

Détecter Minéraux

Voie :
Magie de Terre
Coût : 20
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
Non

Détection

Effet Supplémentaire :
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 2

Contrôle Minéral

Voie :
Magie de Terre
Coût : 30
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 10 (3) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale, +5 à la RMys

Niveau du Sort : 6

Augmenter le Poids

Voie :
Magie de Terre
Coût : 40
Zéon Max : INT × 30
Maintien :
1 pour 10 (4) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 kg

Niveau du Sort : 10

Transformer Minéral

Voie :
Magie de Terre
Coût : 40
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 20 (2)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale et +10 kg

Niveau du Sort : 12

Fermeté

Voie :
Magie de Terre
Coût : 50
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 10 (5) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la RPhy ou +1 à la Solidité

Niveau du Sort : 16

Barrière de Pierre

Voie :
Magie de Terre
Coût : 60
Zéon Max : INT × 20
Maintien :
1 pour 20 (3)

Défense

Effet Supplémentaire :
+100 points de vie et +5 au
Seuil

Niveau du Sort : 20

Lenteur

Voie :
Magie de Terre
Coût : 60
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 10 (6)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys, -5 à l'Initiative et
-1 au mouvement

Niveau du Sort : 22

Cuirasse

Voie :
Magie de Terre
Coût : 80
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 5 (16) Quotidien

Défense

Effet Supplémentaire :
+1 à l'IP

Niveau du Sort : 26

Bouclier Magnétique

Voie :
Magie de Terre
Coût : 50
Zéon Max : INT × 10
Maintien :
1 pour 10 (5)

Défense

Effet Supplémentaire :
+100 points de vie

Niveau du Sort : 30

Description

Augmente le poids d'un objet physique de 20 kg.

Description

Ce sort permet de contrôler n'importe quelle substance minérale, tant que sa Présence ne dépasse pas 30. Il faut prendre en compte le fait que, quel que soit le contrôle du sorcier sur les choses, il ne peut leur attribuer des capacités qu'elles n'ont pas naturellement. En somme, même s'il contrôle une roche, il ne pourra pas la faire se déplacer toute seule ; par contre, il pourra obliger un golem mécanique ou un élémentaire de pierre à se soumettre à sa volonté. Les êtres basés sur cet élément peuvent éviter cet effet en réussissant un test de RMyS contre 100. Ils peuvent refaire ce test une fois par jour ou chaque fois qu'ils reçoivent un ordre complètement opposé à leur nature.

Description

Permet au sorcier de localiser un minéral précis, se trouvant dans un rayon de 10 mètres. Ce sort ne donne aucune information sur la forme de la matière, mais indique approximativement sa taille ou sa quantité. Il n'est pas possible de détecter des minéraux à travers une barrière basée sur l'énergie.

Description

Ce sort élève une barrière matérielle qui permet au sorcier de se défendre de toutes les attaques qui infligent des dégâts, y compris celle basée sur l'énergie. Cependant, cet effet ne peut pas bloquer les animiques ou ceux qui obligent uniquement à effectuer un test de RMyS ou Rpsy. Il possède 600 points de vie, mais bénéficie d'un Seuil d'Invulnérabilité de 60 contre les attaques physiques.

Description

Augmente la résistance d'un individu ou d'un objet au dégâts. Si ce sort prend pour cible un être vivant, celui-ci bénéficie d'un bonus de +20 à la Rphys pour éviter les effets des Critiques. Si ce sort prend pour cible un objet avec Solidité, il l'augmente de +2. Il n'est possible d'affecter qu'une cible à la fois par lancement de ce sort.

Description

Transmute un type de métal précis en un autre en modifiant sa composition naturelle. Ce sort peut changer les métaux dont la Présence ne dépasse pas 30 et convertir, par exemple, une pierre en or. Il peut affecter jusqu'à 10 kilogrammes de métal mais le poids final peut dépendre du métal obtenu.

