

Création mineure

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

Effet

Effet Supplémentaire :
Crée un autre objet supplémen-
taire

Niveau du Sort : 2

Reconstruire

Voie :
Magie de Création
Coût : 40
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 6

Créer Énergie

Voie :
Magie de Création
Coût : 40
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (4)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 intensité supplémentaire

Niveau du Sort : 8

Régénération

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 point de Régénération

Niveau du Sort : 10

Modification inorganique

Voie :
Magie de Création
Coût : 60
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 12

Augmenter les Résistances

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à toutes les Résistances

Niveau du Sort : 16

Bouclier Réel

Voie :
Magie de Création
Coût : 40
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 20 (2)

Défense

Effet Supplémentaire :
+150 points de vie

Niveau du Sort : 18

Guérison

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 points de vie

Niveau du Sort : 20

Invulnérabilité

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 au Seuil

Niveau du Sort : 22

Description

Crée une intensité d'un des trois types d'énergie existants : le froid, le feu et l'électricité.

Description

Redonne à un objet sa forme originelle, à partir des pièces ou des composants qui restent de lui. Il faut en posséder tous les fragments ou la matière première nécessaire pour que la reconstruction soit complète, sinon l'objet ne se répare pas totalement. Ce sort affecte les objets dont la Présence ne dépasse pas 20.

Description

Crée un objet simple, dont la Présence ne peut être supérieure à 25.

Description

Augmente de façon surnaturelle toutes les Résistances d'un individu par +10 (RPhy, RPoi, RMal, RMys et RPsy). Les effets de ce sort ne se cumulent pas et il ne peut affecter qu'une fois chaque cible.

Description

Grâce à son contrôle de la magie, le sorcier peut altérer la forme et d'un objet inorganique, le transformant en un autre objet distinct mais de puissance spirituelle équivalente. On peut donc transformer n'importe quelle chose, dont la Présence ne dépasse pas 20, en un objet dont la Présence est égale ou inférieure.

Description

Augmente la capacité d'une créature à soigner tous les types de blessures. Ce sort accorde une Régénération de 4, qui se substitue à la Régénération de la cible désignée par le sorcier. Au-dessus de 14, il faut deux effets supplémentaires pour obtenir un point de Régénération additionnel. Ce sort ne permet pas de dépasser Régénération 18 si la cible n'a pas la Gnose suffisante.

Description

Les énergies surnaturelles que manœuvre ce sort s'unissent au corps de l'individu désigné, lui accordant une quasi-invulnérabilité aux dégâts. En termes de jeu, il bénéficie d'un Seuil d'Invulnérabilité de 30 (voir Chapitre 14).

Description

Permet à l'individu ciblé de récupérer 50 points de vie. Ce sort ne permet pas de faire repousser les membres coupés ou amputés; par contre, il annule les malus temporaires causés par les Critiques, jusqu'à une valeur équivalente à la moitié des points de vie rendus.

Description

Forme une barrière d'énergie qui protège de toutes les sources d'attaque. Le bouclier possède 500 points de vie.

Créer Homoncule

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 homoncule supplémentaire

Niveau du Sort : 26

Changement Mineur

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

Anémique

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

Niveau du Sort : 28

Imiter

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 30

Immunité

Voie :
Magie de Création
Coût : 80
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (8) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 niveau d'intensité

Niveau du Sort : 32

Réduction de dégâts

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

Automatique

Effet Supplémentaire :
-5 aux Dégâts d'une attaque

Niveau du Sort : 36

Contrôle Physique

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

Anémique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 38

Acquérir Compétences

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 au bonus

Niveau du Sort : 40

Fusionner

Voie :
Magie de Création
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (14)

Effet

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

Niveau du Sort : 42

Créer Souvenirs

Voie :
Magie de Création
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Anémique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 46

Description

Crée une copie exacte d'un objet inorganique déjà existant qui se trouve à portée du sorcier. Il se forme une imitation parfaite de l'original, avec toutes ses qualités, même surnaturelles.

L'objet copié ne peut pas avoir une Présence supérieure à 30. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures animées par magie, mais fonctionne sur les créations mécaniques si elles ne possèdent pas d'âme.

