

### Créer Lumière

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 20  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (2) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 2

### Apaiser

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

#### Anémique

Effet Supplémentaire :  
+10 m de rayon et +5 de RMys  
ou RPsy

Niveau du Sort : 6

### Flash aveuglant

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

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 8

### Bouclier de Lumière

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

#### Défense

Effet Supplémentaire :  
+100 PV

Niveau du Sort : 10

### Percevoir

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 en vigilance, observation et  
évaluation magique

Niveau du Sort : 12

### Armure de Lumière

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

#### Défense

Effet Supplémentaire :  
+1 à l'IP

Niveau du Sort : 16

### Destruction d'Ombres

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10(6)

#### Anémique

Effet Supplémentaire :  
+20 m de rayon et +10 à la  
RMys

Niveau du Sort : 18

### Détecter le Négatif

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

#### Détection

Effet Supplémentaire :  
+10 à la RMys et +20 m de  
rayon

Niveau du Sort : 20

### Décharge de Lumière

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

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 22



### Description

Provoque un flash soudain de lumière dans un rayon de 15 mètres. Toutes les personnes qui le voient sont aveuglées pendant un round par tranche de 10 points de marge d'échec au test de résistance. Il n'est pas possible de choisir des cibles spécifiques dans la zone du flash, qui affecte toutes les personnes présentes de la même manière, à l'exception du sorcier. Il faut réussir un test de RPhy contre 140 ; si les personnes affectées se couvrent les yeux ou se prémunisent du flash d'une façon quelconque, la difficulté du test est réduite à 80.

### Description

Apaise les Individus perturbés par un sentiment de peur ou de haine, qui se trouvent dans un rayon de 15 mètres autour du sorcier. Ce sort fait disparaître tous les états de Peur, terreur ou Colère que subissent ces individus, même si ces effets ont une origine surnaturelle. Par contre, il n'empêche pas les actions violentes si celles-ci sont effectuées de sang-froid ou de façon préméditée. La difficulté de la RMys ou RPsy à atteindre est de 80.

### Description

Crée de la lumière dans un rayon de 5 mètres.

### Description

Forme une carapace mystique qui protège avec une IP de 2 contre les attaques de Mode Énergie, et de la moitié contre les autres Modes/ Bien que cette protection compte comme une armure, on n'applique aucun malus à l'initiative pour les couches de protection supplémentaires.

### Description

Ce sort augmente les perceptions du sorcier en rehaussant ses compétences secondaires de vigilance et d'observation de +50. Son évaluation magique augmente de la même valeur, mais seulement s'il compte mesurer ou détecter le potentiel magique de quelque chose ou quelqu'un, pas pour le dissimuler.

### Description

Forme une barrière d'énergie, qui protège contre toute source d'attaque. Le bouclier possède 300 points de vie, mais seules les attaques surnaturelles peuvent lui infliger des dégâts. Les attaques basées sur l'obscurité lui infligent le double de dégâts.

### Description

Projette une décharge d'énergie magique basée sur la lumière. Les Dégâts sont de 60 et l'attaque se fait sur le Mode Énergie.

### Description

Détecte tous les sentiments négatifs, comme la haine, la peur ou la colère, qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour du sorcier. Ce sort affecte aussi les créatures se basant sur ces émotions. Pour y résister, elles doivent réussir un test de RMys contre 80.

### Description

Détruit les ombres existant dans un rayon de 10 mètres. Si ce sort est lancé sur des êtres naturellement basés sur l'obscurité, ils doivent réussir un test de RMys contre 120, sous peine de perdre une quantité de points de vie égale au double de leur marge d'échec (dix fois la marge d'échec dans le cas de créatures à Encaissement). Si ce sort est maintenu, les créatures devront effectuer un nouveau test de Mmys à chaque round.



### Hologramme

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 40  
Zéon Max : INT × Intel  
Maintien :  
1 pour 10 (4)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+1 mètre cube de taille  
maximale

Niveau du Sort : 26

### Liens de Lumière

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

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+1 à la Force pour les tests.