Description

En contrôlant les champs magnétiques qui l'entourent, le sorcier élève un bouclier pouvant repousser toutes les attaques à base de métal qui le prennent pour cible. S'il reçoit un tel coup, la distorsion provoquée par le magnétisme provoque un malus de -50 à la compétence offensive de l'attaquant. Le bouclier possède 300 points de vie, mais il peut seulement être endommagé par les

Description

Forme une carapace physique qui protège contre tous les Modes d'attaque, sauf Énergie, avec un IP de 2. Bien qu'elle compte comme une armure, elle n'inflige aucun malus à l'Initiative pour utilisation de couches de protection supplémentaires.

Description

Réduit la vitesse de déplacement et la capacité de réaction d'un individu. Si la cible affectée ne réussit pas un test de RMyS contre 120, elle diminue son Initiative de 50 et applique un malus de -2 à son Mouvement.

Traverser les Corps Solides

Voie :
Magie de Terre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 32

Épine de la Terre

Voie :
Magie de Terre
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :
Une épine supplémentaire

Niveau du Sort : 36

Fracassement

Voie :
Magie de Terre
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (6)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 au Fracassement de l'objet

Niveau du Sort : 40

Télémetrie

Voie :
Magie de Terre
Coût : 120
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +1 an supplé-
mentaire

Niveau du Sort : 42

Contrôle Magnétique

Voie :
Magie de Terre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :
+25 m de rayon

Niveau du Sort : 46

Forge

Voie :
Magie de Terre
Coût : 160
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la compétence de Forge

Niveau du Sort : 50

De Corps à Solide

Voie :
Magie de Terre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable, +1
à l'IP naturel et +10 au Seuil

Niveau du Sort : 52

Résistance

Voie :
Magie de Terre
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (10)

Défense

Effet Supplémentaire :
+50 PV

Niveau du Sort : 56

Pétrifier

Voie :
Magie de Terre
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (7) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 60

Description

Le sorcier augmente magiquement la capacité d'un objet à briser les autres. En termes de jeu, ce sort augmente de 4 points le Fracassement de l'objet ou de l'arme qu'il affecte.

Description

Le contrôle que le sorcier exerce sur la terre lui permet d'élever des aiguilles effilées hors du sol, qu'il peut utiliser pour attaquer contre ses adversaires terrestres. Ce sort crée deux épines maximum, ayant chacune des Dégâts de 60 sur le Mode Perforant. Elles n'ont aucun effet sur les êtres immatériels ou que seule l'énergie peut blesser (à moins que les aiguilles ne soient combinées à un sort d'Enchanter). Les deux épines peuvent attaquer la même cible ou des cibles différentes. Bien qu'il s'agisse d'un sort d'attaque, on ne peut pas l'utiliser pour réaliser un choc de sorts.

Description

Ce sort permet à une ou plusieurs personnes, au choix du sorcier, de traverser les corps solides. Les cibles de ce sort ne deviennent pas vraiment immatérielles puisque les effets élémentaires du froid ou de la chaleur les touchent, par exemple, mais elles peuvent ignorer tout ce qui ne se base pas sur l'énergie. Elles peuvent ainsi traverser volontairement un mur comme s'il n'existait pas ou passer à travers une épée normale sans subir de blessure. Elles peuvent décider quels corps traverser ou pas. La somme maximale de Présence affectable ne peut pas dépasser 100.

Description

Ce sort utilise la magie pour façonner un objet en utilisant l'équivalent d'une compétence de Forge de 100. Comme il s'agit d'un pouvoir uniquement surnaturel, la création n'est affectée par aucun des modificateurs du Tableau 17, ni ne requiert aucun équipement ou feu. Ce sort ne fabrique pas les matériaux, le sorcier doit les amasser personnellement.

