

### Fragilité

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

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale et -1 à la Solidité

Niveau du Sort : 2

### Démanteler

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 6

### Détruire les intensités

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+1 intensité supplémentaire

Niveau du Sort : 8

### Destruction Mineure

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 10

### Sphère de destruction

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
[+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 12

### Augmenter Faiblesse

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

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 16

### Destruction de Magie

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la valeur Zéonique du sort  
ciblé

Niveau du Sort : 18

### Aggraver les Dégâts

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 points de Dégâts

Niveau du Sort : 20

### Destruction de Matrices

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 au Talent psychique du  
pouvoir

Niveau du Sort : 22



### Description

Détruit une intensité d'un des trois types d'énergie existant : le froid, le feu ou l'électricité.

### Description

Démantèle un objet formé de plusieurs pièces. Ce sort affecte uniquement les chose inanimée dont la présence ne dépasse pas 20.

### Description

Altère la Solidité d'un objet, en diminuant sa résistance et en le rendant cassant. Tout objet affecté perd automatiquement son Invulnérabilité et, dans le cas d'une arme ou d'une armure, réduit de 2 sa Solidité. Ce sort ne peut affecter des objets dont la Présence ne dépasse pas 30.

### Description

Ce sort trouve les points faibles d'un individu et les augmente surnaturellement. En termes de jeu, il double tous les malus que subit un personnage à cause d'une quelconque vulnérabilité. Par exemple, un élémentaire vulnérable à la lumière subit le quadruple des dégâts des attaques lumineuses, au lieu du double, tandis qu'un personnage vulnérable aux poisons réduit sa RPoi au quart plutôt qu'à la moitié. Le test de RMys pour éviter d'être affecté se fait contre 120, et la victime ne peut refaire ce test qu'à chaque fois où sa faiblesse l'affecte.

### Description

projette une décharge d'énergie magique. L'attaque se fait sur le Mode Energie et les dégâts sont de 30 points.

### Description

Affecte l'essence d'un objet matériel sans vie, le détruisant complètement, du moment que sa Présence ne dépasse pas 20.

### Description

Ce sort défait les énergies matricielles d'un pouvoir psychique dont le test de Talent n'a pas dépassé pas 80, c'est-à-dire de difficulté Moyenne. Comme Destruction de Matrices est un sort passif, il peut être utilisé pour annuler tout pouvoir psychique utilisé durant le même round que lui.

### Description

Augmente de 30 points les Dégâts que produit une attaque, quel qu'en soit le type, physique ou surnaturelle. Par conséquent, si un combattant frappe avec une arme de dégâts 60, un sorcier peut augmenter ses Dégâts à 90 avec ce sort. Comme il s'agit d'un sortilège passif, il doit être exécuté avant de lancer les dés pour calculer l'attaque et la défense des adversaires.

### Description

Détruit un sortilège dont la valeur Zéonique n'est pas supérieure à 40. Comme Destruction de Magie est un sort passif, il peut être utilisé pour annuler tout sort lancé durant le même round que lui.



### Blesser

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
-5% de PY et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 26

### Destruction de Ki

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 28

### Infliger Dégâts

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 aux dégâts effectifs

Niveau du Sort : 30

### Destruction de Sens

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 100  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
1 pour 20 (5)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 32

### Décharge

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 36

### Délier les Liens

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 100  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 38

### Détruire les Résistances

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (8)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 40

### Annuler les États

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 120  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
Non

Effet

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

Niveau du Sort : 42

### Dôme de Destruction

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 100  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 aux Dégâts et +5 mètres de rayon

Niveau du Sort : 46



### Description

Grâce à ce sort, un sorcier inflige automatiquement une blessure sur le corps d'un individu. Si la cible ne réussit pas un test de RMys contre 120, elle subit immédiatement 40 points de dégâts effectifs. Les créatures à Encaissement multiplient cette valeur par leur multiple d'encaissement.

### Description

La magie que libère ce sort s'introduit dans l'âme d'un individu et défait la réserve de Ki dont il dispose. La cible doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de perdre une quantité de points de Ki égale à la marge d'échec de ce test. Le sorcier choisit l'ordre et la répartition des points perdus entre chaque caractéristique.

