

PERCEPTION DE LA MAGIE

RANG 1

Page 121

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une baguette de sorcier

Les Sorciers et les Druides perçoivent automatiquement l'utilisation de la magie à portée COURTE ainsi que les objets chargés d'énergie surnaturelle. Le sort PERCEPTION DE LA MAGIE permet d'en apprendre davantage sur le type de magie à l'œuvre. Il permet également de détecter les sortilèges dissimulés par le VOILE MAGIQUE (voir plus loin). Dans ce cas, votre niveau de Puissance doit être supérieur ou égal au niveau de Puissance du VOILE MAGIQUE.

SCEAU MAGIQUE

RANG 1

Page 121

PORTÉE: au contact

DURÉE: Quart de jour

INGRÉDIENT: un morceau de craie

On utilise ce sort pour protéger une personne (dont la taille n'excède pas celle d'un humain) ou un lieu (relativement petit) de la magie. Le niveau de Puissance des sorts lancés contre la personne ou le lieu est diminué du niveau de Puissance du SCEAU MAGIQUE pendant un Quart de jour.

DISSIPATION

RANG 2 Mot de Pouvoir

Page 121

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: de la limaille de fer

Vous interférez avec les sorts d'autres utilisateurs de magie. Ce sort de réaction perturbe l'ordre d'initiative du combat pour le round en cours (cf. page 83). Vous diminuez le niveau de Puissance du sort adverse du niveau de Puissance de votre DISSIPATION. Si, après calcul, le niveau est égal à zéro ou moins, le sort de l'adversaire est sans effet. Vous devez lancer les dés tous les deux pour appliquer les effets de surpuissance et d'incident magique. Annoncez le nombre de points de Volonté utilisés pour la DISSIPATION avant que quiconque n'effectue son jet.

VOILE MAGIQUE

RANG 2

Page 122

PORTÉE: personnel

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un morceau de tissu

Vous devez couvrir votre sort d'un VOILE MAGIQUE si vous souhaitez le lancer sans vous faire remarquer. Dépensez alors 1 point de Volonté supplémentaire qui ne comptera pas dans le calcul de niveau de Puissance du sort.

Le VOILE MAGIQUE ne compte pas comme une action à part entière.

Pour détecter un sort VOILÉ, l'utilisateur de magie adverse doit scruter attentivement la zone en lançant un sortilège de PERCEPTION MAGIQUE

LIAISON MAGIQUE

RANG 3 RITUEL

Page 122

PORTÉE: personnelle

DURÉE: variable

INGRÉDIENT: une plume ou un ciseau de sculpteur

Les Sorciers et les Druides expérimentés peuvent LIER des sorts à des objets inanimés afin de créer des pièges ou de puissants artefacts magiques.

Lancez votre sort en suivant la procédure habituelle, choisissez le nombre de points de Volonté à dépenser, et comptez un ou plusieurs points supplémentaires pour lier le sort à un objet au lieu de libérer immédiatement son pouvoir.

On ne peut pas LIER des rituels.

TRANSFERT

RANG 3

Page 122

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une goutte de votre sang

On utilise ce sort pour voler ou donner des points de Volonté à d'autres personnes. Le coût de base du sort s'élève à 1 VOL, et il vous permet de céder ou de prendre autant de points de Volonté que vous le souhaitez.

Si la cible s'oppose au TRANSFERT, la situation se complique, car vous ne pouvez pas transférer plus de VOL que le niveau de Puissance du TRANSFERT.

Les points utilisés pour lancer le TRANSFERT sont dépensés, ils ne sont pas transférés.

IMPOSITION DES MAINS

RANG 1

Page 123

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: de l'argile

Vous soignez la Force ou l'Agilité d'un personnage en posant vos mains sur sa blessure, lui faisant récupérer immédiatement un nombre de points égal au niveau de Puissance de votre sort.

Ce dernier n'a aucun effet sur les blessures critiques. Vous ne pouvez pas vous guérir vous-même.

PURIFICATION SPIRITUELLE

RANG 1

Page 123

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une bougie allumée

Vous vous concentrez sur les forces de la nature pour apporter la lumière aux âmes égarées dans les ténèbres. Vous soignez immédiatement un nombre de points d'Esprit ou d'Empathie égal au niveau de Puissance de votre sort.

Vous ne pouvez pas vous guérir vous-même.

REMÈDE DE LA NATURE

RANG 1

Page 123

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENTS: des herbes médicinales

Vous soignez une maladie ou chassez le poison de votre organisme ou de celui d'une autre personne.

Le niveau de Puissance de votre sort doit être supérieur ou égal à la valeur de Virulence ou de Toxicité (cf. pages 113-114) divisée par 3. Arrondissez le résultat à l'inférieur.

MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