Description

Ce sort permet au sorcier de contrôler les champs magnétiques présents autour de lui, sur un rayon de 25 mètres. Il peut de cette façon déplacer à distance, en totale liberté, tout objet métallique se trouvant à sa portée, avec l'équivalent d'une Force de 13. Son contrôle sur le magnétisme est tel que ses actions sont considérées comme un contrôle automatique sur le métal. Il pourrait par exemple paralyser toute personne utilisant une armure complète ou lui arracher l'épée des mains sans même avoir besoin de réaliser un test de Projection magique. Dans ce cas, il est possible d'éviter ces effets en réussissant un test opposé de Force ou d'Agilité. Ce test est une action active : le sorcier doit avoir une action disponible pour l'effectuer (il ne peut donc pas l'utiliser comme un moyen de défense). Si un objet est composé de métal en petite partie seulement, ou qu'il bénéficie d'un bouclier d'énergie, la Force équivalente est réduite à 8.

Description

Le sorcier peut lire l'histoire d'un objet qu'il touche, et percevoir ainsi les événements les plus importants qui se sont passés autour de lui au cours de l'année écoulée. On peut aussi utiliser ce sort sur des personnes, mais dans ce cas l'individu peut résister en réussissant un test de RMyS contre 80.

Description

Ce sort transforme un être physique en pierre, le confinant sous cette forme parfois pendant des années. Quand une victime est pétrifiée, elle ne peut plus se déplacer et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle. Quand ce sort disparaît, l'individu retrouve sa forme originelle, avec le même âge et la même apparence qu'au moment de sa pétrification. Si la statue subit des détériorations ou est brisée, la victime peut subir des dégâts voire mourir. Une cible doit pour résister aux effets de ce sort réussir un test de RMyS contre 120. Une personne affectée par un sort de pétrification peut refaire le test à la fin du premier jour de pétrification et, après, une fois par semaine.

Description

Ce sort affecte le corps d'un individu en lui conférant de façon temporaire la capacité d'absorber quasiment n'importe quels dégâts. En termes de jeu, il accorde 500 points de vie supplémentaires et permet à la cible affectée d'utiliser les règles de défense des créatures à Encaissement. Ces points additionnels sont les premiers que perd l'individu affecté, avant de perdre les siens propres. L'IP dépend de la Taille du personnage, comme expliqué dans le Chapitre 26. Tant que ce sort reste actif, l'individu sur lequel il a été lancé ne peut utiliser aucune compétence de défense. Un individu ne peut être affecté que par un seul sort de Résistance à la fois.

Description

La cible désignée par le sorcier acquiert une solidité incroyable, une résistance comparable à celle de la pierre. Lancé sur un individu, ce sort lui confère un IP naturel de 6 (sauf contre l'Énergie) et un Seuil d'Invulnérabilité de 100. Ses muscles se renforcent et augmentent de deux points sa caractéristique de Force, mais diminuent de 2 son Mouvement tant qu'il est affecté par ce sort. Le matériau dans lequel se transforme la cible varie en fonction des effets supplémentaires rajoutés : fer, granit, acier, diamant... La Présence affectable maximale est de 100.

Fissure

Voie :

Magie de Terre

Coût : 150

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Effet

Effet Supplémentaire :

+3 m de long, +1 m de large et +5 au Seuil des constructions affectables

Niveau du Sort :

62

Inverser la Gravité

Voie :

Magie de Terre

Coût : 200

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 5 (40) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+10 m de rayon et de hauteur

Niveau du Sort :

66

Création Minérale

Voie :

Magie de Terre

Coût : 120

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (12) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 à la Présence maximale de l'objet créé

Niveau du Sort :

70

Connaissance du Terrain

Voie :

Magie de Terre

Coût : 120

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

Non

Détection

Effet Supplémentaire :

+200 m de rayon

Niveau du Sort :

72

Tremblement de Terre

Voie :

Magie de Terre

Coût : 150

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (15)

Effet

Effet Supplémentaire :

+250 m de rayon

Niveau du Sort :

76

Destruction Gravitationnelle

Voie :

Magie de Terre

Coût : 180

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (18)

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 m de rayon

Niveau du Sort :

80

Créer Golem

Voie :

Magie de Terre

Coût : 250

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

1 pour 5 (50) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+50 PF

Niveau du Sort :

82

Augmentation de Gravité

Voie :

Magie de Terre

Coût : 200

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (20) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

Augmente d'une atmosphère additionnelle le poids de ce qui se trouve dans la zone (le triple, le quadruple ...)