### Description

Blesser affecte la condition physique d'un individu, en réduisant son état de santé actuel. Il produit des blessures et des dégâts équivalant à 20 % des PV actuels de la cible (et pas à son total de PV). Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour résister à ce sort.

### Description

Grâce à ce sort, le sorcier défait les liens qui permettent aux invocateurs de dominer leurs créatures. Ce sort peut être indifféremment utilisé sur la créature ou sur celui qui la contrôle; quoi qu'il en soit, le créateur du lien doit effectuer le test de Résistance. Si le sort est lancé sur la créature, il n'affecte que le lien en lui-même; lancé sur l'invocateur, le sort rompt un lien de contrôle supplémentaire par tranche de 10 points de marge d'échec sur un test de RMys contre 120.

### Description

Projette une décharge mystique. L'attaque est effectuée sur le Mode énergie et les Dégâts sont de 100.

### Description

Le sorcier annihile les sens d'un individu, si celui-ci échoue à un test de RMys contre 100. Le sorcier peut décider des sens qu'il affecte.

### Description

Ce sort libère un dôme d'énergie sur-naturelle, qui explose sur une zone de 10 mètres de rayon. Il n'est pas possible de choisir ses cibles dans la zone d'effet. L'attaque est effectuée sur le Mode énergie et les Dégâts sont de 80.

### Description

Ce sort annule immédiatement tous les états décrits dans le Chapitre 14, ou d'autres états équivalents. Il peut affecter autant de personnes que le souhaite le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 120. Ce sort ne peut pas annuler les malus aux actions provoqués par un Critique. Si une cible désire résister, elle doit réussir un test de RMys contre 100.

### Description

La cible de ce sort diminue toutes ses Résistances d'une valeur égale à sa marge d'échec sur un test de RMys contre 120.



### Zone de Pourrissement

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

Automatique

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

Niveau du Sort : 48

### Aura de Destruction

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

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys, +5 à la Présence  
et +1 mètre cube

Niveau du Sort : 50

### Détruire les Souvenirs

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

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 52

### Bloquer l'Apprentissage

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

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 56

### Nier

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

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 58

### Détruire les Pouvoirs

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

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 60

### Décharge Majeure

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 150  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :  
+10 aux Dégâts

Niveau du Sort : 62

### Détruire la Volonté

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 160  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (16)

Animique

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

Niveau du Sort : 66

### Zone de Faiblesse

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (20) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 68



### Description

Affecte les souvenirs d'un individu, lui faisant ainsi oublier tout ce que désire le sorcier. Ce sort n'influe pas sur les compétences d'un personnage. Il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 pour en éviter les effets.

### Description

Enchante un objet ou un lieu de manière à créer autour de lui une aura de magie détruisant tout ce qui entre à son contact. Tout ce qui touche cet objet ou ce lieu doit réussir un test de RMys contre 80 sous peine de perdre une quantité de PV égale à sa marge d'échec. La Présence maximale de l'objet affecté ne peut pas dépasser 80. Cependant, même si celui-ci est de grande dimension, l'aura ne s'étend pas à plus d'un mètre de distance. Les effets de ce sort touchent même le sorcier.

### Description

Ce sort enchante une zone fixe de 10 mètres de rayon, à l'intérieur de laquelle toute forme de vie commence à pourrir et à se désagréger à un rythme accéléré. Tout être se trouvant au milieu de la zone de pourrissement perd 10% de ses PY totaux s'il échoue à un test de RMys contre 100. Il faut effectuer un nouveau test pour chaque round où une cible reste dans la zone, que le précédent ait été réussi ou pas. Le simple fait de se trouver dans la zone de pourrissement force toute personne à effectuer ce test.

### Description

Si un individu est affecté par ce sort, il perd automatiquement la capacité d'utiliser toutes ses capacités surnaturelles. Ce sort bloque les pouvoirs magiques, psychiques ou de puissance intérieure du Ki que possède la cible. Les créatures mystiques perdent aussi tous leurs pouvoirs (mais pas leurs Capacités Primordiales). Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour éviter les effets de

### Description

Le sorcier met un veto sur une action précise que compte accomplir un individu, l'empêchant ainsi de la faire ou même de la mener à son terme. Ce sort ne permet d'annuler que les actions actives. Pour y résister, il faut réussir un test de RMys contre 120.

