

La Magie et le Mysticisme

Magie mystique

Catégorie de sort

Un mystique aura toujours la possibilité de lancer ses sorts de différentes manières selon son niveau de préparation et la situation dans laquelle il se trouve. Tous les types de sorts pourront être utilisés en combat. En général un sort nécessitera:

- Consommation d'éléments de sorts simples, d'éléments de sorts complexes ou de PE selon la catégorie du sort choisie par le mystique.
- Consommation de composantes animales, végétales et/ou minérales (Si sort fait via éléments de sort complexe)
- Une Incantation spécifique au sort lancé.

Sort actif (Éléments de sort simples)

Le sort qui est lancé en utilisant uniquement un ou des éléments de sort simples préparés ou accumulés préalablement. Ils pourront être utilisés en combat et hors combat. L'usage de ces sorts demandera au Mystique de déchirer son ou ses éléments de sorts ainsi que d'effectuer l'incantation associée.

Sort de préparation (Éléments de sort complexes)

Un mystique peut lui-même outrepasser la nécessité de consommer *ses éléments de sorts simples* pour effectuer un sort. En préparant lui-même *un élément de sort complexe* il pourra substituer tous les éléments de sorts simples d'un sort. Cette façon de procéder requiert toutefois la même dépense des éléments physiques (végétaux, minéraux, animaux) et de l'usage de la même incantation qu'un sort actif. Si un mystique souhaite utiliser ce type de sort en combat, en générale, il devra appliquer *l'élément de sort complexe* sur sa cible.

Magie de combat (Point d'énergie)

Permet de faire les sorts en combat sans l'usage ou la préparation d'éléments de sort et de parchemin runique, mais en utilisant des PE (Point d'énergie) en combat. Le mystique devra tout de même effectuer l'incantation.

Exemple :

Arme d'acier

Arme d'acier

(Incantation)

Cible: touché

Durée: 30 minutes

Description: immunise la cible du premier coup <<Brise arme>> porté contre l'arme enchantée

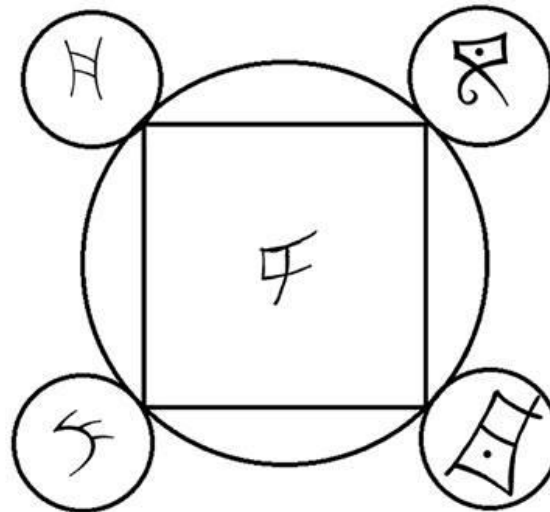
Effet: Le jeteur doit dire <<ton arme résiste à 1 brise arme>> .

*Incantation: Perbaikan Zemja Kotam Farun Ekatinera
Aruzam*

Runes:



Runes pour les éléments
de sort simple



Cercle runique pour les
sorts complexes

Éléments de sorts simples

Il s'agit des éléments de base pour faire des sorts représentés par de petites runes dessinées sur papier associés au sort en question. Le mystique aura de base 10 éléments de sorts simples disponibles durant un cycle pour effectuer ses sorts. Les éléments de sorts simples ne sont pas uniquement des bouts de papiers banals mais bien des petits manuscrits générés via rituel (Seule l'organisation peut fournir ce type d'élément). Lorsqu'un sort sera réalisé, le mage pourra consommer (déchirer) un nombre d'élément de sorts simples équivalent à son niveau de sort. Les éléments de sorts de la sorte peuvent être achetés ou volés en-jeu, ou même créés par rituels. Un mystique peut outrepasser la consommation d'éléments de sorts simples en fabriquant lui-même des éléments de sorts complexes (qui sont à distinguer des parchemins magiques) afin de réaliser ses sorts. De plus, en combat, s'il possède la compétence *Magie de Combat* du niveau approprié, il pourra également utiliser des PE afin de réaliser des sorts sans l'usage d'élément de sort quelconque.

