

Source

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 30
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (3) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 m de rayon

Niveau du Sort : 2

Créer Froid

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 intensité de froid ou de gel

Niveau du Sort : 6

Capacité Aquatique

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (5) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la présence affectable maximale

Niveau du Sort : 10

Immunité au Froid

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 50
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (3) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 intensité d'immunité

Niveau du Sort : 12

Bulle Protectrice

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 40
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
1 pour 20 (2)

Défense

Effet Supplémentaire :
+10 à la valeur des Dégâts auxquels peut résister la bulle

Niveau du Sort : 16

Frappe d'Eau

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 50
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :
+5 aux Dégâts et +1 à la Force de la frappe

Niveau du Sort : 20

Contrôle des Liquides

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

Animique

Effet Supplémentaire :
Double la quantité de liquide affectée et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 22

Congeler les Émotions

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 26

Contrôle du Froid

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

Animique

Effet Supplémentaire :
+1 intensité contrôlable de froid ou de gel et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 30

Description

Confère la capacité de respirer et de se déplacer librement dans les milieux aquatiques. Le personnage ciblé par ce sort peut se déplacer avec son Mouvement maximal dans ces milieux, respirer les liquides et résister à n'importe quelle pression. Ce sort permet d'affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 50.

Description

Crée une intensité de froid ou de gel. Tant que le sort est maintenu, la température reste au même niveau.

Description

Attire tous les courants ou ruisseaux souterrains qui se trouvent à proximité, pour faire jaillir une source à l'endroit que désigne le sorcier. Ce sort influe sur les liquides naturels se trouvant à moins de 100 mètres du sorcier, mais ne peut pas traverser les barrières d'énergie.

Description

Le sorcier génère une décharge offensive qui, tout en étant de Mode contondant, peut altérer l'énergie. Ses Dégâts sont de 40 et elle rajoute un impact de Force 8 sur la cible du sort. Si la puissance de ce coup en vient à dépasser 12, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour rajouter des points de Force supplémentaires.

Description

Lève une bulle d'énergie magique qui fonctionne comme un bouclier. La bulle ne subit pas de dégâts si elle bloque des attaques dont les Dégâts ne dépassent pas 40, mais les impacts d'une puissance supérieure la détruisent automatiquement.

Description

Ce sort permet au sorcier, ou aux personnes qu'il désigne, d'être immunisé à 5 intensités de froid. S'il reçoit une attaque basée sur cet élément, chaque intensité d'immunité réduit de 5 points les Dégâts de l'attaque et accorde un bonus de +5 aux Résistances contre ses effets.

Description

Permet de contrôler une quantité de gel ou de froid équivalant à 5 intensités. Le sorcier peut en altérer la puissance jusqu'à la moitié de son intensité de base, en changer la forme ou même la sculpter comme il le désire. S'il utilise ce sort sur un être naturellement basé sur le froid, le sorcier peut le contrôler si la créature ne réussit pas un test de RMys contre 100. La créature a droit à un nouveau test par jour ou si elle reçoit un ordre complètement opposé à sa nature.

Description

Ce sort gèle les sentiments d'une personne, ce qui lui accorde une immunité psychologique contre tous les états émotionnels. Ce sort peut affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 50.

Description

Ce sort permet de contrôler totalement un volume de liquide ne dépassant pas 5 litres. Il peut en altérer la forme et la nature, lui permettre de se déplacer de lui-même, lui donner une autre apparence, voire de modifier sa solidité. Si ce sort est lancé sur un élémentaire d'eau, le sorcier peut en prendre le contrôle si la créature ne réussit pas un test de RMys contre 100. Ce sort permet même de manipuler le flux sanguin des êtres vivants; dans ce cas, une cible bénéficie d'un bonus de +40 à son test de RMys ou de RPhy. Manipuler le flux sanguin d'une personne permet au sorcier de lui infliger un malus aux actions et des dégâts équivalents à la marge d'échec pendant plusieurs rounds. En ce qui concerne les élémentaires, ils ont droit à un nouveau test chaque jour ou s'ils reçoivent un ordre complètement opposé à leur nature; un individu normal pour refaire un test tous les rounds pour tenter de se libérer totalement de l'influence du sorcier.

