

### Affinité Naturelle

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (3) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 2

### Détecter Essence

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (3)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +5 m de rayon

Niveau du Sort : 6

### Communication par l'Essence

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 5 (6) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 10

### Connaissance Naturelle

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Détection

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 12

### Assainissement

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 % de points de Vie

Niveau du Sort : 16

### Barrière d'Âmes

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (6) Quotidien

Défense

Effet Supplémentaire :  
+5 à la valeur des Résistances qu'il peut arrêter

Niveau du Sort : 20

### Partager les Sens

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (6) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable maximale, +5 à la RMys ou RPsy et +1 km de distance

Niveau du Sort : 22

### Modifier l'Essence

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 26

### Venin des Âmes

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 au niveau du venin

Niveau du Sort : 30

### Description

Le sort construit un lien animique entre le sorcier et une cible déterminée, ce qui leur permet de communiquer télépathiquement. La conversation s'effectue grâce à des concepts que les deux interlocuteurs comprennent automatiquement, même s'ils parlent des langues différentes ou qu'un d'entre eux n'a pas la capacité de parler. Il est même possible de parler avec les plantes ou les animaux qui n'ont pas de structure linguistique. Ce sort affecte uniquement les êtres dont la Présence ne dépasse pas 40.

### Description

Quand il lance ce sort, un sorcier perçoit l'essence sur laquelle se base n'importe quel être se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Le sorcier n'obtient aucune information sur ces créatures, mais peut reconnaître les liens élémentaires et identifier a posteriori les êtres ayant le même type d'essence ou de même race. Le test de RMyS pour éviter cet effet se fait contre 100. Il ne s'agit pas d'un sort de détection typique, puisque le sorcier doit avoir conscience de la présence d'une entité près de lui pour percevoir son essence. Par contre, ce sort permet de percevoir les créatures Animiques invisibles à l'œil humain.

### Description

Altère l'essence d'un individu, ce qui permet de lui donner une affinité avec n'importe quel type d'être vivant naturel; à partir de là, ces êtres le considéreront comme un membre de leur espèce. La somme de Présence affectable par ce sort ne peut pas dépasser 60.

### Description

Crée une barrière spirituelle qui stoppe toutes les attaques animiques affectant les Résistances surnaturelles. Il permet d'utiliser le bouclier pour stopper tous les effets qui obligent le sorcier à tester sa RMyS ou sa RPsy, mais elle se révèle inutile contre d'autres types d'attaques ou de sorts. Elle ne peut pas non plus arrêter les attaques infligeant des dégâts avec des effets supplémentaires, comme par exemple le sort Pluie Chaotique. Le bouclier lui-même n'a pas de points de vie puisqu'il ne protège pas contre les impacts infligeant des dégâts. Il peut bloquer que les effets qui exigent un test de Résistance dont la difficulté est inférieure ou égale à 120.

### Description

Permet de régénérer à une vitesse incroyable les blessures d'une personne, en soignant 30 % de ses points de vie perdus. Ce sort ne permet pas de récupérer les membres coupés ou les dégâts similaires et n'élimine pas les malus provoqués par les Critiques. Par contre, il stoppe tout saignement. Dans le cas des créatures à Encaissement, celles-ci ne récupèrent que la moitié de ce pourcentage.

### Description

Permet d'analyser toutes les informations sur un type déterminé d'être naturel, comme les animaux ou les plantes. Un sorcier usant de ce sort pourrait par exemple examiner une plante étrange qu'il a découverte et apprendre si elle est vénéneuse ou si elle possède une quelconque capacité spéciale. Ce sort permet d'affecter des plantes et des animaux dont la Présence ne dépasse pas 30.

### Description

Le venin d'essence est une création surnaturelle inoculée dans l'âme de la cible, qui s'étend dans tout son corps. Le sorcier peut librement décider des effets du venin, en suivant les règles du Chapitre 14. Le niveau de cette substance ne peut pas dépasser 20. Ce sort permet aussi de développer des antidotes si le sorcier dispose de connaissances suffisantes sur le venin initial.

