

Créer Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 30

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (3) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+1 intensité de feu

Niveau du Sort : 2

Réduire le Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 30

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

Non

Animique

Effet Supplémentaire :

-1 intensité de feu et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 6

Immunité contre le Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 50

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 20 (3) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+1 intensité d'immunité

Niveau du Sort : 10

Sentir la Chaleur

Voie :

Magie de Feu

Coût : 60

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (6)

Détection

Effet Supplémentaire :

+10 à la RMys et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 12

Boule de Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 50

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Attaque

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts et +5 m de rayon

Niveau du Sort : 16

Contrôle sur le Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 50

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (5) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :

+1 intensité de feu et + 5 à la RMys

Niveau du Sort : 20

Barrière de Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 50

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (5)

Défense

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts infligés, +1 mètre d'extension et +50 points de vie

Niveau du Sort : 22

Arme Ignée

Voie :

Magie de Feu

Coût : 50

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts de l'arme

Niveau du Sort : 26

Décharge de Chaleur

Voie :

Magie de Feu

Coût : 60

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

Non

Attaque

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 30

Description

Ce sort permet au sorcier, ou à la personne qu'il désigne, d'être immunisé à 5 intensités de chaleur. S'il subit une attaque basée sur ces éléments, chaque intensité à laquelle il est immunisé réduit de 5 points les Dégâts de l'attaque et lui accorde un bonus de +5 aux Résistances contre ces effets.

Description

Diminue le feu ou la chaleur d'une intensité. Il faut prendre en compte que certaines sources de feu, comme les volcans ou les grands incendies, se reproduisent automatiquement si elles ne sont pas totalement éteintes. Quand ce sort est lancé sur un être de feu, il subit 5 points de dégâts effectifs par intensité réduite s'il ne réussit pas un test de RMyS contre 100. Les créatures à Encaissement subissent 25 points de dégâts par intensité.

Description

Crée une intensité de feu. Tant que ce sort est maintenu, la flamme continue à brûler même si elle n'a rien à consumer. Si elle est placée sur un support inflammable, elle continue à brûler normalement après la fin du sort.

Description

Permet de contrôler la forme et la croissance d'un feu qui ne dépasse pas 5 intensités. Le sorcier peut modifier divers aspects des flammes, comme leur couleur, leur apparence ou la fumée qu'elles produisent. Si ce sort est lancé sur une créature naturellement basée sur le feu, le sorcier pourra la contrôler si la créature échoue un test de RMyS contre 100.

Description

Ce sort projette une attaque ignée de Dégâts 50, qui explose sur une zone de 5 mètres de rayon. Il n'est pas possible de sélectionner de cibles dans la zone d'explosion. Cette attaque s'effectue sur le Mode Chaleur.

Description

Détecte la localisation de n'importe quelle source de chaleur dans un rayon de 25 mètres. Ce sort ne donne aucune information sur la nature de ces sources, mais permet de sentir les intensités et les tailles. Il est même possible de percevoir la chaleur que diffuse un corps humain, mais pas celle d'êtres inanimés ou immatériels, comme les golems ou les morts vivants. Si une chose ou un individu désire éviter la détection, elle doit réussir un test de RMyS contre 120.

Description

Ce sort projette une décharge d'ondes à haute température, pouvant enflammer n'importe quoi. Cette attaque est effectuée sur le Mode Chaleur et les dégâts sont de 50. Comme les ondes ne sont pas visibles pour l'œil humain, le défenseur doit pouvoir voir la magie, posséder une vision thermique ou réussir un test Absurde de Vigilance pour ne pas subir le malus de Cécité contre cette attaque.

Description

Ce sort enveloppe une arme de flammes, ce qui lui permet d'attaquer sur le Mode Chaleur comme Mode principal. Le feu est si puissant qu'il augmente de 10 points les Dégâts de l'attaque, sans affecter la résistance de l'arme.

Description

Ce sort élève un puissant mur de feu. Toute personne tentant de traverser le mur subit automatiquement une attaque avec un Résultat de 240 (Quasiment Impossible), de Dégâts 80 sur le Mode Chaleur. Recevoir des dégâts n'empêche pas un personnage de traverser ce mur. La barrière ne peut pas dépasser 2 mètres de haut et 2 mètres de large. De plus, le sorcier peut l'utiliser comme un bouclier magique pour bloquer uniquement les attaques basées sur l'eau, le froid ou le feu. Il possède 300 points de vie.

