

# MANUEL DE LA MAGIE

## SYSTEME ACRYON d20

AUTEUR : ALEXIS BILLON

VERSION 1.2 : 31 DECEMBRE 06



**Acryon d20 2006-12-31**

**Auteur : Alexis Billon**

**Relecteurs :?**

**Illustrations :?**

**Testeurs : ?**

**Acryon d20 est un jeu de rôle gratuit**

**Aucune modification sans l'accord de l'auteur**

**Tous droits réservés**

**Ne peut être vendu**

# SOMMAIRE

<u>1</u>	<u>Introduction</u>	<u>1</u>
<u>2</u>	<u>Système de sorts</u>	<u>2</u>
2.1	Les compétences magiques.....	2
2.2	Les points de pouvoir .....	2
2.3	Lancer un sort .....	2
2.4	Résistance à la magie.....	3
<u>3</u>	<u>Les sorts</u>	<u>4</u>
3.1	Magie.....	4
3.2	Illusion.....	4
3.3	Éléments .....	5
3.4	Déplacements .....	6
3.5	Emotion .....	7
3.6	Esprit .....	7
3.7	Enchantements.....	8
3.8	Soins.....	8
3.9	Au-delà .....	9
3.10	Télékinésie.....	9
<u>4</u>	<u>Les apprentissages</u>	<u>11</u>
4.1	Apprentissages non magiques.....	11
4.2	Apprentissages magiques.....	11
4.3	Apprentissages mixtes .....	13

# 1 INTRODUCTION

Ce manuel est un complément du système Acryon d20. Les compétences magiques présentées succinctement dans le Manuel du personnage sont décrites ici en détail. Le chapitre 2 présente le système de lancement de sort, le chapitre 3, les différents sorts. Enfin, les différentes

professions sont présentées dans le chapitre 4. Pour plus d'informations concernant les clercs, le lecteur est prié de se reporter au Manuel des Religions de monde de Valorion.

## 2 SYSTEME DE SORTS

### 2.1 Les compétences magiques

Cette section présente les compétences permettant aux lanceurs de sorts de pratiquer la magie.

#### 2.1.1 Direction de sort : (Vol+Ag)/12

Permet de diriger un sort d'attaque élémentaliste ou télékinésique. Chaque type d'attaque doit être développé séparément. Il faut par exemple développer : Direction d'éclair, Direction de colonne de feu, etc. Pour viser une partie précise de la cible, les modificateurs en viser sont similaires à ceux du Tableau 3.2 du Manuel des règles.

Distance de la cible	Modificateur
0,5-3 m	+7
3-15 m	0
15-30 m	-5
30-60 m	-8
60-90 m	-12
+90 m	-17

Tableau 2.1 : Modificateurs de viser.

En cas d'attaque élémentaire, la cible pour se protéger, si elle ne possède pas une arme magique, utilise son esquive

plus son bouclier. Si la cible possède une arme magique, elle peut parer l'attaque, mettre une partie de sa compétence d'arme en défense. Le Tableau 2.1 présente les modificateurs à appliquer suivant la distance de la cible.

#### 2.1.2 Runes : Es/8

Permet de jeter des sorts de faible durée comme une boule de feu. Son utilisation précise est présentée en section 2.3

#### 2.1.3 Détection de la magie : Au/4

Permet de savoir si de l'énergie magique émane d'un endroit. Elle sert aussi à analyser un objet avec un malus de -5 ou un individu avec un malus de -10.

#### 2.1.4 Rituels magiques : Es/6

Permet de réaliser des sorts durant dans le temps comme, par exemple : enchanter un objet, convoquer un démon ou de soigner quelqu'un. Pour réussir son rituel, le lanceur de sorts a souvent besoin d'accessoires.

### 2.2 Les points de pouvoir

Les points de pouvoir (ou PP) représentent le carburant nécessaire à pratique de la magie. Chaque sort coûte en effet un certain nombre de points de pouvoir. Cette caractéristique est donc essentielle au lanceur de sort. Lorsqu'un personnage n'a plus de point de pouvoir, il ne peut plus lancer de sort. La vitesse de récupération des points de pouvoir après une bonne nuit de sommeil (7h) dépend de l'Aura selon la formule suivante : Pourcentage de points de pouvoir récupéré=Aura\*4 %.

Le Tableau 2.2 présente le coût d'achat en points d'expérience des points de pouvoir en fonction du

nombre de PP du PJ pour les apprentissages magiques. Pour les apprentissages mixtes, ce coût est à multiplier par 2 et pour les apprentissages non magiques par 4.

Nombre de PP du lanceur	Coût de 1 PP
<20	1 point
21-50	2 points
51-100	4 points
101-150	6 points
>151	8 points

Tableau 2.2 : Coûts des points de pouvoir.

### 2.3 Lancer un sort

#### 2.3.1 Fonctionnement

Pour lancer un sort le PJ utilise suivant le sort, soit Runes, soit Rituels magiques. Le nombre de rounds d'incantation est égal au coût du sort. Pour lancer un sort, il doit réaliser : 1d20 + compétence magique - coût du sort - modificateurs - malus éventuels > 20. Par exemple, le PJ veut lancer le sort Détection des illusions (2 pts). Il possède une compétence en Runes de 14 et il

réalise une jet de 11 : 14+11-2=23>20. Le sort est réussi. Par contre, si le même PJ aurait voulu lancer Téléportation (8 pts), le sort n'aurait pas pu être lancer (14+11-8=17<20). Dans ce cas, il dépense ses PP mais il n'y a pas d'effets secondaires. En revanche, si le jet est égal à 1, le joueur commet une maladresse. Il relance alors le dé pour connaître la gravité de sa maladresse au sein du Tableau 2.4.

#### 2.3.2 Modificateurs

Le Tableau 2.3 présente les modificateurs de jet et de PP si le lanceur veut réaliser un sort plus puissant (durée plus

longue, portée plus grande, nombre de cibles plus élevé ou dégâts plus importants).

	Portée	Rayon	Durée	Dégâts
x2	-2 en Runes +1 PP	-2 en Runes +2 PP	-1 en Runes +2 PP	1d(6+2) -2 en Runes +2 PP
xn	-2xn en Runes +n PP	-2xn en Runes +2xn PP	-n en Runes +2xn PP	1d(6+2n) -2xn en Runes +2xn PP

Tableau 2.3 : Modificateurs de sorts.