Niveau du Sort : 28

### Maîtrise lumineuse

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 50  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

#### Animique

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

Niveau du Sort : 30

### Détecter la Vie

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

#### Détection

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

Niveau du Sort : 32

### Espion de Lumière

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

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+ 5 en Vigilance et en Observa-  
tion et +1 km de rayon

Niveau du Sort : 36

### Extase

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

#### Animique

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

Niveau du Sort : 38

### Détruire les Sentiments Négatifs

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

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPsy et +50  
mètres de rayon

Niveau du Sort : 40

### Lumière soignante

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

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 points de vie

Niveau du Sort : 42

### Sphère Chercheuse

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 120  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (12)

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 aux Dégâts et +5 à la Projec-  
tion magique de la sphère

Niveau du Sort : 46



### Description

Modifie et contrôle la forme, la couleur et l'intensité de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Si ce sort est lancé contre des êtres naturellement basés sur cet élément, ils doivent réussir un test de RMys contre 80 sous peine d'être contrôlés par le sorcier. Une créature contrôlée ne peut refaire ce test que si elle reçoit un ordre contraire à sa nature.

### Description

Forme quelques liens de lumière qui subjuguent la cible désignée. Il faut réaliser une attaque en utilisant les règles d'immobilisation, mais le sorcier ne subit aucun malus à sa compétence pour exécuter cette manoeuvre. Les liens ont une Force de 8 en ce qui concerne les tests appropriés. Si un tiers tente de libérer une personne immobilisée par des liens de lumière, ceux-ci sont considérés comme une arme d'énergie de Solidité 20.

### Description

Crée une forme lumineuse immatérielle, d'un mètre cube de taille maximale. Le sorcier peut lui donner l'apparence qu'il désire, ce qui n'aide pas à différencier un hologramme d'un être ou d'une chose véritable. Si on crée un être, il peut effectuer toutes les actions surhumaines que souhaite celui qui le contrôle, mais en l'imitant les compétences physiques du sorcier. Si par exemple, il utilise un hologramme pour faire croire à une attaque, l'hologramme utilise l'attaque du jeteur de sort. L'hologramme ne peut toucher personne ni être touché, mais s'il reçoit des dégâts basés sur l'énergie, il disparaît. Pour s'apercevoir qu'il ne s'agit que d'une image, il faut réussir un test Quasiment Impossible de Vigilance, ou un test Très Difficile d'observation.

### Description

Ce sort envahit d'un sentiment d'extase absolue tous ceux qu'il affecte. La sensation de plaisir est si intense que les sens des cibles sont totalement assourdis, et qu'elles subissent un malus de -20 à toutes leurs actions pendant toute la durée de l'effet. Par contre, les cibles du sort oublient complètement tout sentiment de douleur ou de tristesse et ignorent tous les malus de douleur, sauf ceux que ; provoquent des incapacités physiques. Un test de RMys contre 80 permet d'annuler les effets de ce sort. Il affecte une zone de 10 mètres de rayon.

### Description

Crée un petit éclat d'énergie lumineuse qui se déplace selon les désirs du sorcier, avec une Qualité de Vol de 14, jusqu'à une distance maximale d'un kilomètre. Le sorcier peut voir et entendre grâce à elle comme s'il se trouvait à sa place ; par contre, ce faisant, il supprime ses sens naturels et ne peut percevoir le monde qu'à travers l'espion. Le personnage choisit à chaque round si il va regarder à travers l'espion ou utiliser ses propres sens. L'espion a 100 en Vigilance et en Observation. S'il subit une attaque, il peut se défendre avec via la projection magique du sorcier. En ce qui concerne l'Initiative, on considère qu'il a la même que son maître. Il n'est possible de le toucher qu'avec des attaques surnaturelles, mais il est détruit dès qu'il reçoit des dégâts.

### Description

Détecte toute forme de vie dans un rayon de 25 mètres. Le sort ne donne pas plus d'information que le nombre d'êtres présents et le lieu exact où ils se trouvent. Si un individu désire résister, il doit réussir un test de RMys contre 140.