### Description

Permet au sorcier de modifier librement son essence ou celle d'un autre individu. Ce sort n'accorde aucune capacité spéciale suite à l'échange mais il change temporairement la base animique de l'individu. Par exemple, tant qu'il est maintenu, il peut même modifier l'essence d'un élémentaire de terre pour en faire un de froid, ce qui le rend vulnérable aux effets et aux attaques de chaleur. Si la créature possède des pouvoirs interdits à l'élément en lequel son essence est changée, elle perd temporairement la capacité de les utiliser. Si elle désire éviter les effets de ce sort, elle doit réussir un test de RMyS contre 140.

### Description

Connecte les sens du sorcier avec ceux d'autres individus, et inversement, ce qui leur permet de voir et d'entendre ce que perçoivent les autres. Si le sorcier le désire, il peut refuser l'accès à ses propres sens. Ce lien peut atteindre une distance maximale d'un kilomètre. Pour y résister, il faut réussir un test de RMyS ou RPsy contre 100. Tout individu affecté a droit à un nouveau test par heure. Ce sort peut cibler plusieurs personnes à la fois, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 100.

### Analyser l'Âme

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 32

### Acquérir des Capacités Naturelles

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 5 (24) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 PF

Niveau du Sort : 36

### Revitaliser

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

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+20 m de rayon

Niveau du Sort : 40

### Esprit de Vie

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (6)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+100 m de rayon et +5 à la  
RMys

Niveau du Sort : 42

### Altérer la Croissance

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (10) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
Double ou diminue de moitié le rythme de  
croissance, +3 à la Présence affectable  
maximale et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 46

### Imitation Naturelle

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :  
+1 niveau

Niveau du Sort : 50

### Forme Animique

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

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 52

### Contrôle Naturel

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 5 (20) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 56

### Induire un État

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 60

## Description

Crée une zone autour du sorcier, à l'intérieur de laquelle tout être vivant régénère ses blessures et se revitalise plus rapidement. Les personnes et les animaux y récupèrent leur vigueur et les plantes y fleurissent avec une force renouvelée. Ce sort affecte une zone de 40 mètres de rayon et accorde à tous les êtres vivants une Régénération de 16 tant qu'ils restent à l'intérieur.

## Description

Accorde à un individu la capacité d'acquérir des compétences et des caractéristiques d'êtres existant dans le règne végétal ou animal. En termes de jeu, ce sort donne 50 PF supplémentaires au personnage, pour acquérir des compétences secondaires, des Capacités Primordiales ou des pouvoirs présentés dans le Chapitre Conception de Créatures. Cependant, on ne peut choisir que des compétences faisant partie des domaines physiques d'Agilité, de Perception et de Force, et les pouvoirs spéciaux qui ont Gnose 0 comme condition. Les PF sont répartis suivant les coûts de formation de la classe du personnage. On ne peut augmenter aucune compétence ou capacité d'un champ principal, ni acquérir de pouvoirs surnaturels. Il faut prendre en compte que ces changements affectent temporairement la forme physique du personnage. Par exemple, s'il acquiert Armes Naturelles avec dégâts augmentés, il sera logiquement doté de cornes ou de griffes démesurées. Les effets de ce sort ne se cumulent pas. Un individu ne peut être affecté que par un tel sort à la fois. Pour obtenir des pouvoirs différents, il faut maintenir le premier sort et en lancer un nouveau.

## Description

Ce sort permet au sorcier d'analyser spirituellement un individu ou une créature afin d'obtenir des informations détaillées sur ses capacités naturelles et ses pouvoirs. Bien qu'il ne permette pas d'apprendre ce qu'il connaît ni le niveau des compétences qui en dépendent, il peut mesurer sa puissance spirituelle et estimer comment fonctionnent ses capacités innées. Par exemple, utilisé sur un être surnaturel, le sorcier découvre quels sont ses pouvoirs et leur niveau, mais pas ce qu'il sait faire ni son expérience du combat. Ce sort fonctionne automatiquement sur la créature désignée, qui peut en éviter les effets en réussissant un test de RMyS contre 120.