Éléments de sorts complexes

Il s'agit de manuscrits runiques plus complexes que le Mystique peut utiliser/consumer afin de réaliser les divers rituels et sorts qu'il possède en substituant les éléments de sorts simples. En contrepartie, une consommation de composantes de base (animale, végétale ou minérale) sera nécessaire en plus des éléments de sorts complexes pour réaliser le sort. Ces éléments plus complexes pourront être créés par le mage sans aucun prérequis en dessinant sur un manuscrit des cercles de runes dont la complexité sera proportionnelle au niveau de sort. Les *éléments de sorts complexes* servent donc de substituts aux éléments de sorts simples. Ils prennent plus de temps à réaliser que les éléments simples et couleront la consommation de composante de base.

Les Composantes et les Ressources

Les composantes sont utilisées pour effectuer les sorts avec des éléments de sorts complexes, les messes et les rituels. Il en existe 3 types de bases: Végétal, Animal et Minéral, qui sont les seuls ingrédients nécessaires pour les messes/rituels niveaux 3 et moins. Les ressources rares (ex. Gemmes et autres) sont nécessaires pour les rituels niveaux 4 et +. Certains rituels de niveau 3 et + devront nécessiter des composantes rares ou bien des ressources raffinées afin d'être réalisés (*Voir également système de ressources*).

**Vous retrouverez la liste des runes et des cercles de sorts de préparation des sorts au stand de mysticisme à l'inscription lors des événements de Brumelance. Éventuellement, une version plus développée du livre de règle sur la magie sera disponible avec les différentes runes et cercles pour les sorts et rituels.*

Les Parchemins de Sort

Un parchemin de sort peut être créé à l'aide de la compétence création de parchemin de sort. Il permet au mystique d'imprimer un sort sur un Parchemin (Ressource Raffinée). Concrètement, le Mystique reproduira un sort de type complexe sur un grand parchemin (en consommant les ressources associées et prononçant l'incantation) comme il le ferait normalement. Par la suite, il consommera la carte ressource Parchemin et pourra annoter sur son sort complexe qu'il s'agit d'un parchemin de sort de X niveau. Ce parchemin pourra être utilisé par quiconque possédant la compétence utilisation de parchemin (Dans un tel cas, la personne pourra automatiquement lancer le sort sans incantation, uniquement en déchirant le parchemin). De plus, il sera nécessaire pour tous les mystiques d'utiliser des Parchemin de Sort pour apprendre des sorts. Dans un tel cas, les compétences d'Utilisation de Parchemin ne seront pas requise.

L'Apprentissage

Afin d'apprendre un sort, un mystique devra trouver un autre mystique possédant le sort en question. Ces derniers devront tout d'abord créer un Parchemin de sort du sort souhaitant être appris (Voir section parchemin de sort). Par la suite, un temps d'enseignement de 15 minutes sera requis afin d'effectuer l'apprentissage. Suivant ces étapes, le mystique pourra retranscrire le sort dans son livre de magie

Livre de Sort

Chaque mystique devra avoir avec lui un livre de magie dans lequel tous ses sorts et rituels seront inscrits s'il souhaite utiliser ceux-ci durant l'activité. Il ne devra pas nécessairement ouvrir celui-ci pour incanter, mais devra le garder sur lui lorsqu'il lancera des sorts ou fera des rituels. Le livre de sort d'un mystique ne peut être détruit ou volé. Chacun des sorts ou rituels transcrits devra comprendre tous les éléments présent sur la fiche descriptive du sort/rituel remis à l'inscription. Chaque apprentissage de sort prendra 15 minutes à réaliser et un mystique ne pourra jamais apprendre un sort ou rituel sans maîtriser le niveau du sort appris. Il sera de la responsabilité du joueur de fournir et de remplir lui-même son livre de sort.

Liste de sort de base

Voici une liste de base des sorts qu'un personnage pourra choisir à l'achat de la compétence mysticisme. De plus, les runes et les cercles de sorts complexes seront remis à lors de l'inscription.

Valeur de quantification des sorts :

Niveau (Runes)	Coût (Élément de sort simple)	Coût (Composantes)	Coût (Point d'énergie)
1 (3)	1	0	1
2 (4)	2	2	1
3 (6)	3	3	2
4 (7)	4	4	3
5 (9)	10	7	Ne peut pas être lancé

Mysticisme 1

Poison magique mineur

Cible: Toucher

Durée: 15 minutes

Description: Limite les actions offensives de la victime, celle-ci ne pourra utiliser aucun point d'énergie dans les 15 prochaines minutes à moins de recevoir un antidote.