Description

Ce sort permet d'altérer l'apparence d'un objet ou d'un être en modifiant sa forme. Le changement se limite à son aspect extérieur; l'objet ou l'être en question ne peut jamais perdre ses qualités ou sa nature originelles. conséquent, une reluisante épée courte peut devenir vieille et rouillée, mais pas un objet différent, comme un bâton. Dans le cas des êtres vivants, on peut modifier leur aspect physique sans faire varier leur Taille de plus de deux points, ce qui permet de transformer, par exemple, un homme gros et laid en jeune homme beau et mince. La difficulté du test de RMys pour résister à cet effet est de 80. En ce qui concerne les objets, ils n'ont plus droit à une nouvelle Résistance une fois qu'ils sont affectés; les personnes quant à elles peuvent répéter ce test une fois par jour si elles désirent se libérer des effets de ce sort. Il est possible d'affecter plusieurs cibles, tant que la somme des Présences ne dépasse pas 60.

Description

Les homoncles sont de petits élémentaires de magie que les sorciers utilisent pour de nombreuses tâches, allant de l'espionnage à l'entretien de leur maison. Ce sort crée un être mystique de niveau 0 sous le contrôle absolu du sorcier, en se servant des règles décrites dans le Chapitre 26. Il s'agit d'une créature d'Entre Mondes avec Gnose 5 mais, au vu de sa nature inférieure, qui est dirigée par des règles spéciales : Tout d'abord, ses caractéristiques ne peuvent pas être supérieures à 5, il ne peut avoir aucune compétence principale ou secondaire au-dessus de 50 et il ne peut pas posséder le Don mystique. Ils subissent ensuite un malus de -2 à leur Taille et ne peut pas choisir Taille inhabituelle. Chaque homoncule créé peut être distinct des autres.

Description

Grâce à ce sort, un sorcier peut contrôler le corps d'un être comme s'il s'agissait d'une simple poupée. Comme ce sort n'accorde qu'un contrôle physique et pas mental, l'individu subjugué ne peut pas être forcé à utiliser ses compétences surnaturelles (magie, Ki, pouvoirs psychiques ...) de façon contraire à sa volonté, à la différence de ses compétences martiales. Pour résister au contrôle, la cible doit réussir un test de RMys contre 80. Elle a droit à une nouvelle Résistance par jour, ainsi que chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de son comportement habituel.

Description

La magie de ce sort affecte la puissance d'une attaque en diminuant la force de l'impact. Il réduit de 40 points les Dégâts d'une attaque. Si ces dégâts chutent en dessous de 0, l'attaque n'a aucun effet. Si, par exemple, ce sort est utilisé contre une attaque de Dégâts 60, un coup infligé sera calculé comme si les Dégâts n'étaient que de 20 points.

Description

Ce sort permet au sorcier, ou aux cibles qu'il a désignées, d'être immunisées à 5 intensités d'un type précis d'énergie, que ce soit le feu, le froid ou l'électricité. S'il subit une attaque basée sur un élément contre lequel il est immunisé, chaque intensité diminue de 5 points les Dégâts et accorde un bonus de +5 aux Résistances contre ses effets.

Description

Permet de créer des souvenirs nouveaux dans l'esprit d'une cible, sans forcément effacer les souvenirs antérieurs. Le plus souvent, le personnage affecté se sent légèrement confus, mais il est convaincu que tous ses souvenirs sont exacts, sauf si le sort affecte des souvenirs bien ancrés dans sa mémoire. Le sorcier peut déterminer quelles informations il compte introduire, sans se soucier de leur complexité ou de leur durée. Pour éviter l'effet de ce sort, la cible doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100. Bien que ce sort ne requière aucun maintien, l'individu affecté a droit à un nouveau test de Résistance s'il voit ou fait quelque chose qui puisse l'inciter à croire qu'il a été trompé.

Description

Ce sort unit deux êtres dans un corps unique, créant ainsi un nouvel individu possédant les caractéristiques et les compétences des deux. Le sorcier choisit les futures capacités prédominantes, sélectionnant celles qui lui conviennent le plus chez chacun des deux êtres. De cette façon, si un combattant et un mentaliste fusionnent, l'individu en résultant pourra avoir l'expérience du combat du guerrier, les capacités mentales du psy et les compétences secondaires les plus élevées des deux. Le contrôle du corps appartiendra à celui qui remporte un test opposé de Volonté, bien qu'il puisse conserver quelques traits typiques de la personnalité de l'autre individu. Les corps d'origine restent dans le même état que juste avant la fusion, et ils se séparent à la fin du sort, retrouvant leur forme et leur état originels. La mort de cette entité a pour conséquence la mort des deux êtres qui la composent. La somme des Présences des deux individus ne peut pas être supérieure à 80. Il est aussi possible de fusionner des personnes avec des objets; le MJ décide dans ce cas des avantages ou des capacités qu'il considère appropriées.