## Description

Crée un animal naturel imitant une espèce existante. Cet être est sous la domination absolue du sorcier, qui peut lui donner des ordres à travers le lien mystique qui les unit. La créature obtenue doit être un animal avec une Gnose de 0 et d'une race existant dans le monde (par exemple: ours, lapin, éléphant ...). Ce sort permet de créer un seul être de niveau élevé, ou de répartir ces niveaux pour en créer plusieurs. Les créations disposent toutes de leurs instincts et capacités naturels. Imitation Naturelle donne deux niveaux à répartir entre les créations (soit deux animaux de premier niveau ou un de deuxième niveau). Utilisez comme référence les créatures du Chapitre 25.

## Description

Modifie le rythme de croissance naturelle d'un organisme, en accélérant ou retardant son évolution. En termes de jeu, ce sort permet de doubler ou diminuer de moitié le rythme de vieillissement d'un être vivant, dont la Présence ne peut pas dépasser 60. Il est possible de résister à cet effet, en réussissant un test de RMyS contre 100. Gardez à l'esprit que, quel que soit le nombre d'effets supplémentaires utilisés, ce sort ne peut pas totalement arrêter le passage du temps, même s'il en affecte notablement les effets. Par exemple, si ce sort est lancé avec cinq effets supplémentaires pour accélérer le vieillissement de quelqu'un, chaque jour qui passe équivaut à 64 journées pour cette personne, soit un peu plus de deux mois.

## Description

Permet au sorcier de connecter son essence avec l'esprit de n'importe quel être vivant, de Gnose 10 ou inférieure, se trouvant dans un rayon de 500 mètres (y compris les plantes et les animaux). Le sorcier peut ressentir ce qui se trouve autour des êtres affectés en utilisant leurs propres perceptions mais il ne peut en aucun cas les influencer. Puisque le sorcier leur transmet aussi une part de son esprit, il peut lancer des sorts avec la moitié de son AMR comme s'il était présent; Quand le sorcier se prépare à introduire son essence dans un individu, celui-ci peut refuser en réussissant un test de RMyS contre 80. Quand le sorcier épie depuis son hôte, il peut sauter librement vers tout autre être présent dans la zone d'effet du sort, pourvu que le nouvel hôte échoue au test de Résistance. Un être réussissant ce test de Résistance ne peut plus être affecté par ce sortilège; le sorcier ne peut donc plus l'utiliser comme hôte. Si l'hôte actuel sort de la zone d'effet du sortilège, le sorcier perd son contrôle sur lui. En général, une personne affectée ne se rend pas compte qu'elle est utilisée de cette manière, même si elle se trouve au point d'origine de sorts. Esprit de Vie ne permet pas de détecter le nombre d'âmes se trouvant dans la zone d'effet ni leur position exacte, mais le sorcier peut diriger ses pouvoirs vers le lieu où il souhaite introduire son esprit. Quand une partie de son essence se trouve à l'extérieur de son corps, le sorcier n'a pas conscience de ce qu'il se passe autour de son corps véritable. Le test de RMyS pour éviter les effets de ce sort se fait contre 80.

## Description

Grâce à cette manipulation de l'âme, la cible de ce sort est soumise à un des états génériques présentés dans le Chapitre 14 (à l'exception de Mort). Le sorcier choisit le moment où l'effet qu'il souhaite provoquer se déclenche, et sa durée dépend des règles génériques de chaque état. Il faut pour résister à ce sort réussir un test de RMyS contre 80. Si les états induits sont Coma ou Paralysie Totale, la cible bénéficie d'un bonus de +40 à son test.

## Description

Grâce à ce sort, un sorcier obtient le contrôle absolu d'un membre d'une race naturelle de Gnose 0, comme les animaux, les plantes voire les êtres humains normaux. Le sorcier peut directement transmettre ses ordres par le lien mystique qu'il crée avec sa cible, sans besoin de lui parler ou que celle-ci le comprenne. Il faut réussir un test de RMyS contre 80 pour résister aux effets de ce sort (comme c'est l'essence de l'individu qui est contrôlée, et pas son esprit, on n'utilise pas la RPsy). L'individu subjugué a droit à un nouveau test de Résistance par jour et chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de sa nature. Devant une situation qui met sa vie en péril ou qui l'oblige à tuer une personne qu'il aime, il peut bénéficier d'un bonus de 20 à sa RMyS.