#### 2.3.3 Remarques

**Portée :** L'augmentation de la portée lanceur devient touché puis touché devient 1 m.

Les sorts de soins ne peuvent être délivrés que si le lanceur touche physiquement la cible.

**Rayons :** pour les sorts portant la mention point, le rayon ne peut être augmenté : le point de devient pas une zone. Pour toucher plusieurs points à la fois, le PJ doit lancer plusieurs sorts d'attaque. De même, si le lanceur veut soigner plusieurs blessures, il doit relancer plusieurs sorts de soins. Pour faire profiter un autre PJ d'un sort portant la mention soi, le lanceur doit d'abord augmenter la portée du sort (lanceur devient touché) et ensuite augmenté le rayon d'un niveau.

**Durée :** certains sorts agissent aussi longtemps que le

lanceur se concentre ou bien pour une durée spécifiée. Si le lanceur choisit de faire agir le sort aussi longtemps qu'il se concentre, il ne peut lancer aucun autre sort et le sort cesse immédiatement dès l'arrêt de la concentration. Dans le cas contraire, il peut lancer un nouveau sort immédiatement mais la durée du premier sort est limitée.

#### 2.3.4 Relancer un sort

Si le lanceur veut relancer un sort qu'il vient de lancer (immédiatement), il bénéficie d'un bonus de +4 en Runes.

#### 2.3.5 Les maladresses

Jet	Résultat
1-4	Perte de concentration et des PP
5-7	Le lanceur réfléchit et ne peut pas préparer de sort ce round et le prochain, perte des PP
8-10	Trou de mémoire, -4 à toutes activités pendant 3 rounds, perte des PP
11-13	Troublé, -8 à toutes activités pendant 2 rounds, perte des PP
14-15	Troublé, -8 à toutes activités pendant 3 rounds, perte des PP
16-17	Sort internalisé, perte de 5 PV, -8 pendant une heure, perte des PP
18	Sort internalisé, perte de 8 PV, sourd et aveugle pendant dix minutes, perte des PP
19	Sort internalisé, perte de 10 PV, -8 pendant dix heures, perte des PP
20	Retour à l'envoyeur, inverser le rôle du lanceur et de la cible, perte des PP
21	Crise d'identité, perte de la capacité à incanter pendant deux jours
22	Concentration trop intense, perte de 12 PV, -12 à toutes activités pendant 6 rounds, perte des PP
23-24	Sort internalisé, perte de 15 PV, incapacité à incanter pendant deux semaines, perte des PP
25-30	Paralysie en dessous de la ceinture, incapacité à incanter pendant deux mois, perte de tous les PP
<30	Effondrement mental, perte de 20 PV, trois mois de coma

Tableau 2.4 : Maladresses en lancement de sorts.

## 2.4 Résistance à la magie

#### 2.4.1 Sorts illusions

Pour résister aux sorts illusionnistes, les personnages possèdent la compétence Résistance à la magie. Il faut alors comparer la marge de réussite du jet en Runes (la partie supérieure à 20 du jet de Runes plus la valeur de la compétence en Runes). Si la marge de réussite est supérieure à la compétence de résistance, le personnage subit le sort. Dans le cas contraire, le personnage est insensible au sort.

#### 2.4.2 Sorts mentalistes

Pour résister aux sorts mentalistes, les personnages possèdent la compétence Résistance à la magie. Il faut alors comparer la marge de réussite du jet en Runes (la partie supérieure à 20 du jet de Runes plus la valeur de la compétence en Runes). Si la marge de réussite est supérieure à la compétence de résistance, le personnage subit le sort. Dans le cas contraire, le personnage est insensible au sort.

#### 2.4.3 Sorts élémentalistes

En cas d'attaque élémentaire, la cible pour se protéger, si

elle ne possède pas une arme magique, utilise son esquive plus son bouclier. Si la cible possède une arme magique, elle peut aussi parer l'attaque, mettre une partie de sa compétence d'arme en défense.

S'il est touché les dégâts subits dépendent de sa protection vestimentaire. Le Tableau 2.5 présente la résistance des différentes protections en fonctions du type d'attaque employée.

Type d'armure	Feu/froid	Electricité
Tissu léger	0	0
Tissu grossier	0	+1
Soie	0	0
Cuir souple	+2	+2
Cuir clouté	+1	0
Cuir rigide	+3	+3
Ecaille	+2	+4
Maille	+4	+4
Plates	+5	+4

Tableau 2.5 : Résistance des armures aux attaques élémentaires.

## 3 LES SORTS

### 3.1 Magie

Pour lancer les sorts de cette liste, le lanceur peut porter n'importe quelle armure. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence Runes.

#### 3.1.1 Détection de la magie : 1 pts

**Description :** Le lanceur peut détecter la magie dans une zone définie. Si le sort est dormant (non actif), le lanceur reçoit un malus de -8 en runes. Pour analyser ce sort, la compétence Rituels magiques est employée.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
2 m	1,5 m	-	-

#### 3.1.2 Alarme magique : 3 pts

**Description :** Le lanceur projette une ligne d'énergie autour de lui. Toute intrusion dans cette région est signalée au lanceur.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	6 h	-

#### 3.1.3 Eclair de magie : 4 pts

**Description :** Le lanceur projette son énergie magique sous la forme d'un éclair. Celui-ci est constitué d'énergie magique pure et fait peu de dégâts. Ce sort doit être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	point	-	1d4

#### 3.1.4 Contre-sort : 3 pts

**Description :** Le lanceur essaie de déstabiliser le schéma du sort constitué par un autre lanceur de sorts. Le vainqueur du duel est le lanceur faisant le meilleur résultat (jet + compétences) en runes. Le coût de son utilisation est égal au coût du sort plus celui du sort contré.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	-	-

#### 3.1.5 Détection des pièges : 5 pts

**Description :** Le lanceur peut détecter les mécanismes des pièges dans une zone définie.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
2 m	1,5 m	-	-

#### 3.1.6 Dispersion de la magie : 4 pts

**Description :** Le lanceur peut disperser le sort contenu dans un objet. Il lui en coûte les PP du sort dispersé plus celui du sort contenu dans l'objet.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	point	-	-