### Description

Ce sort bloque la capacité d'apprentissage d'un individu, l'empêchant complètement d'évoluer ou d'acquérir de nouvelles connaissances. Quand une personne se trouve sous l'effet de ce sort, il ne peut plus acquérir de nouveaux points d'expérience ni développer aucune de ses compétences ou aucun de ses pouvoirs. Pour éviter les effets de ce sort, il faut réussir un test de RMys contre 120. On ne peut effectuer ce test qu'une fois par jour.

### Description

Ce sort permet au sorcier d'affaiblir les fibres de la réalité même à l'intérieur d'une zone déterminée; tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone devient fragile et vulnérable. Tous les dégâts infligés à l'intérieur de cette zone sont automatiquement doublés et les personnages subissent des Critiques comme si tout leur corps était un point vulnérable. Les bâtisses et les édifices perdent automatiquement leur Invulnérabilité et les objets avec Solidité (comme les armes et les armures) subissent un malus de -5 à cette valeur. La zone affectée s'étend sur 20 mètres de rayon et reste fixée au lieu où le sort a été lancé. Tout être vivant peut en éviter les effets en réussissant un test de RMys contre 140. Être à l'intérieur de la Zone de Faiblesse suffit pour en subir les effets, qui ne cessent qu'en la quittant. On ne peut effectuer qu'un seul test de Résistance par jour pour résister aux effets de ce sort.

### Description

Ce sort affecte une zone de 10 mètres de rayon, à l'intérieur de laquelle tout individu échouant à un test de RMys contre 120 perd automatiquement la capacité de prendre des décisions. Quand une personne se trouve sous l'influence de ce sort, elle ne peut entreprendre aucune action active, ni se déplacer, sauf en cas d'extrême nécessité.

### Description

Projeté une puissante décharge surnaturelle. L'attaque est effectuée sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 150.



### Essence de Destruction

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

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 70

### Mort

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

#### Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPhy

Niveau du Sort : 72

### Zone Dévorante

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10 (25) Quotidien

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +500 m de  
rayon

Niveau du Sort : 76

### Détruire les Capacités

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

#### Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et -10 PF

Niveau du Sort : 78

### Couper de l'Existence

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 340  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 m de  
longueur

Niveau du Sort : 80

### Pluie de Destruction

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

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys, +10 m de rayon  
et +5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 82

### Destruction de Zone

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
-5 à la valeur Zéonique du sort

Niveau du Sort : 86

### Rejeter des Cieux

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

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
-5 à la Gnose et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 88

### Vide

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10 (25)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et RPhy, +1 m de rayon  
pour la sphère, +50 mètres à sa zone  
d'influence.

Niveau du Sort : 90



### Description

La Zone Dévorante s'étend en arrachant l'essence de tout ce qu'elle rencontre sur son chemin et en la consumant lentement, comme un vide mortel. Progressivement, les choses que ce sort atteint s'affaiblissent jusqu'à se décomposer, que ce soient des objets matériels ou des êtres vivants. Pour chaque journée à l'intérieur de la zone, il faut réussir un test de RMy ou RPhy contre 140, sous peine de perdre temporairement 5 points de Présence. Si la Présence est réduite à 0, la chose ou l'être se décompose, ne laissant quasiment rien derrière lui. En ce qui concerne les êtres vivants, ils subissent en plus un malus à toutes les actions, équivalent à deux fois les points de Présence perdus. Les dégâts spirituels sont récupérés au rythme de cinq points par jour, dès que l'objet ou l'être se trouve à l'extérieur de la zone. Elle fait effet sur 500 mètres de rayon et reste fixée à l'endroit où le sort a été lancé.

### Description

Le sorcier a la capacité de provoquer la mort d'un être vivant, en séparant son âme de son corps. Le pouvoir de ce sort est si puissant qu'il peut même tuer des êtres Animiques ou des créatures nécromantiques, en les transformant en simples âmes défuntes ou en les détruisant complètement. Pour résister aux effets de ce sort terrifiant, il faut réussir un test de RMy ou RPhy contre 120.