### Description

Libère une sphère d'énergie lumineuse de Dégâts 100. Le sort peut être contrôlé avec la Projection magique du sorcier jusqu'au moment de l'impact. Si une cible esquive l'attaque d'une Sphère Chercheuse, elle peut continuer à attaquer le round suivant, puisqu'elle n'est pas détruite. Quand la sphère inflige des dégâts ou est bloquée, elle disparaît. Si le sorcier abandonne son contrôle sur la sphère, elle agit indépendamment et suit la dernière cible fixée avec une Projection magique de 150.

### Description

Permet de redonner 40 points de vie au bénéficiaire du sort. Ce sort ne permet pas de rendre les membres coupés ou amputés, ni n'élimine les malus infligés par les Critiques.

### Description

Détruit temporairement tous les sentiments négatifs, comme la haine, la peur ou la colère, qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres autour du sorcier. Il faut réussir un test de RMys ou de RPsy contre 100 pour résister à ce sort.



### Zone de Détection

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

Détection

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

Niveau du Sort : 48

### S'introduire dans les rêves

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

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPsy et +10 m supplémentaires pour le saut.

Niveau du Sort : 50

### De Corps à Lumière

Voie :  
Magie de lumière  
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

### Bénédiction

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

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 56

### Créer des Sentiments Positifs

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

Animique

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

Niveau du Sort : 58

### Voir Réellement

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

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable maximale.

Niveau du Sort : 60

### Bouclier Anti-Négatif

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

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +20 m de rayon

Niveau du Sort : 62

### Trouver

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 160  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Détection

Effet Supplémentaire :  
+10 à la RMys

Niveau du Sort : 66

### Rétablir

Voie :  
Magie de lumière  
Coût : 160  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 68



### Description

La créature désignée par le sorcier se transforme en énergie lumineuse et devient intangible vis à vis de toutes les matières et attaques non basées sur l'énergie. Tant qu'elle se trouve dans cet état, la créature bénéficie d'un bonus de +50 dans ses compétences secondaires de Vigilance et d'Observation, et de +30 à ses Résistances contre les effets basés sur la Lumière. Dans cet état, tous les dégâts infligés par l'obscurité sont doublés. La Présence affectable maximale est de 100.

### Description

Permet au sorcier de s'introduire physiquement dans les rêves d'un dormeur. Le sorcier n'a aucun contrôle sur le monde onirique du rêveur et toute chose qui s'y déroule sera réelle pour lui. Le rêveur doit avoir des songes paisibles pour que ce sort puisse l'affecter et, dès que le rêve se change en cauchemar, qu'il se réveille ou qu'il meurt, le sorcier abandonne le monde onirique et revient à la réalité. Tous les sorts d'Essence réalisés sur le dormeur affectent aussi le sorcier. La victime a droit à un test de RMys ou RPsy contre 140. Une fois dans les rêves, le sorcier peut sauter vers l'inconscient d'un autre rêveur si celui-ci se trouve physiquement à moins de 10 mètres du premier rêveur. Bien sûr, cette personne a elle aussi droit au test de RMys ou RPsy. Si la conscience du dormeur se trouve dans le monde de la Veille, le sorcier y reste coincé, même après la fin du sort.

### Description

Quand il lance ce sort sur un lieu précis, le sorcier perçoit tous les êtres se trouvant dans la zone, qui ne réussissent pas un test de RMys contre 180. La Zone de Détection ne donne pas plus d'information que le nombre d'individus présents à cet endroit, et leur localisation exacte. Les sorts de Détection tentant de pénétrer dans la zone apparaissent aussi, à condition que le sorcier qui les lance rate son test RMys (quel que soit l'endroit où il se trouve). La Zone de Détection a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.

### Description

Permet à la personne affectée par ce sort de percevoir les forces surnaturelles invisibles pour l'oeil humain : elle peut voir la magie, les matrices psychiques et les êtres invisibles ou Animiques. Bien qu'il ne fonctionne pas contre les sorts d'illusion, qui affectent l'esprit et pas les sens, tous ceux qui se servent de Voir Réellement contre les illusions visuelles peuvent bénéficier d'un bonus de +50 à leur RMys, puisqu'ils auront plus de facilité à s'apercevoir de leur fausseté. La Présence affectable maximale est de 80.