#### 3.1.7 Armure magique 1 : 2 pts

**Description :** Le lanceur est entouré d'une aura lumineuse lui assurant la même protection qu'une armure de cuir souple. Il ne subit aucun malus en Manœuvres et mouvements et peut lancer tous types de sorts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

#### 3.1.8 Armure magique 2 : 4 pts

**Description :** Le lanceur est entouré d'une aura lumineuse lui assurant la même protection qu'une armure de cuir rigide. Il ne subit aucun malus en Manœuvres et mouvements et peut lancer tous types de sorts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

#### 3.1.9 Armure magique 3 : 6 pts

**Description :** Le lanceur est entouré d'une aura lumineuse lui assurant la même protection qu'une armure de chaîne. Il ne subit aucun malus en Manœuvres et mouvements et peut lancer tous types de sorts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

#### 3.1.10 Armure magique 4 : 8 pts

**Description :** Le lanceur est entouré d'une aura lumineuse lui assurant la même protection qu'une armure de plate. Il ne subit aucun malus en Manœuvres et mouvements et peut lancer tous types de sorts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

#### 3.1.11 Filtration : 3 pts

**Description :** Le lanceur peut se déplacer dans un matériau non magique au rythme de 30 cm par round. Par tranche de 2 PP, le sort peut être étendu à trois personnes supplémentaires (Un cheval comptant pour trois personnes).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 rounds	-

#### 3.1.12 Téléportation : 8 pts

**Description :** Le lanceur peut se téléporter au d'un endroit à un autre à la condition que le chemin de téléportation soit exempt d'obstacle (un mur est un obstacle). Par tranche de 3 PP, le sort peut être étendu à trois personnes supplémentaires (Un cheval comptant pour trois personnes).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	30 m	-	-

### 3.2 Illusion

Pour lancer les sorts de cette liste, le lanceur peut porter n'importe quelle type d'armure. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence Runes.

#### 3.2.1 Détection des illusions : 2 pts

**Description :** Le lanceur est capable de détecter si une illusion est proche de lui.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	5 m	-	-

#### 3.2.2 Flou : 2 pts

**Description :** Les contours du lanceur apparaissent comme brouillés. Il gagne alors un bonus de +4 en

défense et en camouflage.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	5 rounds	-

### 3.2.3 *Ténèbres* : 2 pts

**Description** : Le lanceur crée une sphère sombre que la lumière visible ne peut percer. Le malus en perception est de 5 points sauf pour les personnages dotés d'infravision. Si ce sort est lancé sur un objet mobile, la zone d'ombre le suivra.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
1 m	2 m	10 rounds	-

### 3.2.4 *Illusion mineure* : 2 pts

**Description** : Le lanceur crée une illusion affectant un sens (vue, ouïe, toucher, odorat goût). Si c'est une image, elle est immobile.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	1 m	5 rounds	-

### 3.2.5 *Illusion majeure* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée une illusion affectant deux sens (vue, ouïe, toucher, odorat goût). Si c'est une image, elle peut être mobile.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	1 m	5 rounds	-

### 3.2.6 *Dissipations des illusions* : 5 pts

**Description** : Le lanceur est capable de détruire une illusion qu'il n'a pas créée.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	-	-

### 3.2.7 *Modifier apparence* : 3 pts

**Description** : Le lanceur peut modifier les traits de son visage uniquement.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

### 3.2.8 *Modifier physique* : 5 pts

**Description** : Le lanceur peut modifier l'apparence de tous ses caractéristiques physiques : taille, poids, couleur, etc.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

### 3.2.9 *Invisibilité* : 8 pts

**Description** : Le lanceur devient indétectable par la vue, par contre les sons et autres qu'il produit ainsi que son aura magique sont toujours détectables. Même localisé, il gagne encore un bonus de +15 en défense et en camouflage, +10 en discrétion.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

### 3.2.10 *Sphère de silence* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée une sphère dont aucun son ne sort.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	2 m	10 rounds	-

## 3.3 Éléments

Pour lancer les sorts de cette liste, le lanceur doit être au maximum en contact avec les éléments l'entourant et ne peut donc porter d'armure. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence Runes.

### 3.3.1 *Lumière* : 1 pts

**Description** : Le lanceur crée une sphère lumineuse de 5 cm de diamètre dans sa main. Celle-ci éclaire sur 5 m.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	5 m	3 min	-

### 3.3.2 *Feu* : 1 pts

**Description** : Le lanceur crée une flamme pouvant enflammer des herbes sèches ou légèrement humide.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
1 m	point	-	-

### 3.3.3 *Brumes* : 2 pts

**Description** : Le lanceur crée une zone de brouillard dans laquelle la perception est réduite de 5 points.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	5 m	-	-

### 3.3.4 *Cercle de feu* : 2 pts

**Description** : Le lanceur crée un cercle de feu pouvant enflammer des herbes sèches ou légèrement humide.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	2 m	-	-

### 3.3.5 *Colonne de feu* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée une colonne de feu faisant des dégâts. Ce sort doit être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	point	-	1d6

### 3.3.6 *Colonne d'air* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée un mouvement d'air. Cette attaque fait des dégâts de broyage. Ce sort doit être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	point	-	1d6

### 3.3.7 *Eclair* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée un éclair électrique faisant des dégâts. Ce sort doit être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	point	-	1d6

### 3.3.8 *Mur de feu* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée un mur de feu. Toute personne voulant traversée ce mur subit des dégâts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
1 m	2 m	10°rounds	1d6

### 3.3.9 *Mur de glace* : 4 pts

**Description** : Le lanceur crée un mur de glace. Ce mur peut encaisser 20 pts des dégâts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
1 m	2 m	10 rounds	-

### 3.3.10 *Mur d'air* : 5 pts

**Description** : Le lanceur crée un mur d'air de 2 m de diamètre rajoutant +10 à sa défense et divisant les dégâts par deux.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	2 m	10 rounds	-

#### 3.3.11 *Boule de feu : 6 pts*

**Description :** Le lanceur crée une boule de feu faisant des dégâts. Tout ce qui se trouve dans la zone subit les dégâts. Ce sort doit être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	-	1d6