Voir dans les Cendres

Voie :

Magie de Feu

Coût : 60

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

Non

Effet

Effet Supplémentaire :

Double le temps de recul

Niveau du Sort : 32

Augmenter la Température Ambiante

Voie :

Magie de Feu

Coût : 60

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 5 (12) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+1 degré et +500 m de rayon

Niveau du Sort : 36

Mine de Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 80

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 5 (16) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 aux Dégâts et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 40

Augmenter le Critique

Voie :

Magie de Feu

Coût : 60

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

Non

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 au niveau du Critique

Niveau du Sort : 42

Déshydrater

Voie :

Magie de Feu

Coût : 80

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

Non

Animique

Effet Supplémentaire :

+5 m de rayon et +5 à la RPhy ou RMys

Niveau du Sort : 46

Fondre

Voie :

Magie de Feu

Coût : 80

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (8)

Animique

Effet Supplémentaire :

+10 m de rayon et +5 à la Résistance

Niveau du Sort : 50

De Corps à Feu

Voie :

Magie de Feu

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

Sacrifice Vital

Voie :

Magie de Feu

Coût : 120

Zéon Max : INT x 20

Maintien :

1 pour 20 (6) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+10 à la quantité maximale de points de vie sacrificable par round

Niveau du Sort : 56

Incinérer

Voie :

Magie de Feu

Coût : 100

Zéon Max : INT x 10

Maintien :

1 pour 10 (10)

Automatique

Effet Supplémentaire :

+10 à la Table 73, +5 à la RMys et +25 m de rayon

Niveau du Sort : 60

Description

Crée une mine de feu qui explose au moment où le veut le sorcier, dans un rayon de dix mètres. Cette attaque se fait sur le Mode Chaleur et les Dégâts sont de 80. Pour se défendre de l'explosion, il faut effectuer une défense contre un Résultat d'Attaque de 240 (Quasiment Impossible) si l'on se trouve à plus de la moitié du rayon maximal de l'explosion ou contre 280 (Impossible) à moins de la moitié du rayon maximal. À bout portant, c'est-à-dire à moins d'un mètre du centre, le Résultat d'Attaque est de 320 (difficulté Surhumaine). La mine peut être laissée à un endroit ou sur un objet précis, où elle reste fixée jusqu'à son explosion. Le sorcier peut s'activer quand il le désire, ce qui ne compte pas comme une action active. Il n'est pas possible de choisir des cibles à l'intérieur de la zone d'explosion, qui affecte toutes les choses et personnes présentes, y compris le sorcier.

Description

Augmente de 5 degrés la température ambiante dans un rayon d'un kilomètre. Si, avec des effets supplémentaires, la température d'une zone précise augmente de 10 degrés au-delà de la température naturelle, il faut deux effets supplémentaires au lieu d'un pour continuer à l'augmenter.

Description

Ce sort transporte les sens du sorcier vers le passé, afin de lui permettre de voir la cause ou l'incident qui a provoqué un incendie précis. Le sorcier doit se trouver parmi les restes de l'incendie pour lancer ce sort, et il n'a pas conscience de ce qui se passe autour de lui pendant toute sa durée. Le sortilège permet de revenir au maximum une heure dans le passé.

Description

Ce sort chauffe n'importe quel objet inorganique que le sorcier choisit dans un rayon de 50 mètres, ce qui lui permet d'atteindre des températures extrêmement élevées. La chaleur produite est si intense que l'objet doit réussir un test de Résistance contre 60 sous peine de fondre en un nombre de rounds égal à sa Solidité. Toute personne en contact avec l'objet doit s'en écarter pour ne pas subir de dégâts. Si elle reste à son contact, elle doit effectuer un jet sur le Tableau 73 à chaque round.

Description

Ce sort détruit presque toute trace d'humidité dans un rayon de 5 mètres. Les êtres vivants dont le corps est constitué d'eau (comme les êtres humains) subissent des dégâts effectifs égaux à la moitié de la marge d'échec d'un de RMyS contre 100. Dans le cas d'un élémentaire d'eau, les dégâts sont égaux au double de la marge d'échec.

Description

Accorde un bonus de +20 au jet pour calculer le niveau de Critique provoqué par une attaque déterminée. Bien que ce sort soit passif, il doit être utilisé avant que les dés ne soient jetés.

Description

Ce sort recouvre de flammes toutes les cibles que désigne le sorcier, qu'il soit organique ou inorganique, du moment qu'il se trouve dans un rayon maximal de 50 mètres. En termes de jeu, le sorcier effectue un jet avec un bonus de +100 sur le Tableau 73 : En flammes, pour chaque cible qu'il désire incinérer. Il faut pour résister aux effets de ce sort réussir un test de RMyS contre 140.