### Description

Le sorcier altère la matière d'un objet, la transformant en une forme de pure énergie destructrice, capable de dévorer tout ce qui entre en contact avec elle. Tant que l'objet ciblé se trouve dans cet état, il ne peut être blessé que par les attaques pouvant affecter le surnaturel. Tout ce qui entre en contact avec lui doit réussir un test de RMy contre le double de sa Présence, sous peine de perdre une quantité de PV équivalant à la marge d'échec. La Présence affectable maximale est de 100.

### Description

Déchaîne une tempête de décharges sélectives qui détruisent uniquement les cibles désignées par le sorcier, sur une zone de 50 mètres de rayon. Les Dégâts de ce sort sont de 200 et l'attaque se fait sur le Mode Énergie. De plus, si une décharge touche une cible et inflige des dégâts, celle-ci doit réussir un test de RMy contre 140, sous peine de perdre autant de points de vie que sa marge d'échec.

### Description

Le sorcier s'avère capable de couper la réalité, comme s'il maniait une lame de vide, annihilant tout ce qui se trouve sur son chemin. Il peut de cette façon détruire physiquement et spirituellement toute chose et tout être entrant en contact avec le sort, sans qu'ils ne laissent aucune trace de leur existence. Le sort permet de couper une ligne de 10 mètres de long ou de concentrer toute sa puissance sur un seul point, détruisant complètement tout ce qu'il touche et qui ne parvient pas à réussir le test de Résistance requis. Bien qu'il s'agisse d'un sort animique, la coupure de la réalité est parfaitement visible, même pour ceux qui ne peuvent pas voir la magie. Les choses ou individus coupés de l'existence par ce sortilège sont complètement détruits et ne retournent pas au flux des âmes. Le test de RMy pour résister à ces effets se fait contre 120 ; toutefois, si le sort cible un point unique, la difficulté augmente à 140.

### Description

Ce sort détruit une part des compétences ou des pouvoirs d'un individu, pour toujours. Le sorcier peut librement réduire de 50 PF le personnage affecté et choisir de quelles compétences ou capacité les soutirer. Il pourrait par exemple réduire de 30 PF la compétence Attaque et des 20 PF restants une compétence secondaire. Il est aussi possible d'utiliser ce sort pour détruire les capacités surnaturelles des créatures mystiques, en prenant comme référence la valeur en PF indiquée dans le Chapitre 26. Détruire les Capacités permet aussi de faire disparaître les avantages choisis avec les Points de Création, au prix de 100 PF par point. Il faut réussir un test de RMy contre 120 pour éviter ces effets.

### Description

Ce sort crée une sphère de vide absolu qui, comme un trou noir, absorbe en elle toute la matière physique et spirituelle qui se trouve autour d'elle, la décomposant totalement. Cette sphère a une taille maximale de 5 mètres de rayon et doit être placée dans un espace ouvert, fixée en ce lieu jusqu'au moment où elle disparaîtra. Une fois créée, elle commence à absorber tout ce qui se trouve à moins de 50 mètres. La puissance d'attraction du sort équivaut à une Force de 14 et tout ce qui échoue à un test opposé de Force est attiré à l'intérieur à une vitesse de 10 mètres par point de marge d'échec. Le vide se révèle si puissant que tout ce qui entre en contact avec la sphère s'affaiblit jusqu'à disparaître. Une chose ou un être doit réussir deux tests de Résistance distincts par round passé à l'intérieur de la sphère, tous deux contre 120 : un de RMy sous peine de perdre autant de points de Zéon que la marge d'échec, et un autre de RPhy sous peine de perdre autant de PV que la marge d'échec. Quand un personnage se retrouve privé de Zéon, il commence à perdre un point permanent de sa caractéristique de Pouvoir pour chaque 100 points de Zéon qu'il devrait perdre. Si sa caractéristique est réduite à 0 ou qu'il meurt à la suite de la perte des points de vie, tout son être sera englouti par le vide.

### Description

Ce sort soutire la présence divine d'un être, le dépoussède de sa propre essence, et le transforme temporairement en être terrestre. En termes de jeu, la créature affectée par le sort réduit de 10 la valeur de sa Gnose. Cette réduction affecte les pouvoirs et les capacités de l'être qui dépendent de la Gnose, et il ne pourra pas les utiliser durant tout ce temps. Pour éviter ce sort, il faut réussir un test de RMy contre 120. Il n'est pas possible de refaire ce test de Résistance tant que ce sort fait effet.