### Description

Ce sort introduit un type de sentiment positif, comme l'amour, le plaisir ou l'amitié, chez les cibles désignées par le sorcier. Le rayon du sort est de 20 mètres, la difficulté du test de RMys ou RPsy pour éviter les effets est de 120. Une cible affectée peut effectuer ce test une fois par jour.

### Description

La bénédiction accorde une énergie incroyable aux personnes affectées. Les cibles d'une bénédiction disposent d'un bonus de +20 à toutes leurs actions et leurs Résistances. Le rayon du sort est de 5 mètres autour du sorcier ; à l'extérieur, plus aucun bonus n'est applicable. Les bénéfices de ce sort ne se cumulent pas : un personnage n'obtient pas deux fois ces bonus quand il se trouve dans la zone de deux sorts de bénédiction.

### Description

Ce sort annule les malus que subit un individu déterminé. Les malus annulés peuvent avoir pour origine la fatigue, la faim, des dégâts physiques ou même des sorts, mais en aucun cas des carences physiques comme un membre amputé ou équivalent. Le rétablissement permet de récupérer, de façon automatique, tous les points de Fatigue dépensés. La Présence affectable maximale est de 100.

### Description

Grâce au sort Trouver, un sorcier obtient la capacité de localiser une personne, un objet ou un lieu, et de connaître sa localisation exacte à ce moment précis, sans qu'importe la distance qui les sépare. Il peut chercher une chose précise ou générique, ou simplement une chose qui répond à une condition déterminée. Par exemple, un sorcier peut tenter de localiser une ville, le voleur qui lui a volé sa balance (et qu'il ne connaît pas), ou même la demoiselle de sang royal la plus proche de lui. Les objets, les lieux ou les personnes affectés doivent effectuer un test de RMys contre 140 pour ne pas être localisés. Les lieux de grande taille subissent un malus de -40 à ce test.

### Description

Enchante une zone déterminée pour la rendre impénétrable pour les êtres basés naturellement sur les sentiments négatifs ou l'obscurité. Toute créature de ce type pénétrant dans la zone d'effet du sort doit effectuer à chaque round un test de RMys contre 120, sous peine de perdre autant de points de vie que sa marge d'échec. De plus, si elle échoue à ce test, la créature subit immédiatement un malus de -40 à toutes ses actions. La zone d'effet a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.



### Symbole Hypnotique

Voie :

Magie de lumière

Coût : 140

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 50 (3)

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys ou RPsy et +1 km de rayon

Niveau du Sort : 70

### Lumière Catastrophique

Voie :

Magie de lumière

Coût : 120

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Attaque

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 72

### Objets Lumineux Matériels

Voie :

Magie de lumière

Coût : 150

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (15)

Effet

Effet Supplémentaire :

+10 à la Présence de l'objet

Niveau du Sort : 76

### Transmission par la Lumière

Voie :

Magie de lumière

Coût : 250

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

Non

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys, +20 à la Présence transportable et +100 km

Niveau du Sort : 78

### Seigneur des Rêves

Voie :

Magie de lumière

Coût : 300

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

[Données brutes]

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys

Niveau du Sort : 80

### Création de Lumière

Voie :

Magie de lumière

Coût : 250

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

1 pour 5 (50) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+50 PF

Niveau du Sort : 82

### Prisme Réfléchissant

Voie :

Magie de lumière

Coût : 160

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (16) Quotidien

Défense

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts pour les chocs et +100 points de vie

Niveau du Sort : 86

### Omnisciente Rayonnante

Voie :

Magie de lumière

Coût : 200

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 5 (40)

Effet

Effet Supplémentaire :

+500 m de rayon et +5 à la Présence affectable

Niveau du Sort : 88

### Prédire

Voie :

Magie de lumière

Coût : 200

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Animique

Effet Supplémentaire :

Double l'intervalle de temps.

Niveau du Sort : 90



### Description

Forme un objet physique d'énergie lumineuse. L'objet créé ne peut pas avoir une Présence supérieure à 60, qu'il soit aussi complexe qu'une horloge ou aussi simple qu'une épée, mais on considère qu'il possède une qualité de +10. Exceptionnellement, la qualité de l'objet n'influe pas sur sa Présence.