#### 3.3.12 *Eclair en boule : 6 pts*

**Description :** Le lanceur crée une boule électrique faisant des dégâts. Tout ce qui se trouve dans la zone subit les dégâts. Ce sort doit être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	-	1d6

#### 3.3.13 *Contrôle du feu : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut contrôler un feu préexistant et lui faire prendre la forme ou la direction qu'il veut.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	5 rounds	-

#### 3.3.14 *Contrôle de l'air : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut contrôler les mouvements d'un volume d'air.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	5 rounds	-

#### 3.3.15 *Contrôle de l'eau : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut contrôler les mouvements d'une étendue d'eau.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	5 rounds	-

#### 3.3.16 *Contrôle de la terre : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut contrôler les mouvements d'une étendue de terre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	5 rounds	-

#### 3.3.17 *Contrôle de la température : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut contrôler la température d'une masse d'air et la faire varier de plus ou moins 20°.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	2 m	5 rounds	-

## 3.4 Déplacements

Pour lancer les sorts de cette liste, le lanceur peut porter n'importe quelle type d'armure. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence Runes.

#### 3.4.1 *Détection de l'eau : 1 pts*

**Description :** Le lanceur peut détecter la présence d'eau autour de lui.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	50 m	-	-

#### 3.4.2 *Marche silencieuse : 2 pts*

**Description :** Le lanceur bénéficie d'un bonus de +4 en discrétion lorsqu'il se déplace.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

#### 3.4.3 *Marche sans trace : 3 pts*

**Description :** Le lanceur ne laisse aucune trace après son passage.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

#### 3.4.4 *Marche facile : 3 pts*

**Description :** Le lanceur court ou marche sans malus sur toutes les surfaces meubles (sable ou boue) ou irrégulières (rochers).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

#### 3.4.5 *Marche sur l'eau : 5 pts*

**Description :** Le lanceur peut marcher sur une étendue d'eau mobile ou non.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 rounds	-

#### 3.4.6 *Apnée : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut retenir sa respiration pendant trois minutes.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

#### 3.4.7 *Orientation : 4 pts*

**Description :** Le lanceur peut s'orienter même sans aucun point de repère (dans le noir complet, sous terre).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	-	-

#### 3.4.8 *Révélation des traces : 4 pts*

**Description :** Le lanceur bénéficie d'un bonus de +8 en pistage.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

#### 3.4.9 *Veille prolongée : 4 pts*

**Description :** Le lanceur peut rester 36 heures sans malus. En contrepartie, il devra dormir 12 h la nuit suivante.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	-	-

#### 3.4.10 *Caméléon : 5 pts*

**Description :** Le lanceur ne fait qu'un avec son environnement et bénéficie d'un bonus de +8 en discrétion et camouflage.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

#### 3.4.11 *Augmentations de sens : 8 pts*

**Description :** Le lanceur bénéficie d'une augmentation de +5 en Perception. Si celle-ci atteint 21, il possède la vision nocturne et 23, l'infravision.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

### 3.5 Emotion

Les sorts de cette liste affectent l'esprit de la victime. Pour pouvoir lancer un des sorts suivants, le lanceur doit être sensible aux ondes cérébrales l'entourant et donc être la tête nue. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence Runes.

#### 3.5.1 *Distraction* : 1 pts

**Description** : Les victimes agissent à -2 pour toute action.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	4 rounds	-

#### 3.5.2 *Emotion* : 2 pts

**Description** : Le lanceur peut susciter une émotion légère chez les victimes. Il aura alors un bonus de +3 en séduire, marchander, influencer et duper.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	4 rounds	-

#### 3.5.3 *Calme* : 3 pts

**Description** : Les victimes ne peuvent entreprendre d'actions agressives, et ne combattront que si elles sont attaquées.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	4 rounds	-

#### 3.5.4 *Déconcentration* : 3 pts

**Description** : Les victimes agissent à -4 pour toute action.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	4 rounds	-

#### 3.5.5 *Œillères psychiques* : 3 pts

**Description** : Le lanceur bloque l'influence des sorts

affectant l'esprit. Il bénéficie pour cela d'un bonus de +3 en résistance à la magie. Par tranche de 2 PP supplémentaires, le bonus est augmenté de +2.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

#### 3.5.6 *Sommeil* : 4 pts

**Description** : Les victimes sont plongées dans un sommeil léger. Tous les rounds, la victime lance 1d2à contre Vol + Résistance à la magie – marge de réussite du lanceur. Si le jet est réussi, elle se réveille.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	-	-

#### 3.5.7 *Peur* : 4 pts

**Description** : Les victimes ont peurs et fuient le lanceur à toute jambe le temps du sort.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	4 rounds	-

#### 3.5.8 *Etourdissement* : 5 pts

**Description** : Les victimes agissent à -8 pour toute action.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	4 rounds	-

#### 3.5.9 *Inconscience* : 6 pts

**Description** : Les victimes sont plongées dans l'inconscience.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	1 m	-	-

### 3.6 Esprit

Les sorts de cette liste affectent l'esprit de la victime. Pour pouvoir lancer un des sorts suivants, le lanceur doit être sensible aux ondes cérébrales l'entourant et donc être la tête nue. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence Runes.

#### 3.6.1 *Présence* : 1 pts

**Description** : Le lanceur est conscient de la présence de toutes les créatures intelligentes. Il peut les dénombrer, mais non connaître leurs actions.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	5 m	-	-

#### 3.6.2 *Appel des animaux* : 2 pts

**Description** : Le lanceur peut appeler à lui une race animale.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	30 m	-	-

#### 3.6.3 *Message* : 3 pts

**Description** : Le lanceur peut envoyer un message directement dans l'esprit d'une personne. Pour 2 PP supplémentaires, le lanceur peut parler dans la tête d'un groupe de personne. Ce sort est actif tant que le lanceur se concentre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
20 m	-	-	-

#### 3.6.4 *Contrôle des animaux* : 4 pts

**Description** : Le lanceur peut contrôler un animal à proximité de lui. Ce sort est actif tant que le lanceur se concentre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	-	-

#### 3.6.5 *Bouclier physique* : 5 pts

**Description** : Le lanceur bloque l'influence des sorts affectant l'esprit. Il bénéficie pour cela d'un bonus de +5 en résistance à la magie. Par tranche de 2 PP supplémentaires, le bonus est augmenté de +3.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	10 rounds	-