Congeler

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 60

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (6) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 m de rayon et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 32

Écran de Gel

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 60

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 20 (3)

Défense

Effet Supplémentaire :

+100 points de vie

Niveau du Sort : 36

Créer liquides

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 80

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 10 (8) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

Double la quantité de liquide créée

Niveau du Sort : 40

Attaque de Gel

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 80

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Attaque

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 42

Cristallisation

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 80

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 20 (4)

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys

Niveau du Sort : 46

Contrôler Reflet

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 80

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 20 (4)

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys

Niveau du Sort : 50

Corps Liquide

Voie :

Magie de l'Eau

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

Refléter les États

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 120

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys

Niveau du Sort : 56

Tempête de Gel

Voie :

Magie de l'Eau

Coût : 120

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 20 (6)

Automatique

Effet Supplémentaire :

+25 m de rayon

Niveau du Sort : 60

Description

Crée 10 litres d'eau ou d'un liquide similaire. Si le liquide a une Présence supérieure à l'eau, le MJ peut en réduire la quantité de façon proportionnelle. Ce sort ne permet pas de créer des liquides possédant des capacités mystiques.

Description

Forme une barrière de gel qui protège contre toutes les sources d'attaque. Si le bouclier parvient à bloquer une décharge d'énergie basée sur la lumière ou l'obscurité, il peut retourner l'attaque à son envoyeur avec le même résultat final. L'écran possède 400 points de vie.

Description

Ce sort provoque un froid intense sur une ou plusieurs personnes, congelant leurs corps en même temps qu'il les enferme dans des prisons de gel. Le sort fait effet sur 5 mètres de rayon. Il permet un test de RMyS contre 120 ; cependant, si une seule cible est choisie, la difficulté de ce test augmente à 140. Les conséquences de ce sort dépendent de la marge d'échec au test de Résistance: si la différence est inférieure à 20, il produit un effet de paralysie mineure; si elle est inférieure à 80, de paralysie partielle; et de paralysie totale pour plus de 80.

Description

Le sorcier lie le corps d'un individu au sien, l'obligeant ainsi à imiter tous ses mouvements. La personne ensorcelée se comporte comme un miroir, qui copie instantanément celui qui la contrôle. Il faut réussir un test de RMyS contre 80 pour résister à ce sort, qui ne permet pas de retenter ce test, sauf si la personne contrôlée se rend compte qu'elle va réaliser une action qu'elle ne ferait jamais normalement.

Description

Ce sort cristallise la cible, la rendant ainsi fragile et cassable. La personne affectée doit réussir un test de RMyS ou RPhy contre 140 sous peine que tout son corps se congèle, provoquant une paralysie mineure immédiate. De plus, tous les dégâts reçus sont considérés Critiques, quelle que soit leur valeur. Les créatures à Encaissement ne reçoivent pas de Critique direct, mais tout leur corps devient un point vulnérable.

Description

Produit une puissante décharge de gel pouvant altérer l'énergie. Le sorcier peut choisir librement entre le Mode Froid ou Perforant; dans un cas comme dans l'autre, les Dégâts de l'attaque sont de 100.

Description

Crée une puissante tempête de gel qui congèle tout ce qui se trouve dans sa zone. Tous les individus dans la zone doivent effectuer un test de RPhy contre 140, sous peine de subir automatiquement 10 points de dégâts de froid et un malus cumulatif de -5 à leurs actions. À cause de cet intense blizzard, la difficulté des tests de compétences perceptives augmente de deux niveaux. La tempête a un rayon maximal de 50 mètres et ne permet pas de choisir ses cibles à l'intérieur. Il suffit pour être affecté par la tempête de gel de se trouver dans sa zone d'effet le round suivant le lancement du sort. Ce sort reste toujours fixé au même endroit.

Description

Le sorcier crée un miroir mystique, capable de refléter tous les états surnaturels dont un individu proche de lui ou lui-même peut être la cible. L'effet se reflète automatiquement sur celui qui l'a produit, qui doit alors réussir un test de RMyS contre 120 pour éviter d'être victime de son propre pouvoir. Si, par exemple, le sorcier est soumis à une atroce souffrance de nature magique, ce sort oblige l'individu qui l'a provoquée à immédiatement effectuer le test de RMyS, sous peine de subir la même souffrance. Ce sort n'a pas de maintien mais l'état reflété dure autant que le pouvoir qu'il reflète. Chaque effet ne peut être reflété qu'une fois.