Niveau du Sort :

86

Météore

Voie :

Magie de Terre

Coût : 200

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Attaque

Effet Supplémentaire :

Un météore supplémentaire

Niveau du Sort :

90

Description

Le sorcier peut utiliser ce sortilège pour créer n'importe quelle chose qu'il désire, du moment qu'elle se compose de matières minérales ou métalliques. La Présence de l'objet créé ne peut pas dépasser 40 et il doit apparaître dans un lieu logique en fonction de sa nature.

Description

Ce sort altère complètement les forces gravitationnelles d'une zone de la planète en inversant leur puissance ; d'une certaine façon, il tourne le monde à l'envers. Tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une zone de 25 mètres de rayon commence immédiatement à « tomber » vers le ciel, jusqu'à une distance maximale de 50 mètres. Le sorcier peut fixer une limite inférieure à la zone de chute (par exemple, en n'affectant que tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une bâtisse) ou au contraire ne pas toucher au paramètre de hauteur. Naturellement, les choses scellées au sol ne tombent pas, de même qu'un individu peut rester sens dessus dessous s'il trouve quelque chose pour s'accrocher. Un individu peut éviter cet effet en réussissant un test de RMys contre 120. Ce sort reste fixé à l'endroit où il a été lancé.

Description

Le sorcier peut faire s'ouvrir des fissures de grande taille dans le sol, tout autant capables d'engloutir des constructions que des personnes. Si un individu se trouve dans la zone où s'ouvre une fissure, il doit réussir un test d'Agilité pour éviter de tomber de 20 à 50 mètres et subir les dégâts équivalents. Les constructions disposant d'un Seuil d'Invulnérabilité supérieur à 40 ne sont pas affectées par ce sort, puisque leur structure se révèle trop compacte pour être endommagée par la fissure. La fissure fait au maximum 9 mètres de long et 3 de large.

Description

Le contrôle de la gravité qu'accorde ce sort permet au sorcier de créer un dôme de haute pression capable de faire exploser toutes les choses physiques se trouvant dans la zone d'effet. Si un individu se trouve à l'intérieur, il doit réussir un test de RPhy contre 180 à chaque round, sous peine de subir des dégâts effectifs équivalents à la moitié de la marge d'échec. Toutefois, chaque point d'IP contre les attaques Contondantes lui procure un bonus de +5 à ce test. Le dôme reste fixé à l'endroit où il a été lancé bien que la pression empêche quiconque ne réussissant pas un test opposé contre une Force de 16 de sortir de la zone. La puissance gravitationnelle se révèle si forte que même les créatures Immatérielles sont partiellement affectées ; par contre, elles peuvent ajouter un bonus de +40 à leur test de Résistance et de +6 à celui de Force. Le sort fait effet sur 20 mètres de rayon et ne permet pas de choisir de cibles ; seul le sorcier est immunisé à ses effets. Il suffit pour subir les effets de ce sort de se trouver à l'intérieur du dôme le round suivant le lancement du sort.

Description

Provoque une secousse à grande échelle sur une zone de 500 mètres de rayon, capable de dévaster aussi bien des forêts que des cités. Toutes les constructions dont le Seuil d'Invulnérabilité ne dépasse pas 40 sont immédiatement détruites ; les autres subissent 5 points de dégâts lors du premier round, qui doublent à chaque round (soit 5 points de dégâts le premier round, 10 le second, 20 le troisième ...). Les constructions disposant d'un Seuil d'Invulnérabilité supérieur à 150 ne sont pas affectées par le tremblement de terre. Bien sûr, tout individu présent dans la zone d'effet en subit les conséquences, suivant l'endroit où il se trouve.

Description

Le sorcier bénéficie d'une connaissance absolue de tout ce qui se trouve en contact avec le sol à plusieurs kilomètres à la ronde. En fait, Connaissance du Terrain n'est pas un sort de localisation : il permet au sorcier d'unir sa conscience à la terre elle-même et de ressentir tout ce qui se trouve au contact de la terre comme s'il était présent. Les êtres vivants et les constructions sont immédiatement localisés (tant qu'il ne s'agit pas d'êtres immatériels ou volants). Ce sort ne permet pas de voir à travers les lieux scellés avec de l'énergie. La zone de connaissance s'étend sur un rayon de 400 mètres autour du sorcier.