### Description

Projette une décharge d'énergie basée sur la lumière, avec des Dégâts de 150. La Lumière Catastrophique attaque sur une zone de 25 mètres de rayon et sur le Mode Énergie.

### Description

Forme un symbole ou un spectacle lumineux dans un lieu déterminé, qui fascine et mystifie tous ceux qui l'observent. Tout individu regardant le Symbole ne peut faire rien d'autre que demeurer absorbé dans sa contemplation. Le sort est visible à un kilomètre de distance. Les observateurs doivent effectuer un test de RMy ou RPsy contre 120 pour résister à ses effets. Une fois affectée par ce sort, une personne ne peut plus effectuer que des actions passives et ne peut pas beaucoup se déplacer. Chaque fois qu'elle subit une attaque, elle a le droit d'effectuer un nouveau test de RMy ou RPsy. Ce sort affecte ses victimes à l'unique condition qu'elles regardent directement le symbole hypnotique.

### Description

Crée un être lumineux avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être sera conçu comme une créature d'Entre Mondes, en utilisant les pouvoirs et les limitations des élémentaires de Lumière du Chapitre 26. La créature dispose de 600 PF, et il faudra pour calculer son niveau utiliser les mêmes règles que le sort Créer Être, de la voie de Création.

### Description

Permet de dominer n'importe quel type de rêve. Le sorcier a la capacité de contrôler le monde onirique d'un dormeur, en le modifiant comme s'il avait 45 en Gnose. Si le rêve s'alimente d'énergie négative, autrement dit qu'il se change en cauchemar, la Gnose du sorcier ne sera que de 30. Si le dormeur souhaite éviter le sort, il doit effectuer un test de RMy contre 140. Ce sort a aussi une deuxième fonction, suivant si le sorcier se trouve dans la Veille ou pas. Dans la Veille, il contrôle son environnement et gagne les pouvoirs d'une créature de Gnose 40 s'il se trouve dans un lieu fortement influencé par les énergies positives. S'il se trouve dans une zone neutre, sa Gnose équivalente sera de 30.

### Description

Transporte instantanément les individus ou les objets désignés par le sorcier, d'une source de lumière à une autre qui se trouve à moins de 100 kilomètres de distance. La somme de Présence transportable ne peut pas être supérieure à 250. Si une cible souhaite résister, la difficulté du test de RMy est de 120.

### Description

Permet de visualiser les événements à venir qui se dérouleront autour d'une personne, d'un objet ou d'un lieu. Prédire montre au sorcier le destin le plus probable qui attend une chose ou un individu, en lui donnant des informations détaillées sur les événements futurs. L'intervalle de temps ne pourra pas s'étendre à plus d'un an à partir du moment présent. Le Meneur de Jeu doit détailler avec honnêteté au sorcier quels événements vont se dérouler. Cependant, ceux-ci ne sont pas infailibles ; ce sort ne prédit que le destin le plus probable, et il existe toujours la possibilité qu'il puisse être modifié, par l'intervention de puissances majeures ou des personnages de Gnose élevée.

### Description

Permet au sorcier d'être omniscient, vis à vis de tout événement ou pensée située dans un rayon de 500 mètres autour de lui. Cela n'affecte que les individus de Présence inférieure à 60 et de Gnose inférieure à celle du personnage. Le sorcier sait automatiquement tout ce que se passe à l'intérieur de cette zone et ce que pensent les personnes. Il n'y a pas de test de Résistance possible.

### Description

Crée un halo de lumière pure qui fonctionne comme un bouclier prismatique, renvoyant vers son envoyeur tout sort, discipline psychique d'attaque ou technique de Ki, effectué à distance. Pour que le pouvoir soit renvoyé, il doit échouer à un test de choc contre l'équivalent d'une décharge de Dégâts 100. Il faut aussi avoir réussi sa parade avec le prisme pour renvoyer une telle attaque. S'il s'agit d'une Attaque de zone, elle ne sera pas renvoyée en totalité : elle affectera toutes les cibles de la zone affectée à l'exception du sorcier protégé par le prisme. Ce sort ne renvoie pas les effets Animiques ou Ésotériques. Le sorcier peut utiliser sa Projection magique pour rediriger l'attaque. Le prisme possède 800 points de vie.