Effet: << Toi, **POISON MAGIQUE MINEURE** tu ne peux pas utiliser de point d'énergie dans les prochains 15 minutes.>>

Incantation: Imbar Vardia Voda Vitam Fa Malefionera **Poenyr**

Lueur

Cible: Objet

Durée: 30 minutes

Description: Invoque une lumière émanant d'un objet pour une durée de 30 minutes.

Effet: Permet d'utiliser une lumière artificielle dans un objet pour s'éclairer

Incantation: Perbaikan Pozar Vitam Fa Ekatinera **Lufloor**

Antipoison mineur

Cible: Toucher

Durée: Instantané

Description: Doit dire au toucher << **ANTIPOISON MINEURE**, tu n'es plus affecté par le poison que tu as reçu>>

Effet: Élimine les effets nocifs d'un poison magique mineur ou des poisons d'alchimie niveau 1 à 2.

Incantation: Besar Penyem Voda Vitam Fa Transitorae **Alleinyr**

Sommeil

Cible: Toucher

Durée: 1 minute

Description: Doit dire au toucher << **SOMMEIL** 1 minute.>>

Effet: La victime s'endort pendant une minute. Elle peut se réveiller si elle entend un bruit de combat, si elle est brusquement bousculé ou si quelqu'un parle fort à moins d'un mètre d'elle. La victime reprend ses esprits si elle reçoit un point de dégât.

Incantation: Imbar Vardia Erano Vitam Fa Malefionera **Sommeira**

Armure magique mineure

Cible: Jeteur

Durée: 1 heure

Description: Accorde au jeteur une armure temporaire qui ne nécessite aucun support physique. +3 points d'armure.

Effet: Confère au jeteur une armure ne pouvant être additionné à son total de point d'armure physique. Le sort dure une heure où jusqu'à ce que le total des points de dégâts soit atteint. Non cumulable avec les autres sorts ou compétences octroyant des points d'armure temporaires.

Incantation: Perisai Erano Vitam Fa Atinurea Alorund

Ancrage astrale

Cible: Touché

Durée: 30 minutes

Description: Lancé sur une personne dans le coma, doit dire au toucher << Tu gagne 30 minutes supplémentaires à ton coma >>

Effet: Rallonge la période dans laquelle la personne peut être dans le Coma sans mourir.

Incantation: Pesona Daerah Erano Vitam Fa Isenorae Akkurum

Régénération Mineure

Cible: Touché

Durée: 3 heures

Description: Permet au jeteur d'augmenter la régénération naturelle de sa cible de 1 point de vie par heure

Effet: Le jeteur dit à la cible <<Régénération +1 PVheure pour les trois prochaines heures>>

Incantation: Perbaikan Erano Vitam Fa Ekatinera Relivero

Arme Brûlante

Cible: Arme/Catalyseur

Durée: 30 minutes

Description: L'arme du lanceur de sort devient extrêmement chaude, tel un morceau de fer sortant du feu de la forge.

Effet: Ajoute 1 point de dégât pour un coup

Incantation: Perbaikan Pozar Vitam Fa Ekatinera Arofo

Mutisme

Cible: Toucher

Durée: 10 minutes

Description: Les cordes vocales de la cible deviennent inutilisables pendant 10 minutes. Le joueur ne peut plus parler ni émettre de son pendant ce temps.

Effet: Le jeteur dit à la cible << MUTISME pendant 10 minutes >>.

Incantation: Imbar Vardia Erano Vitam Fa Malefionera Metorek

Frappe électrique

Cible: Toucher

Durée: 10 secondes

Description: Permet d'engourdir un membre touché de façon temporaire. Aura le même effet que la compétence engourdissement du brigand.

Effet: Le jeteur dit à la cible << ENGOURDISSEMENT 10 secondes >>

Incantation: Serangan Zrak Vitam Fa Evironera **Freletek**

Identification de la magie mineure

Cible: Toucher

Durée: -

Description: Permet au mystique d'identifier l'effet d'un objet magique ou bien d'un enchantement niveau 1 à 3. S'il s'agit d'un effet de niveau supérieur, le mystique sentira uniquement qu'il s'agit de la magie très puissante.

Incantation: Keluar Daerah Erano Vitam Fa Dovuniera **Idellef**

Courage

Cible: Toucher

Durée: 60 minutes

Description: Permet à la cible de résister au prochain effet de peur le visant.

Effet: Le jeteur dit à la cible << COURAGE, tu es immunisé au prochain effet de peur >>

Incantation: Perisai Erano Vitam Fa Atinurea **Cogamf**

Mysticisme 2

Stabilité

Cible: Touché

Durée: 30 minutes

Coût: 2 composante animale

Description: Permet à la cible de résister à 1 effet d'IMPULSION pour les 30 minutes suivant le sort.