#### 3.6.6 *Ordre* : 5 pts

**Description** : La victime est forcée d'obéir à un ordre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	-	-	-

#### 3.6.7 *Nerf en feu* : 5 pts

**Description** : La victime a l'impression que tous ses nerfs sont en feu et agit à -12 pour toute action.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	-	4 rounds	-

### 3.6.8 *Télépathie : 5 pts*

**Description :** Le lanceur peut dialoguer avec une personne de son choix par télépathie. Pour 2 PP supplémentaires, le lanceur peut parler dans la tête d'un groupe de personne. Ce sort est actif tant que le lanceur se concentre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
10 m	-	-	-

### 3.6.9 *Mémoire : 6 pts*

**Description :** Le lanceur peut modifier tout ou une partie de la mémoire de la victime.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.6.10 *Echange d'esprits : 10 pts*

**Description :** Le lanceur peut échanger les esprits de deux entités vivantes, y compris lui-même. Les compétences sont aussi échangées mais pas les caractéristiques comme les points de pouvoir.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

## 3.7 Enchantements

Les sorts composant cette liste ne peuvent être lancés qu'à l'aide de la compétence Rituels magiques. La durée d'incantation est d'une heure par point (par exemple, un sort à 5 pts demandera 5 h de travail).

### 3.7.1 *Unique : 1 pt*

**Description :** Le lanceur peut charger un sort dans un objet. Une fois l'objet utilisé (le sort lancé), l'objet n'est plus magique.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.7.2 *Verrou magique : 2 pts*

**Description :** Le lanceur dépose un verrou magique sur un système d'ouverture. Le sort peut être dissipé par un mot, un signe connu du lanceur ou à l'aide de Dispersion de la magie.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.7.3 *Symbole magique : 3 pts*

**Description :** Le lanceur dépose sur un objet son empreinte psychique. Personne d'autre ne peut toucher l'objet sans subir 1d10 de dégâts d'électricité.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.7.4 *Perpétuel : 4 pts*

**Description :** Le lanceur peut charger un sort dans un objet. Une fois l'objet utilisé (le sort lancé), l'objet met un jour se recharger en magie.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.7.5 *Animation : 5 pts*

**Description :** Le lanceur peut douer de mouvement une construction mécanique ou biologique et la contrôler par sa pensée. Lorsque le lanceur cesse de se concentrer, l'objet s'immobilise.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
2 m	-	-	-

### 3.7.6 *Insertion d'esprit : 6 pts*

**Description :** Le lanceur peut greffer un esprit sur une construction mécanique ou biologique. Cet esprit contrôle alors l'assemblage. L'esprit peut être libre ou bien provenant d'une créature vivante. Dans le dernier cas, le lanceur doit d'abord utiliser le Sort échange d'esprit.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

## 3.8 Soins

Les sorts composant cette liste ne peuvent être lancés qu'à l'aide de la compétence Rituels magiques. La durée d'incantation est de 2 minutes par point (par exemple, un sort à 5 pts demandera 10 min de travail). Par ailleurs, le lanceur a besoin de ressentir directement l'état du patient et est donc obligé de le toucher.

### 3.8.1 *Rafraîchissement : 1 pts*

**Description :** Le lanceur peut récupérer tous les points de fatigue perdus.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.2 *Douleur : 2 pts*

**Description :** Le lanceur peut supprimer les douleurs que ressent une personne. Ce sort ne guérit pas mais empêche le patient de souffrir.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	1 h	-

### 3.8.3 *Soins des infections : 3 pts*

**Description :** Le lanceur neutralise et nettoie une infection située dans le corps du patient.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.4 *Soins mineurs : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut soigner une blessure légère, une légère hémorragie (1 PV/round) ou bien récupérer 1d6 PV.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.5 *Soins : 5 pts*

**Description :** Le lanceur peut soigner une blessure moyenne, une hémorragie (2 PV/round) ou bien récupérer 2d6 PV.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.6 *Soins majeurs : 8 pts*

**Description :** Le lanceur peut soigner une blessure grave, une hémorragie (3 PV/round) ou bien récupérer 3d6 PV.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.7 *Animation suspendue : 6 pts*

**Description :** Le lanceur place le patient en animation suspendue. Son état reste alors stable et le lanceur peut le soigner ultérieurement. Le réveil du patient est lié à un mot ou à un geste du lanceur.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.8 *Reconstruction : 8 pts*

**Description :** Le lanceur peut inciter la repousse d'un organe disparu ou détruit. Le temps de repousse est lié à la taille de l'organe : quelques jours pour une oreille à plusieurs mois pour un bras. Par tranche de 2 PP supplémentaires, le temps de guérison peut être diminué

de 50%.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.8.9 *Neutralisation des poisons : 5 pts*

**Description :** Le lanceur peut neutraliser l'action d'un poison. Pour réparer les dommages produits par le poison et rendre des points de vie, il doit utiliser le sort de soin approprié.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

## 3.9 Au-delà

Les sorts composant cette liste ne peuvent être lancés qu'à l'aide de la compétence *Rituels magiques*. La durée d'incantation est de 5 minutes par point (par exemple, un sort à 5 pts demandera 25 min de travail). La présence d'accessoires (bougies, sang de vierge, etc.) est souvent nécessaire à ce type de magie

### 3.9.1 *Détection des esprits : 1 pts*

**Description :** Le lanceur peut détecter les esprits désincarnés dans un lieu.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	-	-

### 3.9.2 *Vision du passé : 3 pts*

**Description :** Le lanceur peut ressentir les événements qui se sont produits dans un lieu, attachés à un objet, une personne. Ce sort nécessite que le support soit présent (lieu, objet, personne).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.9.3 *Communication : 4 pts*

**Description :** Le lanceur peut communiquer avec des esprits désincarnés. Ce sort nécessite un support.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	1 m	-	-

### 3.9.4 *Vision du présent : 5 pts*

**Description :** Le lanceur peut ressentir les actions d'une personne et d'avoir une idée du cadre l'entourant. Pour

cela, elle a besoin d'un objet ou d'une partie de la personne (comme des cheveux).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

### 3.9.5 *Capture : 6 pts*

**Description :** Le lanceur peut capturer et enfermer dans un objet un esprit désincarné convoqué avec le sort *Communication*.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	1 m	-	-

### 3.9.6 *Torture : 6 pts*

**Description :** Le lanceur peut faire souffrir un esprit désincarné convoqué avec le sort *Communication*.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	1 m	-	-

### 3.9.7 *Ouverture : 8 pts*

**Description :** Le lanceur peut créer une porte de communication entre notre monde et un monde différents, peuplés d'esprit ou de démons.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	3 m	5 rounds	-

## 3.10 Télékinésie

Pour pouvoir lancer un des sorts suivants, le lanceur doit être la tête nue. Les sorts de cette liste peuvent être lancés en utilisant la compétence *Runes*.