### Description

Ce sort, qui affecte directement l'essence même de la magie, peut dissiper le pouvoir d'un autre sortilège actif, en diminuant automatiquement de 60 points sa valeur Zéonique. Si le sort réduit descend au-dessous de son coût de base, il disparaît.



### Destruction Majeure

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 350  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 92

### Détruire les Âmes

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

#### Automatique

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

Niveau du Sort : 96

### Chaos

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 700  
Zéon Max : INT x 50  
Maintien :  
1 pour 10 (70) Quotidien

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+100 km de rayon et +1 à la  
Gnose affectable

Niveau du Sort : 98

### Désintégrer

Voie :  
Magie de Destruction  
Coût : 1000  
Zéon Max : INT x 50  
Maintien :  
Non

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 100



## Description

Il s'agit d'un sort de puissance quasi insurmontable puisqu'il peut ébranler les piliers même de la réalité. Quand il le déclenche, le sorcier désagrége lentement l'ordre du monde, altère l'équilibre de toute chose d'une façon complètement imprévue. A l'intérieur d'une zone de chaos, rien ne fonctionne comme il faudrait et tout les événements se déroulent de façon incohérente et non naturelle. Voici quelques exemples: le chaos pourrait affecter la gravité, rendant les choses légères comme une plume à certains moments, et lourdes comme le plomb à d'autres. Le chaos pourrait aussi provoquer des bourrasques gelées à quelques mètres de rafales et vagues de chaleur étouffante. Mais ce sort n'attaque pas seulement les éléments naturels, car il influence aussi les sentiments et les réactions des personnes: des couples s'haïssent jusqu'à la mort, des ennemis irréconciliables décident de faire la paix. Il peut même affecter le passage du temps, qui fluctue plus ou moins vite (même si cela ne permet de retourner dans le passé). En fait, le Chaos peut affecter quasiment n'importe quel aspect de la réalité. Le sorcier peut décider quel aspect précis de l'existence il souhaite altérer ou, au contraire la transformer en entier. Ce sort ne lui accorde aucun contrôle sur ce qui a été changé et donc le résultat et le devenir des événements devient, comme le nom l'indique complètement chaotique. La zone de Chaos est d'un maximum 100 km, et reste fixée au lieu où le sort a été lancé. Il influe donc automatiquement sur tous les individus de Gnose inférieure ou égale à 15.

## Description

Le pouvoir que déclenche la destruction des âmes annihile la matière spirituelle qui se trouve autour du sorcier, en mettant fin à l'existence de tout ce qui ne peut en surmonter les effets. Tout individu se trouvant dans un rayon de 5 km autour du point où se déclenche le sort doit automatiquement réussir un test de RMyS contre 100, sous peine que son âme se décompose totalement et qu'il ne meure immédiatement.

## Description

Permet de détruire une partie du monde matériel à grande échelle, en désintégrant même les structures importantes, comme des cités entières ou de vastes régions. Elle peut affecter n'importe quel nombre de choses inorganiques, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 100.

## Description

Ce sort permet au sorcier de choisir un aspect de l'existence, aussi complexe qu'une cité ou une race, ou aussi simple qu'un individu, et de le faire purement et simplement disparaître. L'élément désintégré est effacé de la réalité avec toutes les conséquences que cela implique, afin qu'il n'ait jamais existé. Aucune personne qui le connaissait ne se souviendra de lui; tous les événements dans lesquels il a joué un rôle seront modifiés comme s'il n'avait pas été présent, allant même jusqu'à ressusciter ceux qui sont morts par sa faute (tant que ces âmes n'ont pas été détruites). Seules les entités avec une Gnose supérieure à 40 sauront ce qui s'est passé. Il est possible d'éviter cet effet en réussissant un test de RMyS contre 140, même si l'effet concerne une multitude de cibles ou d'individus différents. Pour savoir qui doit effectuer ce test, il faut prendre le personnage qui possède la plus grande Résistance à ce moment précis. Les éléments du passé ne peuvent pas être effacés, ce sort affecte uniquement les choses existant au moment présent.