Effet: Le jeteur dit à la cible << STABILITÉ, tu résiste à 1 IMPULSION supplémentaire dans les 30 prochaines minutes.>>

Incantation: Perisai Zemja Kotam Farun Atinurea **Stalada**

Écu de Pierre

Cible: Lanceur

Durée: 10 min.

Coût: 2 composante minérale

Description: Transforme le bras du lanceur en roc, ce qui lui permettra de parer les coups en combat.

Effet: Transforme le bras du lanceur en pierre (1 PR) qui lui permettra de parer des coups avec ce dernier. Si un brise bouclier est fait sur le membre, celui-ci devient inutilisable pour les 30 minutes suivante.

Incantation: Perisai Zemja Kotam Farun Atinurea **Edorro**

Poigne de givre

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 2 composante minérale

Description: Permet de causer un coup à 3 dégâts fixe à une cible en utilisant les mains du lanceur ou un catalyseur de combat comme catalyste.

Effet: 3 dégâts à une cible touchée

Incantation: Serangan Voda Kotam Farun Evironera **Prymari**

Soins gastrique

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 2 composante végétale

Description: Permet au jeteur de guérir toutes les afflictions ou maladies touchant l'estomac et le système digestif de la cible.

Effet: Le jeteur dit a la cible <<Soins de tous les maux d'estomac ou de digestion>>

Incantation: Besar Penyem Voda Kotam Farun Transitorae **Silunori**

Soins respiratoire

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 2 composante végétale

Description: Permet au jeteur de guérir toutes les 1 afflictions ou maladies touchant la respiration de la cible.

Effet: Le jeteur dit a la cible <<Soins de tous les maux respiratoires>>

Incantation: Besar Penyem Zrak Kotam Farun Transitorae **Silukuru**

Migraine

Cible: Touché

Durée: 60 minutes

Coût: 2 composante minérale

Description: La cible aura des maux de tête pendant 60 minutes l'empêchant de se concentrer plus de 5 minutes sur une tâche et l'empêchant ainsi de faire des messes, rituels, alchimie ou tout autre action complexe demandant une concentration.

Effet: Le jeteur dit a la cible <<MIGRAINE, tu ne peux plus préparer de potion, messes ou rituels pendant 60 min.>>

Incantation: Imbar Vardia Erano Kotam Farun Malefionera **Migurek**

Soins de maux de tête

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 2 composante végétale

Description: Permet au jeteur de guérir toutes les afflictions ou maladies touchant la tête et migraine de la cible.

Effet: Le jeteur dit a la cible <<Soins de tous les maux de têtes et migraines>>

Incantation: Besar Penyem Erano Kotam Farun Transitorae **Soligurek**

Voile d'oubli mineure

Cible: Touché

Durée: 15 minute

Coût: 2 composante animale

Description: Doit dire au toucher << Tu oublies les 15 dernières minutes >>

Effet: La victime devient confuse et oublie les 15 dernières minutes. Même si on lui décrit la situation qu'elle a vécu, elle sera sceptique face à cela et doutera de la véracité de la situation.

Incantation: Pesona Daerah Erano Kotam Farun Isenora **Volera**

Aveuglement

Cible: Touché

Durée: 15 secondes

Coût: 2 composante minérale

Description: Doit dire au toucher << Aveuglement 15 secondes >>

Effet: La victime doit fermer les yeux durant 15 secondes. Ne se dissipe pas même lorsqu'on reçoit du dégât.

Incantation: Imbar Vardia Pozar Kotam Farun Malefionera Andros

Frappe Kinétique

Type de sort:

Cible: Touché

Durée: 30 minutes

Coût: 2 composante minérale

Description: Permet au lanceur de charger sa main ou son catalyseur d'une charge cinétique lui permettant d'utiliser Impulsion. Ce sort peut rester charger durant 30 minutes.

Effet: Le jeteur dit à la cible <<Impulsion !!>>

Incantation: Serangan Erano Kotam Farun Evironera Forreka

Déshydratation avancée

Cible: Touché

Durée: Instantanée

Coût: 2 composante minérale

Description: Doit dire au toucher « Tu es atteint d'une soif intense, tu as envie de boire quelque chose immédiatement »

Effet: La personne ayant été touché par le sort, se doit de boire quelque chose dans les plus bref délais, elle ne sera pas tenté de refuser ce que quelqu'un lui offrira.