## Description

Transforme la forme physique d'un individu en matière animique. Dans cet état, il faut appliquer les règles des Êtres Animiques présentées au Chapitre 26: l'individu devient invisible pour tous ceux qui ne peuvent pas voir les esprits, intangibles vis à vis des matières non basées sur l'énergie et sans aucun besoin physique. La Présence affectable maximale est de 60.

### Retourner au Flux

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 62

### Interdire

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (12) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 66

### Contrôle Surnaturel

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 5 (24) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 70

### Partager l'Essence

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 140  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (14) Quotidien

Animique

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

Niveau du Sort : 72

### Transférer l'Âme

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 180  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

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

Niveau du Sort : 76

### Existence Animique

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 PF et +5 PF optionnels de  
désavantages

Niveau du Sort : 80

### Créer Esprit

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 5 (50) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+50 PF

Niveau du Sort : 82

### Lier Essence Vitale

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence maximale de l'objet, +5 à  
la RMys et +1 km de distance

Niveau du Sort : 86

### Verdure

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 50  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 km de rayon

Niveau du Sort : 90

## Description

Grâce à ce sort, le sorcier prend le contrôle absolu d'un esprit ou d'une créature d'Entre Mondes. Le sorcier peut directement transmettre ses ordres par la connexion mystique créée avec cette entité. L'entité doit réussir un test de RMyS contre 80 pour résister aux effets de ce sort (comme c'est l'essence de l'individu qui est contrôlée, et pas son esprit, on n'utilise pas la RPsy). La créature a droit à refaire un test de Résistance par jour ainsi que chaque fois qu'elle reçoit des ordres complètement opposés à sa nature.

## Description

Enchante une zone déterminée pour la rendre impénétrable pour un type d'être précis. Au moment de lancer le sort, le sorcier doit choisir à quelle classe d'êtres il interdira l'accès, tout en pouvant en choisir autant qu'il le désire. Il pourra par exemple interdire l'accès de la zone à tous les éléments de feu ou permettre d'entrer aux êtres humains seulement. La zone affectée ne peut pas dépasser 20 mètres de rayon, ou le double en longueur si elle prend la forme d'un mur; elle reste fixée à l'endroit où le sort a été lancé. Un être sous le coup de l'interdiction doit réussir un test de RMyS contre 120 pour pouvoir entrer dans la zone. Un être ayant échoué peut refaire un nouveau test toutes les heures. Si un de ces êtres interdits se trouve dans la zone au moment du lancement du sort pourra s'y déplacer librement; par contre, s'il en sort, il subira les effets du sort au moment de rentrer à nouveau.

## Description

Ce sort affecte un esprit en le renvoyant dans l'au-delà. Il permet d'influencer aussi bien les âmes en attente de l'Appel que des créatures de nature Animique. Sauf si une âme a une Gnose trop élevée pour lui permettre de revenir dans le monde, son essence disparaît quand elle arrive dans l'au-delà. En ce qui concerne les Non Morts, comme leurs âmes n'appartiennent déjà plus au monde, ils sont automatiquement détruits. Il faut réussir un test de RMyS contre 120 pour résister à l'effet de ce sort.

## Description

Permet au sorcier de transcender vers un état spirituel en abandonnant définitivement son corps physique. À partir de ce moment, le sorcier cesse d'être une créature naturelle ou d'entre mondes et se transforme en être Animique de Gnose 25, et bénéficie de tous les avantages que cela comporte. De plus, il obtient 150 PF supplémentaires, dont il devra investir 100 points pour acheter l'état d'être Animique; les autres points pourront lui servir à acquérir des Capacités Naturelles et des Pouvoirs présentés dans le Chapitre 26, Conception de Créatures. Il peut aussi choisir au maximum 50 PF de désavantages et de malus pour obtenir des points supplémentaires. Gardez à l'esprit que les PF supplémentaires augmentent le niveau du sorcier. Si l'augmentation est partielle, si par exemple le sorcier obtient seulement 170 PF, il monte de deux niveaux mais rajoute 30 PF supplémentaires quand il obtient le troisième. Ce sort ne fonctionne que contre les êtres naturels et les créatures d'Entre Mondes et ne peut donc pas être lancé sur des esprits pour augmenter leurs capacités. Si un être Animique se réincarne de nouveau sous forme physique, il perd automatiquement les avantages et les pouvoirs qu'il avait reçus grâce à ce sort.

