorts de maître**  
 Douleur Mentale  
 Chaos

**Sorts de maître**  
 Hologramme  
 Transmutation

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

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

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

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

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

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

**Sorts de maître**  
 Allégresse  
 Serviteur Passionné

**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



# Les Écoles



**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