Description

La créature désignée par le sorcier se transforme en substance liquide, ce qui lui permet d'altérer volontairement sa forme et de l'immuniser à de nombreux types d'attaque. Cette métamorphose limitée se révèle efficace car toutes les personnes qui voient l'individu affecté doivent réussir un test Très Difficile de Vigilance pour s'apercevoir de sa nature liquide. De plus, le bénéficiaire du sort peut transformer ses membres en diverses armes, qui possèdent une qualité de +5 pour le calcul des Dégâts. Bien que l'individu ne soit pas véritablement immatériel, il peut entrer dans tout endroit dans lequel peut s'infiltrer de l'eau, comme un petit trou. Dans cet état, un personnage est complètement invulnérable aux attaques Perforantes et Tranchantes qui n'altèrent pas l'énergie; quant aux attaques Contondantes, elles n'infligent que la moitié des dégâts (sauf si elles altèrent l'énergie, dans ce cas elles infligent la totalité des dégâts). Malheureusement, il devient vulnérable aux effets paralysants du froid, et applique un malus de -20 à ses Résistances contre ces effets. La Présence affectable maximale est de 100.

Contrôle des Marées

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 150
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 10 (15) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+100 m de rayon

Niveau du Sort : 62

Prison d'Eau

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 140
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 20 (7)

Automatique

Effet Supplémentaire :
+10 m de long

Niveau du Sort : 66

Glaciation

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 5 (40) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+500 m de rayon

Niveau du Sort : 70

Tsunami

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 250
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Effet

Effet Supplémentaire :
+1 km de large

Niveau du Sort : 72

Reflet de l'Âme

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (20)

Automatique

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

Niveau du Sort : 76

Ralentir le Temps

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 200
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (20)

Automatique

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

Niveau du Sort : 80

Créer Ondine

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 PF

Niveau du Sort : 82

Congeler la Magie

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la valeur Zéonique des
sorts

Niveau du Sort : 86

À l'Intérieur du Miroir

Voie :
Magie de l'Eau
Coût : 300
Zéon Max : INT x 40
Maintien :
1 pour 10 (30) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+100 m de rayon

Niveau du Sort : 90

Description

Comme son nom l'indique, ce sort crée une immense zone glaciale autour du sorcier, sans prendre en compte les conditions climatiques actuelles. Tout ce qui l'entoure se couvre de glace et de neige, réduisant la température ambiante bien au-dessous de zéro. Tant que le sort est maintenu, le froid n'est pas affecté par les phénomènes atmosphériques naturels. La zone d'effet du sort s'étend dans un rayon d'un kilomètre.

Description

Ce sort crée une immense quantité d'eau qui engloutit toutes les personnes qui se trouvent dans sa zone d'effet. Tous les individus pris se retrouvent dans un milieu aquatique et ont donc du mal à se déplacer; de plus, à moins qu'ils ne puissent respirer sous l'eau, ils commencent à suffoquer. Cette prison empêche de s'échapper grâce à de puissants courants qui attirent les captifs vers le centre. Si un personnage tente de fuir, il doit réussir un test opposé contre une Force de 14, mais il bénéficie d'un bonus de +1 à sa caractéristique pour chaque niveau de difficulté obtenu au-delà de Facile sur un test de Natation. Le cube d'eau qui s'est formé mesure dix mètres de large sur dix de haut. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver dans la zone d'effet le round suivant le lancement du sort.

Description

Ce sort permet au sorcier de contrôler les courants des mers et des fleuves, de modifier de façon limitée leurs cours et leur puissance. Le pouvoir de ce sort est tel que le sorcier peut même provoquer de petits raz de marée ou inverser le cours d'un fleuve. La zone d'effet fait 500 mètres de rayon et le sorcier peut la déplacer autour de lui à volonté.

Description

Ce sort influe sur les fibres de l'espace-temps d'une partie de la réalité, épaississant son cours de façon à ce qu'il passe plus lentement pour tout le monde, y compris le sorcier. La zone affectée par ce sort se sépare temporairement de la réalité, chaque minute devient une heure à l'extérieur. La zone d'effet fait 100 mètres de rayon autour du sorcier, mais s'étend à une vitesse de dix mètres par round dès le moment où le sort est jeté. Si quelqu'un pénètre plus tard dans la zone, il subit quand même son influence. Les entités affectées peuvent éviter les conséquences de ce sort en réussissant un test de RMyS contre 120, mais uniquement si elles possèdent une Gnose supérieure à 30. Il suffit de se trouver dans la zone d'effet du sort pour être affecté dès le round suivant son lancement.