### 3.10.1 *Mouvement : 1 pts*

**Description :** Le lanceur peut communiquer un mouvement à un objet de 1 kg sans pour autant contrôler ce mouvement.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
5 m	point	-	-

### 3.10.2 *Mécanisme : 2 pts*

**Description :** Le lanceur peut actionner par la pensée un mécanisme simple comme une serrure.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	point	-	-

### 3.10.3 *Saut : 2 pts*

**Description :** Le lanceur peut sauter 2,40 m en hauteur et 10 m en longueur sans élan.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	-	-

### 3.10.4 *Accélération : 3 pts*

**Description :** Les mouvements du lanceur sont accélérés. Pour cela il bénéficie d'un bonus de +3 en rapidité.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

### 3.10.5 *Contrôle du mouvement : 4 pts*

**Description :** Le lanceur peut communiquer un mouvement à un objet de 1 kg et contrôler ce mouvement. Si ce sort est utilisé comme attaque, il doit

être dirigé.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
5 m	point	5 rounds	-

### 3.10.6 Planer : 4 pts

**Description** : Le lanceur peut se déplacer dans l'air en perdant 1 m d'altitude par round à la vitesse de 4 km/h.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

### 3.10.7 Vol : 8 pts

**Description** : Le lanceur peut se déplacer dans l'air à la vitesse de 20 km/h.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

### 3.10.8 Bouclier : 3 pts

**Description** : Le lanceur crée une protection qui lui rajoute +4 en défense contre les attaques physiques et élémentales. La résistance de ce bouclier est de 20 pts de dégâts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	3 min	-

### 3.10.9 Mur : 5 pts

**Description** : Le lanceur crée une protection qui lui rajoute +10 en défense contre les attaques physiques et élémentales. La résistance de ce mur est de 30 pts de dégâts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	2 m	3 min	-

### 3.10.10 Bulle : 10 pts

**Description** : Le lanceur crée une protection en forme de sphère qui l'entoure. Il ne peut alors être touché par des attaques physiques et élémentales. La résistance de cette bulle est de 40 pts de dégâts.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	2 m	3 min	-

## 4 LES APPRENTISSAGES

Dans ce chapitre sont présentés les modificateurs de coût des enseignements magiques (compétences magiques, points de pouvoir et sorts) en fonction de l'apprentissage suivi par les personnages. Les peuples suivants n'ont pas accès au Tanarvar (le monde des rêves) et n'ont donc pas accès à la magie : centaures, dèrns, nains, ogres, orcs et trolls. Sinon, les autres peuples peuvent l'apprendre peut importe l'apprentissage d'origine. Néanmoins, l'absence

de formation ou un apprentissage partiel de la magie pendant la jeunesse et l'adolescence rend son apprentissage à l'âge adulte beaucoup plus difficile. Ce fait est traduit dans le jeu par une majoration du coût d'acquisition des compétences magiques, des points de pouvoir, des sorts. Dans chaque liste de sorts, les sorts doivent être achetés indépendamment.

### 4.1 Apprentissages non magiques

Les apprentissages magiques n'ont reçus aucune formation lors de la jeunesse ou de leur adolescence pour s'ouvrir à la magie. Les compétences magiques ne pourront être ni un talent primaire ni un talent secondaire ; aucun point de développement ne pourra être investi dans ces compétences. En conséquence, leur apprentissage à l'âge adulte est long et difficile.

Les non utilisateurs n'ont appris à s'ouvrir au Tanarvar pour stocker et régénérer l'énergie magique de leur corps. Le modificateur de coût d'acquisition des PP est donc de

4 pour tous ces apprentissages. Par exemple, pour un PJ ayant 25 PP, le coût d'achat de 1 PP supplémentaire est 4 fois celui présenté au sein du Tableau 2.2.

Le modificateur de coût d'acquisition des compétences magiques est de 4. Pour augmenter une compétence, le joueur doit investir quatre points d'expérience.

Le coût des sorts de toutes les listes est multiplié par 6. Ainsi pour acquérir, le sort mécanisme qui vaut 2 points, le PJ devra dépenser 12 points d'expérience.

### 4.2 Apprentissages magiques

Les purs utilisateurs de magie utilisent leur énergie magique pour provoquer des phénomènes sortant de l'ordinaire. Leurs études sont longues et coûteuses mais grâce à cette formation poussée suivie depuis leur plus jeune âge, les coûts d'acquisition des compétences magiques, des sorts et des points de pouvoir (PP) sont les moins élevés de tous les apprentissages.

De puis leur plus jeune âge, les purs utilisateurs de magie ont appris à s'ouvrir au Tanarvar pour stocker et régénérer l'énergie magique de leur corps. Le modificateur de coût d'acquisition des PP est donc de 1 pour tous ces apprentissages. Par exemple, pour un PJ ayant 45 PP, le coût d'achat de 1 PP supplémentaire est celui présenté au sein du Tableau 2.2.

Le modificateur de coût d'acquisition des compétences magiques est de 1. Pour augmenter une compétence, le joueur doit investir un point de développement ou d'expérience.

Le coût des sorts dépend de leur liste d'origine et de l'apprentissage suivi par le lanceur. Ainsi pour un mentaliste, la manipulation des esprits est un acte aisé et le modificateur de coût de la liste Esprit est de 1. Pour acheter un sort de la liste Esprit, il lui suffit de dépenser le coût nominal du sort, soit 3 points d'expérience ou de développement pour message. En revanche sa formation à la magie élémentaire a été des plus réduites, ce qui l'apprentissage de ce type de sorts difficiles. Ce phénomène est retranscrit dans le système de jeu par un modificateur de coût de la liste Élément de 4 : pour acquérir un sort de cette liste, le PJ devra dépenser 4 fois le coût nominal du sort. Ainsi pour acquérir Colonne de feu de coût 4, un mentaliste devra dépenser 16 points de développement ou d'expérience.