Description

Permet au sorcier de consommer sa propre force vitale pour augmenter ses capacités physiques quand il en a besoin. Ce sort permet de sacrifier temporairement ses points de vie, à l'aide d'une action passive, pour obtenir un bonus à une action déterminée. Chaque 5 points de vie que le personnage sacrifie ainsi lui accorde un bonus de +5 à l'un de ses tests (en ce qui concerne les créatures à Encaissement, il faut multiplier ces points par leur multiplicateur d'encaissement). Ce bonus ne concerne que les actions physiques et peut être additionné aux compétences principales, comme l'attaque, la défense ou la Projection magique. Bien qu'il s'agisse d'une action passive, il faut déclarer ce sacrifice avant de lancer les dés. Le sorcier peut aussi décider de conférer cette capacité à un autre individu ; ce dernier décide alors combien de points dépenser au cas par cas. Les points de vie perdus de cette façon se récupèrent à un rythme de 10 par jour, quelle que soit la Régénération naturelle du personnage. On peut sacrifier un maximum de 40 PV par round. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.

Description

La créature désignée par le sorcier se transforme en flammes et devient ainsi immunisée à toutes les attaques non basées sur l'énergie, le froid ou l'eau. Toute substance pouvant éteindre le feu (sable, mousse...) inflige aussi des dégâts au personnage. Tant qu'il se trouve dans cet état, le personnage bénéficie d'un bonus de +30 à ses Résistances contre les effets basés sur la chaleur. Tout ce qui entre en contact avec les flammes de son corps doit réussir un test de RPhy contre le double de sa Présence, sous peine de perdre une quantité de PV égale à la moitié de la marge d'échec. Si la personne affectée possède une protection contre le feu, chaque point d'IP contre le Mode Chaleur lui accorde un bonus de +5 à son test de RPhy. La Présence affectable maximale est de 60.

Consommer l'Essence

Voie :
Magie de Feu
Coût : 120
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
Non

Animique

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

Niveau du Sort : 62

Sacrifice de Pouvoir

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 à la quantité maximale de
Zéon sacrificable par round

Niveau du Sort : 66

Critique Direct

Voie :
Magie de Feu
Coût : 100
Zéon Max : INT x 10
Maintien :
Non

Animique

Effet Supplémentaire :
+10 au niveau de Critique et +5
à la RMys

Niveau du Sort : 70

Magie pour les Capacités

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la quantité maximale de
Zéon sacrificable par round

Niveau du Sort : 72

Tempête de Feu

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

Automatique

Effet Supplémentaire :
+25 m de rayon

Niveau du Sort : 76

Consommer la Vie par Magie

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+10 à la quantité maximale de
PV sacrificables par round

Niveau du Sort : 80

Créer Efrit

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

Effet

Effet Supplémentaire :
+50 PF

Niveau du Sort : 82

Bûcher

Voie :
Magie de Feu
Coût : 250
Zéon Max : INT x 20
Maintien :
1 pour 10 (25) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :
+5 intensités de feu

Niveau du Sort : 86

Dévastation

Voie :
Magie de Feu
Coût : 200
Zéon Max : INT x 30
Maintien :
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :
+500 m de rayon

Niveau du Sort : 90

Description

Provoque une explosion interne chez un individu, ce qui lui inflige un Critique automatique. En termes de jeu, la cible subit l'équivalent d'un niveau de Critique de 120, mais peut l'encaisser avec un test de RPhy en suivant les règles habituelles. Un test réussi de RMys contre 140 permet d'éviter les effets de ce sort.

Description

Permet au sorcier de consommer sa propre énergie magique pour augmenter son accumulation magique. Ce sort permet de dépenser des points de Zéon, à l'aide d'une action passive, pour obtenir un bonus temporaire à l'AMR. Pour 10 points dépensés dans ce but, le sorcier bénéficie d'un bonus de +5 à son AMR jusqu'à la fin du round. Il est possible de sacrifier au maximum 20 points de Zéon par round avec ce pouvoir. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.

Description

Ce sort crée une terrifiante aura surnaturelle autour du sorcier, qui détruit, l'essence de vie des gens, consomme leur énergie et les empêche de se soigner par des moyens naturels. Chaque cible se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du sorcier doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de perdre une quantité de points de vie et de Zéon équivalant à la marge d'échec. Les PV perdus par un personnage à cause de ce sort ne peuvent pas être récupérés de façon naturelle; seuls les sorts de guérison peuvent les rendre. En ce qui concerne les points de Zéon, ils doivent être absorbés chez d'autres sorciers ou des réserves magiques.