## Description

Permet au sorcier de transporter une âme d'un corps à un autre. Ce sort permet d'abandonner l'ancienne forme pour en revêtir une nouvelle, en conservant uniquement les compétences intellectuelles et spirituelles. L'âme peut être transférée soit dans des objets inanimés (pierres, épées...) soit dans des êtres vivants. L'esprit acquiert naturellement les limitations physiques de son nouveau corps, mais il peut survivre tant que son réceptacle n'est pas détruit. Si l'âme est introduite dans un corps sans vie mais bien conservé, il recommencerait à vivre, puisqu'il disposerait désormais de l'âme qui lui manquait. Si le corps vers lequel est transférée l'âme a déjà la sienne, celle-ci essaie naturellement de résister à l'intrusion. Il faut pour calculer le résultat de la lutte entre les deux esprits pour le contrôle du corps effectuer un test comparatif entre les deux Présences. Chaque âme doit lancer un D100 et rajouter le résultat à sa Présence (pas de Jet Ouvert). Si la différence est supérieure à 100, l'âme qui remporte le test consume son adversaire et prend le contrôle du corps pour toujours. Si la différence dépasse 50, l'âme la plus faible reste dominée pour toujours, jusqu'à ce que quelque chose la réveille. Enfin, si la différence est inférieure à 50, l'âme qui remporte le test obtient le contrôle temporaire du corps, mais la plus faible reste présente et peut tenter un nouveau test à la fin de la journée. La Présence maximale de l'âme transférée est de 60. Autant l'âme affectée que le corps d'accueil potentiel ont droit à un test de RMyS contre 100 pour résister à ce sort.

## Description

Le sorcier lie l'essence de deux individus et crée entre eux une unité indivisible. De cette façon, tous les dégâts ou effets spirituels subis par l'un des deux individus se répercute à l'identique chez l'autre. En ce qui concerne les sorts Animiques, on utilise la RMyS la plus élevée. Si l'essence d'un être normal est liée à celle d'une créature à Encaissement, le premier ne reçoit que le cinquième des dégâts subis par la créature. La somme des Présences affectables ne peut pas dépasser 100. Si l'une des cibles désire résister aux effets de ce sort, elle doit réussir un test de RMyS contre 120.

## Description

Le sorcier unit son esprit aux créatures les plus naturelles de la création, les animaux et les plantes, et gagne le pouvoir les étendre sur le monde entier. Verdure crée une vie végétale et animale autour du sorcier dans un rayon maximal de 10 kilomètres. La végétation et les animaux apparaissent à l'instant même où est lancé le sort, quelles que soient les conditions climatiques du lieu. Le sorcier peut créer une forêt au milieu d'un désert, mais rien ne garantit qu'elle survivra longtemps dans de telles conditions. Les animaux et les plantes doivent appartenir à des espèces existantes.

## Description

Ce sort cache une âme sous forme physique, sans la couper totalement de sa forme originelle. L'individu continue d'agir librement à travers son ancien corps puisqu'il existe toujours un lien avec son âme, une connexion spirituelle qui les unit. Cependant, ce sera une carcasse vide immortelle, car son essence vitale se trouve à un autre endroit. Le fait qu'il ne meure pas ne signifie pourtant pas qu'il est invulnérable. Le corps n'est pas immunisé aux Critiques qui peuvent le mettre hors d'état. De plus, même s'il ne peut pas périr par perte de points de vie, si ceux-ci descendent jusqu'à l'état de mort, le corps devient une carcasse morte que seules pourront soigner des capacités surnaturelles. La carcasse dépourvue d'âme est immunisée à tous les effets mystiques animiques, c'est-à-dire qui affectent directement son essence. Dans tous les cas, le réceptacle de l'âme est vulnérable: s'il est détruit, le personnage meurt immédiatement. Comme il existe un lien entre le corps et l'objet qui sert de cachette, ceux-ci ne peuvent pas se séparer de plus d'un kilomètre sous peine que l'union soit brisée et que l'individu périsse. L'objet utilisé comme réceptacle ne pourra pas avoir une Présence supérieure à 30. Si la cible désire résister aux effets de ce sort, elle doit réussir un test de RMyS contre 100.