Description

Ce sort augmente temporairement les compétences secondaires d'un individu, lui accordant un bonus de +40 à répartir dans les compétences de son choix, à l'exception de celles qui requièrent des connaissances.

Récupérer .

Voie :
Magie de Création
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+20 points de vie supplémentaires

Niveau du Sort : 48

Acquérir des Pouvoirs

Voie :
Magie de Création
Coût : 100
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (20)

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 PF pour acquérir des pouvoirs

Niveau du Sort : 50

Créer Rejeton

Voie :
Magie de Création
Coût : 80
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 10 (8)

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 niveau

Niveau du Sort : 52

Aura de Protection

Voie :
Magie de Création
Coût : 120
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 20 (6)

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 aux Résistances et +50 m de rayon

Niveau du Sort : 56

Suspendre l'Essence

Voie :
Magie de Création
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (15)

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 58

Bouclier Parfait

Voie :
Magie de Création
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (15) Quotidien

Défense

Effet Supplémentaire :
+20 points de vie

Niveau du Sort : 60

Vitalité

Voie :
Magie de Création
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (15) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 points de vie

Niveau du Sort : 62

Création complète

Voie :
Magie de Création
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (15) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence maximale de l'objet créé

Niveau du Sort : 66

Renforcer la Magie

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 effet supplémentaire

Niveau du Sort : 68

Description

Ce sort crée un être magique ayant l'apparence de la vie, sous le contrôle total du sorcier. Il s'agit d'une créature d'Entre Mondes développée avec les règles décrites dans le Chapitre 26. Elle est de premier niveau et possède Gnose de 20. Ce sort ne permet pas de créer des créatures de niveau supérieur à celui du sorcier, car elles se basent sur sa présence spirituelle. Les rejetons n'ont pas la capacité de recevoir une âme et il n'est donc pas possible de donner vie de façon indépendante, à l'aide du sort Offrir une Âme, ni d'installer un esprit dans leur corps.

Description

Confère au sorcier, ou à celui qu'il désigne, la capacité d'acquérir des capacités de créatures surnaturelles. En termes de jeu, ce sort procure au personnage 100 PF supplémentaires pour obtenir n'importe lequel des Pouvoirs détaillés dans le Chapitre 26, comme s'il avait une Gnose de 25. Ces changements affectent temporairement sa forme physique. Si, par exemple, il acquerrait Vol Naturel, il serait très logiquement doté de grandes ailes. Les effets de ce sort ne se cumulent pas et il ne peut affecter plus d'une fois en même temps un individu.

Description

Ce sort restaure complètement la condition physique d'un individu, en lui soignant jusqu'à 300 points de vie perdus et en faisant disparaître tous les malus physiques qu'il subissait, s'ils n'avaient pas pour origine des membres amputés ou des dégâts similaires. Ce sort ne permet pas de récupérer les points de Fatigue, ni n'annule les malus provoqués par des effets surnaturels.

Description

Forme une barrière d'énergie qui protège contre toute source d'attaque. Le bouclier possède 100 points de vie. S'il n'est pas détruit à la fin d'un round, il récupère instantanément tous ses points de vie perdus.

Description

Comme son nom l'indique, ce sort suspend l'esprit d'un individu l'état où il se trouvait au moment du lancement du sort. À partir de cet instant, la cible ne réalise plus de nouveaux tests magiques ou psychiques et conserve la position mentale inaltérable dans laquelle elle se trouve. Elle ne peut plus être influencée par aucun état, autant positif que négatif. Si la cible désire résister à la suspension, elle doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100. En toute logique, une personne affectée par ce sort ne peut pas effectuer de test pour s'en libérer tant qu'il est maintenu.

Description

Augmente de +20 les Résistances (RPhy, RPoi, RMal, RMys et RPs, tous les individus désignés par le sorcier dans un rayon de 500 mètres autour de lui. Les effets de ce sort ne se cumulent pas et il ne peut affecter plus d'une fois même temps un individu.

Description

Renforce la puissance d'un autre sort qui est soit lancé en même temps soit déjà maintenu. En termes de jeu, augmente d'un Effet supplémentaire la valeur Zéonique du sort renforcé. Quand ce sort cesse, le pouvoir rajouté disparaît lui aussi.