Description

Ce sort permet au sorcier de consommer sa propre force vitale pour sa réserve de magie. Il peut alors sacrifier temporairement des points de vie pour récupérer du Zéon, à l'aide d'une action passive. Pour 5 PV sacrifiés de cette manière, le sorcier récupère 50 points de Zéon (les créatures à encaissement multiplient cette quantité de PV par leur multiple d'encaissement). Les points de vie perdus de cette façon se récupèrent à un rythme de 10 par jour quelle que soit la Régénération naturelle du personnage. On peut sacrifier un maximum de 20 PV par round. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.

Description

Le sorcier désigne une zone où il déclenche une puissante tempête de feu, qui calcine tout ce qui se trouve à l'intérieur. Les individus se trouvant dans cette zone subissent à chaque round une attaque automatique contre un Résultat d'Attaque de 240 (Quasiment Impossible). Les Dégâts sont de 100 sur le Mode Chaleur. La zone de la tempête a un rayon maximal de 25 mètres. Le sorcier ne peut pas désigner de cibles à l'intérieur de la zone et peut même en subir les effets. Il suffit pour être victime de cette attaque de se trouver dans la zone lors du round suivant le lancer du sort. Ce sort reste toujours fixé à l'endroit où il a été lancé.

Description

Ce sort permet au sorcier de consommer son énergie magique pour augmenter temporairement ses caractéristiques et les compétences qui en dépendent. Ce sort permet de sacrifier ses points de Zéon pour obtenir un Bonus aux caractéristiques, de façon passive. Vingt points de Zéon sacrifiés accordent un bonus de +1 aux caractéristiques jusqu'à la fin du round. Un personnage peut sacrifier au maximum 40 points de Zéon par round avec ce pouvoir. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.

Description

Projeté une explosion de feu, capable d'altérer l'énergie, sur une zone de 500 mètres de rayon. Les Dégâts sont de 200 points sur le Mode Chaleur. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone d'effet.

Description

Crée dix intensités de feu. Tant que le sort est maintenu, les flammes continuent de brûler même si elles n'ont rien à consommer. Si le feu est placé sur un support inflammable, il continue à brûler normalement après la fin du sort.

Description

Façonne une créature de feu 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 de feu 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.

Sacrifice d'Autrui

Voie :

Magie de Feu

Coût : 250

Zéon Max : INT × 20

Maintien :

1 pour 5 (50) Quotidien

Anémique

Effet Supplémentaire :

+500 m de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 92

Seigneur du Feu

Voie :

Magie de Feu

Coût : 300

Zéon Max : INT × 30

Maintien :

1 pour 10 (30) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+100 km de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 96

Armageddon

Voie :

Magie de Feu

Coût : 450

Zéon Max : INT × 30

Maintien :

1 pour 5 (90) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 km de rayon et +5 à la
RMys

Niveau du Sort : 100

Description

Le sort de feu ultime donne au sorcier la capacité de consumer une partie de l'essence même du monde, calcinant ainsi les âmes qui se trouvent autour de lui. Armageddon annihile toute forme d'existence dans un rayon de 10 kilomètres autour du lieu de lancement du sort. Toute chose, organique ou non, se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet, doit réussir un test RMys contre 140 à chaque minute, sous peine d'être physiquement et spirituellement brûlée. Tant que le sorcier maintient Armageddon actif, aucune forme de vie ne pourra naître ou être créée dans sa zone d'effet.

Description

Le sorcier contrôle toutes les particules de chaleur dans un rayon de 100 kilomètres autour de lui. Ce contrôle lui permet même de manœuvrer les courants de magma sous l'écorce terrestre, et ainsi de créer des volcans ou provoquer des éruptions. Toutes les créatures basées sur le feu présentes à l'intérieur de la zone d'effet du sort doivent réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être contrôlées par le sorcier. En cas de réussite, elles n'ont pas à refaire de test. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.

Description

Ce sort enchaîne la force vitale et l'essence d'autres personnes au sorcier, ce qui lui permet de les consumer pour son propre bénéfice. En termes de jeu, le sorcier peut utiliser les points de vie et de Zéon des cibles affectées par ce sort pour ses sorts de sacrifice : Sacrifice Vital, Magie pour les Capacités, Sacrifice de pouvoir et consumer la vie par la magie. Ce sort fonctionne sur une zone fixe d'un kilomètre de rayon, à l'intérieur de laquelle le sorcier peut désigner autant de cibles qu'il le désire. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas être affecté par ce sort. Les cibles affectées ont droit à un nouveau test de Résistance par jour, ainsi que chaque fois que leur énergie est absorbée.