Description

Le pouvoir de ce sort manifeste un reflet spirituel d'une personne ou d'une créature, une copie animique qui conserve toutes les qualités que possède l'original. L'entité ressemble à la personne ciblée par le sort, si ce n'est qu'il s'agit qu'un être Animique pouvant interagir avec le monde réel et visible par tous. Cependant, il reste immunisé à toutes les attaques ne pouvant altérer l'énergie. Si la créature copiée possède des pouvoirs qui requièrent une Gnose supérieure à 25, ces capacités ne sont pas copiées. Le reflet obéit à tous les ordres du sorcier, mais il ne peut se manifester que tant qu'il se trouve en présence de l'original. On peut copier l'âme de tout individu dont la Présence ne dépasse pas 40. À partir de 60 en Présence, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour encore augmenter la Présence. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul sort de Reflet de l'Âme actif en même temps sur un même individu. Si l'individu copié tente de résister au sort, il doit réussir un test de RMyS contre 140. Ce sort ne peut pas faire effet sur le sorcier lui-même.

Description

Ce sort soulève un tsunami dévastateur capable de raser complètement une côte, sur une largeur maximale d'un kilomètre. Les constructions disposant d'un Seuil d'Invulnérabilité inférieur à 80 seront immédiatement détruites tandis que les autres subissent d'énormes dégâts. Bien sûr, tous les individus présents à l'intérieur de la zone subissent les conséquences logiques du phénomène.

Description

Ce sort conjure un reflet d'un endroit et crée une réalité parallèle similaire à ce lieu qui existe dans le monde réel. Ce reflet est identique au lieu imité, que cela concerne les constructions, la flore ou le climat, qui restent dans un état inaltérable correspondant au moment où a été lancé ce sort. Seuls les êtres vivants de Présence supérieure à 20 ne peuvent être imités, ainsi que les lieux aux caractéristiques exceptionnelles. Au moment de lancer le sort, le sorcier doit créer des portes distinctes qui relient le monde réel à son œuvre, qui se trouvent où il désire et prennent la forme qu'il souhaite. Le nombre d'ouvertures n'est pas limité, mais le sorcier doit au moins en créer une. Ce sort peut imiter un lieu faisant au maximum 500 mètres de rayon.

Description

Ce sort congèle la magie et paralyse temporairement un sort, ce qui a pour conséquence d'annuler ses effets. Un sortilège congelé ne disparaît pas, il reste suspendu sans faire d'effet, et ne requiert pas non plus que l'on paie son maintien. Congeler la Magie affecte tout autant les sorts que contrôle le sorcier que ceux lancés par d'autres, tant que leur valeur Zéonique ne dépasse pas 150. Dès que ce sort cesse, le sortilège suspendu reprend ses effets. Comme Congeler la Magie est un sort passif, on peut congeler des sorts utilisés durant le même round où celui-ci est lancé.

Description

Façonne une créature d'eau avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires d'eau 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.

Seigneur des Gelées

Voie :

• Magie de l'Eau

Coût : 300

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

1 pour 10 (30) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+100 km de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 92

Seigneur des Eaux

Voie :

• Magie de l'Eau

Coût : 300

Zéon Max : INT x 30

Maintien :

1 pour 10 (30) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+100 km de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 96

Un Monde Parfait

Voie :

• Magie de l'Eau

Coût : 450

Zéon Max : INT x 40

Maintien :

1 pour 5 (90) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys

Niveau du Sort : 100

Description

Ce sort congèle toute la réalité, arrêtant complètement le temps qui passe. Tant que durent ses effets, l'existence entière est paralysée ; seul le sorcier peut se déplacer et altérer librement son environnement (mais il n'a plus la capacité de régénérer son Zéon). Les entités affectées peuvent éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMyS contre 120, mais seulement si elles possèdent une Gnose supérieure à 35.

Description

Le sorcier contrôle toutes les substances liquides dans un rayon de 100 kilomètres. Ce contrôle lui permet de modifier à sa guise les océans, les fleuves et les lacs, quelle que soit leur taille, en les modelant comme s'il s'agissait d'une extension de sa propre personne. Toute créature basée sur l'eau se trouvant dans la zone doit réussir un test de RMyS contre 140 pour ne pas être immédiatement dominée. Si une créature réussit ce test, elle n'a pas à en effectuer d'autres. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.

Description

Le sorcier contrôle tous les atomes de froid et de gel dans un rayon de 100 kilomètres, quel que soit le nombre d'intensités qui le composent. Ce contrôle lui permet de réduire la température ambiante à l'intérieur de la zone d'effet et de recouvrir de gel tout ce qu'il désire. Toute créature basée sur le froid se trouvant dans la zone doit réussir un test de RMyS contre 140 pour ne pas être immédiatement dominée. Si une créature réussit ce test, elle n'a pas à en effectuer d'autres. Les créatures affectées ont droit à un nouveau test uniquement si elles modifient leur Résistance.