Description

Ce sort permet au sorcier de contrôler la trajectoire d'un ou plusieurs météores (ou dans ce cas, de les créer) et de les arracher des cieux pour provoquer des ravages sans précédent. Bien qu'il s'agisse d'un sortilège d'attaque, l'astéroïde met de cinq à dix rounds pour arriver après le lancer du sort. L'impact terrifiant frappe dans un rayon de 10 mètres. Les Dégâts sont de 200 sur les Modes Contondant ou Chaleur. De plus, tout ce qui se trouve dans une zone de 50 mètres autour de l'impact central subit aussi les effets de l'onde de choc, dont les Dégâts sont de 60, et un coup additionnel d'une Force de 14. Bien sûr, ce sort n'atteint pas ses effets maximum quand il est lancé à l'intérieur d'une structure ou sous terre ; ses conséquences peuvent changer en fonction de l'environnement. Les astéroïdes supplémentaires créés par les effets supplémentaires tombent l'un après l'autre. Le sorcier jette 1 D10 pour déterminer combien de temps met chaque astéroïde à tomber après le précédent.

Description

Augmente la masse atmosphérique d'une zone déterminée et avec elle la force de gravité, et donc le poids de tout ce qui se trouve à l'intérieur. En termes de jeu, ce sort double automatiquement le poids de tout ce qui se trouve dans une zone d'un rayon de 500 mètres, déterminée par le sorcier quand il lance le sort.

Description

Façonne une créature de terre avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires de terre du Chapitre 26. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.

Contrôle de la Gravité

Voie :

Magie de Terre

Coût : 350

Zéon Max : INT × 40

Maintien :

1 pour 5 (70) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+50 km de rayon

Niveau du Sort : 92

Un avec la Terre

Voie :

Magie de Terre

Coût : 300

Zéon Max : INT × 30

Maintien :

1 pour 5 (60) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+100 km de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 96

Contrôle Atomique

Voie :

Magie de Terre

Coût : 450

Zéon Max : INT × 40

Maintien :

1 pour 10 (45)

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 m de rayon et +5 à la RPhy
et RMys

Niveau du Sort : 100

Description

Ce sort permet au sorcier de contrôler complètement la matière atomique qui se trouve autour de lui, de la modeler comme de l'argile entre ses mains. Pour lui, tout ce qui bouge n'est qu'un ensemble d'atomes à altérer et manipuler à sa guise. Il bénéficie d'un contrôle total sur la matière, organique ou inorganique, qui ne réussit pas un test de RPhy ou RMys contre 140 et se trouve dans un rayon de 100 mètres autour de lui. Il n'y a aucune limite à ce que peut faire le sorcier avec un objet ou une créature qu'il contrôle: il peut en altérer la forme, la masse et l'apparence ou même le faire complètement disparaître en dispersant ses atomes. Ce sort n'affecte que la matière physique et n'a aucun effet sur les créatures totalement immatérielles ou les âmes.

Description

Le sorcier peut fusionner son essence avec le monde, obtenant ainsi un contrôle absolu de tous les éléments minéraux qui se trouvent dans un rayon de 100 kilomètres. Cela lui permet d'altérer l'apparence de la planète à l'intérieur de son rayon d'action, de lever des montagnes, des cordillères ou de les faire disparaître. Toute créature basée sur la pierre se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être immédiatement contrôlée. En cas de réussite, elles n'ont pas à refaire de test. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.

Description

Permet au sorcier de contrôler toutes les forces gravitationnelles d'une zone de la planète, sur 100 kilomètres de rayon autour de lui. À l'intérieur de cette zone, le sorcier domine absolument toute la gravité ; il peut l'annuler, l'augmenter d'un facteur 10 ou l'inverser. Tout objet ou créature physique se trouvant dans cette zone est automatiquement soumis à ces effets.