Description

Forme un objet dont la Présence ne peut pas excéder 50 points. La création doit se trouver dans un lieu logique en fonction de sa nature. Par exemple, il n'est pas possible de faire apparaître une petite montagne dans les airs, puis de la laisser tomber. La Présence de l'objet créé ne peut pas dépasser le double de la Présence du sorcier. Par conséquent, un personnage de niveau cinq avec une Présence de 50, pourrait au maximum concevoir des objets de Présence 100.

Description

La magie crée un état de vitalité surnaturelle chez un individu, augmentant ainsi de +50 la valeur maximale de ses points de vie tant que le sort est maintenu. Ces effets ne se cumulent pas et il ne peut affecter plus d'une fois en même temps un individu. Les créatures à Encaissement multiplient cette valeur par 5.

Transmuter

Voie :
Magie de Création
Coût : 250
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Animique

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

Niveau du Sort : 70

Métamorphose

Voie :
Magie de Création
Coût : 150
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (8) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 72

Recréer

Voie :
Magie de Création
Coût : 300
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 76

Créer Être

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 PF

Niveau du Sort : 78

Chimère

Voie :
Magie de Création
Coût : 250
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Effet

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

Niveau du Sort : 80

Zone de Sauvegarde

Voie :
Magie de Création
Coût : 350
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
1 pour 10 (35) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :
+5 à la RMys et +50 m de
rayon

Niveau du Sort : 82

Maintien

Voie :
Magie de Création
Coût : 250
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 au maintien d'un sort actif

Niveau du Sort : 86

Offrir une Âme

Voie :
Magie de Création
Coût : 500
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la Présence affectable
maximale

Niveau du Sort : 88

Création Majeure

Voie :
Magie de Création
Coût : 400
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 20 (20) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 points de Présence à
répartir

Niveau du Sort : 90

Description

En manipulant l'essence de la matière et des âmes, le sorcier a la capacité de restaurer toute perte ou tout dégât subi par un individu ou un objet ciblé par ce sort. Il peut choisir quels éléments ou parties recréer, sans être obligé de lui redonner son état originel. De cette façon, si un individu borgne et manchot était pour cible d'un sort de Recréer, le sorcier pourrait lui rendre son œil, son bras ou les deux. Lancer ce sort sur une personne blessée ou une construction détruite fait automatiquement disparaître les malus ou dégâts (selon ce que le sorcier désire). Recréer annule aussi les effets de pouvoirs surnaturels qui ont physiquement ou spirituellement diminué des individus ou des choses : il restaure les souvenirs effacés, ou les PF perdus. Ce sort n'a que deux limitations. La première est qu'il affecte uniquement les carences ou pertes subies de façon artificielle, pas celles résultant d'une évolution naturelle ou positive. Par conséquent, il ne permet pas de faire revenir une personne à un état précédent, préjudiciable ou inférieur.

Description

Le sorcier transmute la substance et la forme de la cible, le changement en ce qu'il désire, tant que sa Présence finale ne dépasse pas l'originelle. Par exemple, le sorcier peut changer une personne en ce qu'il désire (un rat, une statue de pierre ...) tant que la Présence de l'individu n'est pas inférieure à celle après la métamorphose. Les êtres vivants transformés en choses inorganiques continuent de vivre sous leur nouvelle forme, même s'ils ne peuvent pas se déplacer ou respirer. Quand le sort cesse, l'individu ou l'objet transformé récupère son apparence originelle. Ce sort ne permet pas d'accorder des pouvoirs ou des capacités primordiales, à l'exception de ceux que peuvent posséder des êtres vivants naturels avec une Gnose de 0. Pour éviter d'être métamorphosé, une cible doit réussir un test de RMyS contre 100. On ne peut effectuer ce test qu'une fois par jour.

Description

Le sorcier transforme un objet inorganique en un autre objet différent, de puissance animique équivalente. Il peut ainsi modifier quelque chose, dont la Présence ne dépasse pas 50, en une autre chose de Présence égale ou inférieure. Si l'objet est surnaturel ou très puissant, il peut résister avec un test de RMyS contre 120. Si la Présence transmutée dépasse 100, il faut deux effets supplémentaires au lieu d'un pour augmenter de 5 points la valeur affectable maximale.