#### 4.2.1 *Guérisseur*

Le guérisseur utilise sa magie pour soigner les gens. Contrairement au clerc, il agit pour son propre profit ou aussi par vocation. Il gagne sa vie en vendant ses capacités de soins.

Liste	Coût
Magie	1
Illusion	3
Éléments	4
Déplacements	3
Emotion	2
Esprit	3
Enchantement	3
Soins	1
Au-delà	3
Télékinésie	3

Tableau 4.1 : Le guérisseur.

#### 4.2.2 *Mentaliste*

Le magicien se sert de la puissance de son esprit pour aider, dérouter ou dominer les autres. Au contraire des actions spectaculaires et brutales d'un elementaliste, il préfère souvent la subtilité.

Liste	Coût
Magie	1
Illusion	3
Éléments	4
Déplacements	4
Emotion	1
Esprit	1
Enchantement	3
Soins	3
Au-delà	3
Télékinésie	2

Tableau 4.2 : Le mentaliste.

#### 4.2.3 Elémentaliste

L'élémentaliste est spécialisé dans le contrôle des éléments naturels. Il se sert de ses éléments pour créer des sorts souvent destructeurs, toujours spectaculaires.

Liste	Coût
Magie	1
Illusion	3
Eléments	1
Déplacements	2
Emotion	3
Esprit	4
Enchantement	2
Soins	3
Au-delà	4
Télékinésie	3

Tableau 4.3 : L'élémentaliste.

#### 4.2.4 Shaman

Le shaman se sert de sa puissance magique pour aider ou conseiller une communauté. Il s'intéresse souvent à l'occulte, recherchant l'aide de grands disparus.

Liste	Coût
Magie	1
Illusion	2
Eléments	4
Déplacements	3
Emotion	2
Esprit	3
Enchantement	2
Soins	3
Au-delà	1
Télékinésie	3

Tableau 4.4 : Le shaman.

#### 4.2.5 Illusionniste

L'illusionniste est une attraction phare des foires lorsqu'il travaille dans la légalité. Néanmoins le plus souvent, il sert de sa magie pour tromper les gens. Il a la puissance des apparences derrière lui.

Liste	Coût
Magie	1
Illusion	1
Eléments	4
Déplacements	2
Emotion	1
Esprit	3
Enchantement	4
Soins	3
Au-delà	3
Télékinésie	3

Tableau 4.5 : L'illusionniste.

#### 4.2.6 Clerc

Pour le clerc, la magie est un don divin. Il a été persuadé que sa magie est une manifestation de son dieu. Toute perte de la croyance entraîne une perte des pouvoirs du clerc. Pour avoir des détails sur les dieux dans le monde de Valorion, vous pouvez consulter le manuel La théologie du monde de Valorion.

Liste	Coût
Magie	2
Illusion	3
Eléments	4
Déplacements	3
Emotion	2
Esprit	3

Enchantement	3
Soins	1
Au-delà	3
Télékinésie	4

Tableau 4.6 : Le clerc.

Chaque divinité ouvre à ses clercs l'accès à des sorts spécifiques.

#### 4.2.7 Clerc d'Eurisk

Eurisk est le dieu unique prié par les Carelyns et les Cardoniens.

**Ressuscitation (12 pts) :** le lanceur peut faire revenir à la vie une personne morte depuis moins de 24 h.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

#### 4.2.8 Clerc de Mortart

Mortart est le dieu dernois de la fête, du vin et la bière.

**Gueule de bois (1 pts) :** le lanceur peut dissiper les effets des excès de boisson.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	soi	-	-

**Cuisine (2 pts) :** à partir de vivres, le lanceur peut réaliser en 2 minutes un repas pour 6 personnes.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
1 m	1 m	-	-

**Breuvage (3 pts) :** le lanceur peut enchanter un hectolitre de mou. Le brasseur bénéficie alors d'un bonus de +15 en brassage.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

#### 4.2.9 Clerc de Curtos

Curtos est le dieu dernois de la nature et des moissons.

**Communication avec les plantes (2 pts) :** le lanceur peut établir la communication avec les plantes l'entourant.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	2 m	-	-

**Régénération des plantes (3 pts) :** le lanceur peut redonner de la vitalité à des plantes se situant à proximité.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	5 m	-	-

**Régénération du sol (4 pts) :** le lanceur peut rendre le sol l'entourant fertile.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	5 m	-	-

**Croissance accélérée (5 pts) :** la croissance des plantes entourant le lanceur est accélérée : les semaines durent des secondes.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	5 m	-	-

#### 4.2.10 Clerc de Kerm

Kerm est le dieu dernois de la mer et des cours d'eau. Les clercs de Kerm ne peuvent se noyer. Le modificateur de coût des sorts de l'élément eau est de 1 (au lieu de 4). En contrepartie, il ne peut apprendre les sorts liés au feu.

#### 4.2.11 Clerc de Mauna

Mauna est la déesse dernoise de la fertilité et des prostituées.

**Encore (1 pts) :** le lanceur peut redonner la possibilité de recommencer immédiatement l'acte sexuel à un homme.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

**Echographie (1 pts) :** le lanceur peut connaître les caractéristiques d'un enfant à venir (sexe, taille, couleur des yeux, etc.) en touchant le ventre d'une femme enceinte.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

**Virilité (3 pts) :** le lanceur peut redonner la virilité à un homme impuissant ou rendre une femme frigide réceptive.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

#### 4.2.12 *Clerc de Valorin*

Valorin est le dieu dernois du vent et des nomades. Le modificateur de coût des sorts de l'élément air est de 1 (au lieu de 4).

#### 4.2.13 *Clerc de Taramir*

Taramir est le dieu dernois de la terre. Le modificateur de coût des sorts de l'élément terre est de 1 (au lieu de 4).

**Sensation de la terre (3 pts) :** le lanceur peut connaître la nature du sol, y compris la présence d'eau, de cavités et de galeries.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	50 m	-	-

**Contrôle de la pierre (5 pts) :** le lanceur peut modifier la forme et l'aspect d'une sphère de 2 m de diamètre de pierre (uniquement de pierre).