## Description

Façonne un esprit spirituel sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme un être Animique, en se servant des pouvoirs et des limitations de ces créatures 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.

### Domaine de la Vie

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 300  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 5 (60) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+100 km de rayon et +5 à la  
RMys

Niveau du Sort : 92

### Résurrection

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 400  
Zéon Max : INT x 40  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable maximale,  
double la période de temps passé depuis la  
mort de l'individu

Niveau du Sort : 96

### Seigneur des Âmes

Voie :  
Magie de l'Essence  
Coût : 600  
Zéon Max : INT x 50  
Maintien :  
1 pour 5 (120) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +100 km

Niveau du Sort : 100

## Description

Le sorcier contrôle une partie du flux des âmes et obtient le contrôle absolu de tous les esprits se trouvant dans un rayon de 100 kilomètres. Son autorité s'étend sur toutes les âmes, allant des êtres Animiques aux autres créatures similaires. Il les a sous son contrôle et peut les manipuler à sa guise: les garder dans le monde, les rendre au flux des âmes ou modifier leur essence selon ses désirs. Il peut aussi les arracher des corps et les réintroduire librement dans d'autres, même pour les enfants qui ne sont pas encore nés (ce qui lui permet de contrôler la naissance des Nephilims). Le Seigneur des Âmes peut directement transmettre ses ordres aux créatures sous son contrôle par le lien mystique qu'il entretient avec les âmes, sans besoin de se trouver en leur présence. Toutes les âmes ne souhaitant pas tomber sous l'influence de ce sort doivent réussir un test de RMys contre 120. Celles qui échouent à ce test ont droit à un nouveau test de Résistance par jour ou chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de leur nature. Si le sorcier désire séparer son âme de son corps originel, il aura droit à un nouveau test de RMys avec un bonus de +40. Quand un individu réussit ce test, il devient totalement immunisé à ce sort. Ce sort ne permet pas de contrôler les esprits des Non Morts qui sont déjà hors du flux des âmes.

## Description

Ce sort arrache une âme morte de l'au-delà et lui rend la vie. La difficulté de ce sort dépend du temps passé depuis le moment où elle a péri; plus elle est morte depuis longtemps et plus l'âme est éloignée et absorbée par le flux des âmes. Ce sort ne permet que d'attirer l'âme, pas de la lier à son corps ou de la soigner. Pour effectuer une résurrection totale, il faut transférer l'esprit vers un corps approprié grâce au sort Transférer l'Âme. Il est possible que le temps passé dans l'au-delà ait affecté de manière irréparable l'âme; le MJ a toute latitude pour limiter les souvenirs et les connaissances de cet esprit. Il n'est pas possible de ressusciter une âme qui s'est déjà réincarnée ou qui a été détruite. L'âme ressuscitée ne peut pas avoir une Présence supérieure à 30 et le temps passé depuis sa mort ne peut pas dépasser un mois.

## Description

Le sorcier contrôle une partie de l'essence du monde; il obtient le contrôle absolu de tous les êtres naturels qui se trouvent dans un rayon de 100 kilomètres autour de lui. Il peut transmettre directement ses ordres par le lien mystique qu'il entretient avec les créatures affectées, sans besoin de se trouver proche d'elles. Pour y résister, il faut réussir un test de RMys contre 100 (comme c'est l'essence des êtres qui est contrôlée, et pas leur esprit, on n'utilise pas la RPsy). Les créatures affectées ont droit à un nouveau test de Résistance par jour et chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de leur nature.