

BANNISSEMENT DES DÉMONS

RANG 2

Page 123

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un symbole sacré

Les créatures démoniaques qui se sont introduites dans les Contrées Interdites répandent la corruption. Vous connaissez l'art de renvoyer ces abominations dans leur dimension d'origine. Ce sort inflige autant de dégâts de Force que le niveau de Puissance du sort à une cible démoniaque, y compris aux créatures qu'on ne peut blesser à l'aide d'armes physiques.

Le sort n'a aucun effet sur les êtres corrompus, il fonctionne uniquement sur les véritables démons.

CICATRISATION

RANG 2

Page 124

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: du lichen blanc

Vous pouvez canaliser vos pouvoirs magiques afin de réparer les os brisés et refermer les blessures ouvertes. Ce sort soigne immédiatement une blessure critique.

Pour guérir une blessure fatale, le niveau de Puissance du sort doit être égal à 2 ou plus.

Ce sort ne permet pas de régénérer un membre perdu.

PURGE DES MORTS-VIVANTS

RANG 2

Page 124

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un symbole sacré

Les morts qui sortent de leur tombe sont un affront à l'ordre naturel qu'il faut arrêter à tout prix.

Ce sort inflige à une cible morte-vivante autant de dégâts de Force que le niveau de Puissance du sort

MAÎTRE DES CIEUX

RANG 3

Page 124

PORTÉE: extrême

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: une plume

Le lien que vous entretenez avec les forces de la nature est si fort que vous pouvez modifier d'un claquement de doigts le temps dans l'hexagone où vous vous trouvez. Un changement mineur, qui consiste par exemple à passer d'un temps nuageux à un ciel pluvieux, nécessite un niveau de Puissance 1. Les phénomènes météorologiques inhabituels qui restent de l'ordre du probable pour la saison actuelle (une tempête de neige en hiver) nécessitent un niveau de Puissance 2. Pour invoquer un phénomène surnaturel, tel qu'un blizzard en été, le niveau de Puissance du sort doit être égal à 3.

RÉSURRECTION

RANG 3

Page 124

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un objet appartenant à la cible

Vous pouvez canaliser l'énergie de la nature pour ressusciter une personne décédée qui revient sous sa véritable forme, et non sous l'apparence d'un mort-vivant. Plus la cible est morte depuis longtemps, plus le sortilège devient complexe. Il faut compter un niveau de Puissance 1 si elle est décédée depuis un Quart de jour, niveau de Puissance 2 si c'est depuis un jour entier, et enfin niveau de Puissance 3 si la mort remonte à moins d'une semaine. Passé ce délai, le cadavre est trop décomposé pour être RESSUSCITÉ. Une personne qui revient à la vie perd 1 point d'Empathie de façon permanente.

SÉRÉNITÉ

RANG 3

Page 125

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une amulette

Grâce à ce sort, vous diffusez une sensation d'harmonie et de calme autour de vous afin d'apaiser les conflits sociaux. La victime du sort fera tout ce que vous lui dites sans que vous ayez besoin d'effectuer un jet de MANIPULATION et sans qu'elle ne vous demande rien en retour.

Toutes les autres contraintes des conflits sociaux s'appliquent ; par exemple, la victime n'agira pas contre son propre intérêt.

Ce sort ne fonctionne que sur les humanoïdes vivants.

ALLURE FÉLINE

RANG 1

Page 125

PORTÉE: personnelle

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une griffe de chat

Lorsque votre esprit fusionne avec celui du chat, vous vous déplacez à pas feutrés. Vous pouvez lancer ce sort au lieu de réaliser un jet de FURTIVITÉ, auquel cas vous réussissez automatiquement votre action. Chaque niveau de Puissance compte comme une réussite.

LANGAGE ANIMAL

RANG 1

Page 125

PORTÉE: proche

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: une griffe ou un croc

Ce sort vous permet de communiquer avec un mammifère. Vous pouvez lui poser autant de questions que le niveau de Puissance du sort. L'animal vous dira alors ce qu'il a vu, entendu ou senti, mais comme les autres espèces perçoivent le monde différemment des humains, vous aurez certainement du mal à déchiffrer ses réponses.

L'avantage, c'est qu'un animal ne ment jamais.

ŒIL DE FAUCON

RANG 1

Page 126

PORTÉE: extrême

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: une serre d'oiseau

Dès que votre esprit fusionne avec celui du faucon, vous acquérez sa vue perçante.

Vous pouvez voir tous les détails de ce qui est situé à portée EXTRÊME et n'est pas masqué par un obstacle, par exemple reconnaître le visage d'une personne.

MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