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	2 m	-	-

#### 4.2.14 *Clerc de Shanna*

Shannas est la déesse dernoise de l'intelligence et des soins. Cet ordre est réservé aux femmes.

**Vérité (2 pts) :** le lanceur obtient un bonus de +4 en détection du mensonge. Ce sort fait effet tant que le lanceur se concentre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
5 m	-	-	-

**Vérité ultime (4 pts) :** le lanceur obtient un bonus de +8 en détection du mensonge. Ce sort fait effet tant que le lanceur se concentre.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
5 m	-	-	-

**Ressuscitation (12 pts) :** le lanceur peut faire revenir à la vie une personne morte depuis moins de 24 h.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
touché	-	-	-

#### 4.2.15 *Clerc d'Ergoum*

Ergoum est le dieu dernois de l'après vie. Le modificateur de coût des sorts de l'Aude-Là est de 1 (au lieu de 3). En contrepartie, les clercs d'Ergoum doivent empêcher la ressuscitation et lutter contre les morts-vivants.

#### 4.2.16 *Clerc de Schrack*

Schrack est le dieu dernois de la guerre. Il peut utiliser la liste Emotion pour galvaniser les troupes qu'il accompagne. En contrepartie, il contraint un code de comportement à agir tout le temps de manière honorable (comme un samourail).

#### 4.2.17 *Clerc de Beldort*

Beldort est le dieu dernois des voleurs et des marchands.

**Détection des alarmes magiques (2 pts) :** le lanceur peut détecter la présence d'alarmes magiques.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	-	-

**Détection des passages secrets (4 pts) :** le lanceur peut détecter la présence de passages secrets.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	-	-

**Détection de l'or (5 pts) :** le lanceur peut détecter la présence d'or même caché.

Portée	Rayon	Durée	Dégâts
lanceur	10 m	-	-

## 4.3 Apprentissages mixtes

Les professions mixtes n'ont reçus qu'une formation partielle lors de la jeunesse ou de leur adolescence pour s'ouvrir à la magie. Les compétences magiques sont des talents secondaires ; des points de développement pourront être investis dans ces compétences. Néanmoins, à l'âge adulte, leur perfectionnement est plus long que pour un pur utilisateur de magie.

Les professions mixtes ont appris à s'ouvrir au Tanarvar pour stocker et régénérer l'énergie magique de leur corps. Néanmoins, comme leur apprentissage a été peu poussé, le modificateur de coût d'acquisition des PP est de 2 pour tous ces apprentissages. Par exemple, pour un PJ ayant 35 PP, le coût d'achat de 1 PP supplémentaire est 2 fois celui présenté au sein du Tableau 2.2.

Le modificateur de coût d'acquisition des compétences magiques est de 2. Pour augmenter une compétence, le joueur doit investir deux points d'expérience.

Le coût des sorts dépend de leur liste d'origine et de l'apprentissage suivi par le lanceur.

#### 4.3.1 *Ranger*

Le ranger est un homme d'extérieur disposant des sorts de soins et d'aides à ses déplacements.

Liste	Coût
Magie	3
Illusion	6
Éléments	4
Déplacements	1
Emotion	4
Esprit	6
Enchantement	4
Soins	2
Au-delà	5
Télékinésie	4

Tableau 4.7 : Le ranger.

#### 4.3.2 *Barde*

Le barde est un ménestrel spécialisé dans le chant disposant des talents mentalistes lui permettant de mieux contrôler son auditoire.

Liste	Coût
Magie	3
Illusion	3

Eléments	6
Déplacements	5
Emotion	1
Esprit	2
Enchantement	4
Soins	6
Au-delà	4
Télékinésie	5

Tableau 4.8 : Le barde.

4.3.3 *Savant*

Le savant est un maître du savoir ; il le recueille mais aussi il le crée.

Liste	Coût
Magie	2
Illusion	4
Eléments	3
Déplacements	6
Emotion	4
Esprit	6
Enchantement	2
Soins	4
Au-delà	3

Télékinésie	5
-------------	---

Tableau 4.9 : Le savant.

4.3.4 *Moine*

Le moine est un pratiquant d'une religion ayant choisit de se retirer du monde pour pratiquer son culte. De plus, il recueille et garde une trace des événements du monde l'entourant. De temps en temps, il part en pèlerinage ou en voyage d'étude.

Liste	Coût
Magie	3
Illusion	5
Eléments	6
Déplacements	6
Emotion	2
Esprit	1
Enchantement	5
Soins	3
Au-delà	4
Télékinésie	4

Tableau 4.10 : Le moine.

## FIGURES

Tableau 2.1 : Modificateurs de viser. ....	2
Tableau 2.2 : Coûts des points de pouvoir.....	2
Tableau 2.3 : Modificateurs de sorts. ....	2
Tableau 2.4 : Maladresse en lancement de sorts.....	3
Tableau 2.5 : Résistance des armures aux attaques élémentaires. ....	3
Tableau 4.1 : Le guérisseur. ....	11
Tableau 4.2 : Le mentaliste. ....	11
Tableau 4.3 : L'élémentaliste. ....	12
Tableau 4.4 : Le shaman.....	12
Tableau 4.5 : L'illusionniste.....	12
Tableau 4.6 : Le clerc. ....	12
Tableau 4.7 : Le ranger.....	13
Tableau 4.8 : Le barde.....	14
Tableau 4.9 : Le savant.....	14
Tableau 4.10 : Le moine.....	14

## NOTATIONS

Ag	: Agilité, caractéristique
Au	: Aura, caractéristique
Be	: Beauté, caractéristique
Cha	: Charisme, caractéristique
Con	: Constitution, caractéristique
Es	: Esprit, caractéristique
Fo	: Force, caractéristique
MJ	: Maître de jeu
Per	: Perception, caractéristique
pA	: Pièce d'argent, monnaie
pB	: Pièce de bronze, monnaie
pC	: Pièce de cuivre, monnaie
PF	: Point de fatigue
PJ	: Personnage joueur
PNJ	: Personnage non joueur
pO	: Pièce d'or, monnaie
PV	: Point de vie
Rap	: Rapidité, caractéristique
Vol	: Volonté, caractéristique