Description

Crée une zone magique à l'intérieur de laquelle rien ni personne ne peut causer aucun dégât, ni par action ni par omission, à aucun être ni aucune chose. De cette façon, un individu influencé par ce sort sera dans l'incapacité de fracturer une porte en la frappant ou d'écraser un simple cafard par erreur. Ce sort affecte automatiquement toutes les personnes qui se trouvent à l'intérieur de sa zone, y compris le sorcier. La zone enchantée a un rayon de 100 mètres et reste à l'endroit où le sort a été lancé, le sorcier ne pouvant pas la délocaliser plus tard. Il faut réussir un test de RMyS contre 120 pour ne pas en subir les effets. On ne peut refaire le test de Résistance qu'une fois par jour, même si on sort de la zone et si on y rentre à nouveau.

Description

Le sorcier, ou la cible qu'il désigne, cesse d'être une créature naturelle pour se convertir en créature d'Entre Mondes avec une Gnose de 25, en profitant de tous les avantages que cela comporte. De plus, il obtient 150 PF supplémentaires pour choisir parmi les Capacités Primordiales et les pouvoirs de la Conception de Créatures, au Chapitre 26. Il peut aussi choisir jusqu'à 50 PF de désavantages et malus pour obtenir des points supplémentaires. Les nouveaux PF augmentent le niveau du personnage. Si cette augmentation est partielle, si par exemple il n'obtient que 170 PF, il montera de deux niveaux, mais il comptera 30 PF supplémentaires à dépenser lors de sa prochaine montée de niveau. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres naturels; il ne peut pas être lancé sur les créatures d'Entre Mondes ou Animiques, dans le but d'augmenter leurs capacités. Tous les pouvoirs et les dons acquis par ce sort dépendent directement de la forme physique de l'individu. Si, pour une quelconque raison, il retourne à son état antérieur ou qu'il installe son âme dans un autre corps, il perd automatiquement les avantages obtenus.

Description

Crée une créature avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entres Mondes, avec 600 PF et une Gnose de 25. Comme son existence est directement liée à l'âme du sorcier, le nombre d'êtres qu'il a créés et qui dépendent de lui (qu'il ait utilisé ce sort ou ceux de niveau 82 des voies mineures) limite le niveau maximal de l'entité. Par conséquent, une créature peut avoir comme niveau maximal le niveau de son créateur moins le nombre total de créatures qu'il a fabriquées magiquement et qu'il maintient. Par exemple, si le sorcier crée un seul être, celui-ci pourra atteindre au maximum le niveau au-dessous celui de son créateur; deux niveaux de moins si le sorcier a créé deux créatures; trois niveaux de moins pour trois créatures ... Si un ou plusieurs êtres ont déjà le niveau maximal et que le sorcier en crée un nouveau, les anciennes créatures perdent immédiatement un niveau. Le niveau d'une entité se mesure au nombre de PF qu'elle possède; par exemple, si une créature possède 850 PF, elle sera de niveau 4.

Description

Ce sort permet au sorcier de créer son environnement, en lui accordant 500 points de Présence à répartir librement entre divers objets et constructions. Il peut créer toute chose inanimée qu'il désire, allant des châteaux aux montagnes, tant que la Présence de chacune de ses créations ne dépasse pas 100.

Description

Grâce à ce sort, un sorcier peut concevoir une âme complète, accordant ainsi le souffle de vie à un objet ou une créature qui peut la contenir. S'il offre une âme à une créature engendrée par magie, comme les entités créées par le sort de niveau 78 de cette voie ou de niveau 82 des voies élémentaires, il n'est plus nécessaire de maintenir le sort qui lui donne son énergie : l'être peut désormais vivre de façon indépendante. Il rompt alors tous les liens avec son créateur, obtenant son libre arbitre comme une nouvelle créature d'Entre Mondes. Toutes les âmes créées par ce sort ne sont pas capables de pénétrer la cible qu'on leur propose. On ne peut pas les affecter à des créatures ou des objets dont la Présence dépasse 30.

Description

Affecte un autre sort actif, le fixant de façon plus durable dans le monde. En termes de jeu, ce sort affecte 500 points de Zéon au maintien d'un sort déterminé. Gardez à l'esprit que cette quantité n'est pas rajoutée à son potentiel, mais seulement employée pour payer le coût de maintien.