### Prison de Lumière

Voie :

Magie de lumière

Coût : 200

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 5 (40) Quotidien

*Animique*

Effet Supplémentaire :

+10 à la RMys

Niveau du Sort : 92

### Essence de Lumière

Voie :

Magie de lumière

Coût : 100

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

*Effet*

Effet Supplémentaire :

Un jour supplémentaire

Niveau du Sort : 96

### Ascension

Voie :

Magie de lumière

Coût : 300

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

1 pour 10 (30) Quotidien

*Effet*

Effet Supplémentaire :

+10 à la Présence affectée maximale

Niveau du Sort : 98

### Holocauste de Lumière

Voie :

Magie de lumière

Coût : 600

Zéon Max : INT x 50

Maintien :

Non

*Attaque*

Effet Supplémentaire :

+10 aux Dégâts et double le rayon du sort

Niveau du Sort : 100



### Description

Le sort échange l'essence physique d'un individu avec de l'énergie divine, transformant son esprit en pure puissance surnaturelle. Les effets de l'Ascension changent selon que le sorcier l'utilise sur lui-même ou sur une autre personne. Quand il augmente sa puissance personnelle, ce sort augmente sa Gnose de 10 points. S'il l'utilise sur quelqu'un d'autre, il peut lui accorder la Gnose qu'il désire, tant qu'elle reste inférieure de 10 points à la sienne. Par exemple, un être de Gnose 45 pourrait au maximum attribuer à un autre individu l'équivalent de 35 en Gnose. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

### Description

Permet au sorcier d'entrer dans un état de léthargie absolue, tandis que son corps ne fait plus qu'un avec la lumière. Il abandonne le monde et commence son ascension vers le flux des âmes pour se nourrir de son énergie. À l'écart et inconscient de tout ce qui se passe autour de lui, le personnage multiplie par 10 sa régénération Zéonique et soigne ses blessures avec une Régénération de 16. Bien que ce sort n'ait pas de maintien, le sorcier peut rester dans le flux des âmes pour l'équivalent d'une journée.

### Description

Emprisonne une créature dans un monde de lumière impossible à traverser, un univers dans lequel elle ne pourra pas interagir avec l'extérieur, ni inversement. Tant que la cible du sort se trouve à l'intérieur de la prison, elle n'a pas conscience de ce qui se passe à l'extérieur, ou inversement. Pour briser le sortilège de l'intérieur, on considère que la prison possède (100 x la valeur Zéonique du sort) points de vie et qu'elle se défend avec les règles d'Encaissement et un IP de 10. De l'extérieur, les points de vie de la prison se réduisent au double des points de Zéon dépensés pour lancer le sort. Seules les attaques basées sur l'énergie et de Présence supérieure à 180 peuvent l'affecter. La prison régénère les dégâts subis avec une Régénération de 19. On peut éviter ce sort en réussissant un test de RMys contre 140. En cas d'échec, la cible n'a droit à aucun test ultérieur ; si elle désire sortir, elle devra être capable de rompre le sortilège.

### Description

Ce sort déchaîne la puissance de la lumière dans son état le plus pur, rasant tout ce qui se trouve sur son passage, aussi bien dans le monde matériel que dans le monde spirituel. L'énergie libérée arrache et dévore toute chose, unifiant toute existence à celle de la lumière. Même les créatures de lumière sont assimilées par ce sort. L'Holocauste crée une grande coupole lumineuse, à l'intérieur de laquelle tout se dissout instantanément. Elle a un rayon de 100 mètres, attaque sur le mode Énergie et provoque 350 points de Dégâts. Tout être subissant des dégâts, aussi minimes soient-ils, doit réussir un test de RMys contre 160 sous peine d'être unifié à la lumière et, de fait, détruit de corps comme d'esprit. Il n'est pas possible de désigner des cibles précises dans le rayon du sort, qui affecte tout de la même manière, à l'exception du sorcier.