Magie Éternelle

Voie :

Magie de Création

Coût : 600

Zéon Max : INT x 50

Maintien :

Non

Effet

Effet Supplémentaire :

+10 à la valeur Zéonique
maximale

Niveau du Sort : 92

La Barrière

Voie :

Magie de Création

Coût : 800

Zéon Max : INT x 50

Maintien :

1 pour 20 (40) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 à la Rmys et + 100 km

Niveau du Sort : 96

Le Don de la Vie

Voie :

Magie de Création

Coût : 800

Zéon Max : INT x 50

Maintien :

Non

Effet

Effet Supplémentaire :

+1 niveau et +10 PF pour une
créature naturelle

Niveau du Sort : 98

Créer

Voie :

Magie de Création

Coût : 1000

Zéon Max : INT x 50

Maintien :

Non

Effet

Effet Supplémentaire :

+1000 points de Présence

Niveau du Sort : 100

Description

Le sorcier a la capacité de créer une nouvelle forme de vie, le premier né d'une race qui n'a jamais existé auparavant. La création peut être de n'importe quel type (Naturelle, d'Entre Mondes ou Animique) et être liée à un élément déterminé. Le niveau maximal de la créature ne pourra pas être supérieur à celui de son créateur. Ce dernier doit choisir la Gnose de son œuvre, en lui accordant au maximum une valeur inférieure de dix points à la sienne. Il s'agit au départ d'une créature de premier niveau, mais s'il s'agit d'une créature d'Entre Mondes avec une Gnose inférieure à 20, elle bénéficie de 50 PF supplémentaires pour choisir des pouvoirs et capacités raciales spéciaux, en utilisant les règles du Chapitre 26.

Description

Ce sort inhabituel forme une brèche dans la réalité même, capable de séparer le monde en deux parties. De cette façon, il lève une barrière invisible qui ne permet à personne d'atteindre l'autre côté, comme si le monde se divisait en deux plans distincts indépendants l'un de l'autre. La séparation n'est pas perceptible de façon naturelle, pas même pour les personnes qui peuvent voir la magie. Elle peut revêtir n'importe quelle apparence, allant d'une barrière invisible à un basique mur de pierres. Dans tout les cas, quelque soit sa forme, nul ne peut percevoir ce qui est de l'autre côté. En général, personne n'a conscience de l'existence d'une telle barrière, même quand on tente de la traverser. Si quelqu'un essaie de passer de l'autre côté, il ressort d'un autre côté de la barrière en ignorant complètement ce qu'il y a derrière (il est même possible de faire demi-tour sans s'en apercevoir). Le transport n'est pas automatique la réalité s'adapte progressivement au lieu de sortie, de façon imperceptible (difficulté surhumaine en Vigilance). Certaines conditions permettent à quelques personnes de la traverser. Pour commencer ces personnes doivent avoir une gnose supérieur à 25 et avoir conscience de l'existence et de la localisation de la barrière. Si elle remplissent ces conditions elles doivent réussir un test de RMys contre 120 pour traverser la barrière. En cas d'échec elle ne peut refaire ce test qu'une fois par jour. Ce sort peut affecter un territoire de cent kilomètres carré ou s'étendre sur une longueur équivalente. Une fois lancée, la barrière demeure toujours au même endroit.

Description

Comme son nom l'indique, ce sort affecte tous les autres sorts actifs, en diminuant énormément leur coût de maintien, voire en le faisant disparaître. Ses effets varient selon que le sort a un maintien quotidien ou normal. Si le maintien est quotidien, Magie Éternelle le suspend et le sort n'a plus besoin d'être maintenu. Il est toujours contrôlé par la personne qui l'a lancé, mais perdurera même après sa mort. Si le maintien se compte en rounds, Magie Éternelle pourra transformer ce sort en type Quotidien. Magie Éternelle n'influe que sur les sorts dont la valeur Zéonique ne dépasse pas 100 points et dont le niveau de voie est inférieur à 80.

Description

Permet au sorcier d'obtenir le pouvoir de création absolu, la capacité de concevoir tout ce qu'il désire : des continents, des océans, voire des mondes entiers. En termes de jeu, le sorcier dispose de 5000 points de Présence pour créer ce qu'il désire, chaque élément ayant une Présence maximale de 350. Ce sort peut aussi imposer de nouvelles règles à la réalité : altérer la gravité, modifier la vitesse à laquelle passe le temps ... Tout personne dont la Gnose est inférieure de moitié à celle du sorcier est soumise à ces nouvelles règles.