Incantation: Imbar Vardia Voda Kotam Farun Malefionera Deyonura

Mysticisme 3

Écu de Roc

Cible: Lanceur

Durée: 10 min.

Coût: 3 composantes minérales

Description: Transforme le bras du lanceur en roc, ce qui lui permettra de parer les coups en combat.

Effet: Transforme le bras du lanceur en roc (2 PR) qui lui permettra de parer des coups avec ce dernier. Si 2 brises boucliers sont fait sur le membre, celui-ci devient inutilisable pour les 30 minutes suivante.

Incantation: Perbaikan Zemja Nimu Sotam Farun Nara Ekatinera Eddorro

Poigne frigorifique

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 3 composantes minérales

Description: Permet de causer un coup à 4 dégât fixe à une cible en utilisant les mains du lanceur ou un catalyseur de combat.

Effet: 4 dégâts à une cible touchée

Incantation: Serangan Vodali Num Sotam Farun Nara Evironera Prymari

Identification de la magie majeure

Cible: Toucher

Durée: -

Coût: 2 composante animale, 1 composante végétale

Description: Permet au mystique d'identifier l'effet d'un objet magique ou bien d'un enchantement de tout niveau.

Effet: Permet de connaître les effets/origines d'un objet ou d'un enchantement magique peu importe son niveau.

Incantation: Keluar Daerah Eranorus Ovam Sotam Farun Nara Dovuniera Idellef

Frappe foudroyante

Cible: Toucher

Durée: 30 minute

Coût: 3 composantes minérales

Description: Permet de paralyser un membre touché de façon temporaire pendant 30 minutes

Effet: Le jeteur dit à la cible << Paralysie de [nommer membre] 30 minutes >>

Incantation: Serangan Zrakaro Num Sotam Farun Nara Evironera Freletek

Arme Incandescente

Cible: Arme/Catalyseur

Durée: 30 minutes

Coût: 3 composantes minérales

Description: L'arme du lanceur de sort devient extrêmement chaude, tel un morceau de fer sortant du feu de la forge.

Effet: Ajoute 1 point de dégât pour les 3 prochains coups

Incantation: Perbaikan Pozari Num Sotam Farun Nara Ekatinera Arofo

Régénération Majeure

Cible: Touché

Durée: 6 heures

Coût: 3 composantes animales

Description: Permet au jeteur d'augmenter la régénération naturelle de sa cible de 2 point de vie par heure

Effet: Le jeteur dit a la cible <<Régénération +2 PVheure pour les six prochaines heures>>

Incantation: Perbaikan Eranorus Ovam Sotam Farun Nara Regoro

Fendoir d'écu

Cible: Jeteur

Durée: -

Coût: 2 composante minérale, 1 composante animale

Description: Accorde au jeteur la capacité de briser un bouclier.

Effet: Le jeteur doit dire <<Bris de Bouclier>> peut être fait avec son catalyste de combat.

Fonctionne comme la compétence coup puissant du guerrier.

Incantation: Serangan Zemja Nimu Sotam Farun Nara Evironera Fendoris

Brise-Lame

Cible: Jeteur

Durée: -

Coût: 2 composante minérale, 1 composante animale

Description: Accorde au jeteur la capacité de briser une arme

Effet: Le jeteur doit dire <<Brise arme>> doit être fait avec son catalyste de combat.

Fonctionne comme la compétence coup destructeur du guerrier.

Incantation: Serangan Zemja Nimu Sotam Farun Nara Evironera Balaris

Poison magique majeur

Cible: Toucher

Durée: 15 minutes

Coût: 2 composante végétale, 1 composante animale

Description: Doit dire au toucher << Toi, **POISON MAGIQUE MAJEURE** tu ne peux pas utiliser de point d'énergie ni portez d'action offensive dans les prochains 30 minutes.>>

Effet: limite les actions offensives de la victime, celle-ci ne pourra utiliser aucun point d'énergie ni porter aucune action offensive dans la prochaine heure à moins de recevoir un antidote du niveau adéquat. La cible pourra tout de même se défendre pendant ce temps.

Incantation: Imbar Vardia Vodali Num Sotam Farun Nara Malefionera Poenyr

Stabilisation

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 1 composante végétale, 2 composante animale

Description: Lancé sur une personne dans le coma, doit dire au toucher « Tu reviens dans l'état agonisant»

Effet: Ramène un personnage de l'état comateux à l'état agonisant.

Incantation: Besar Penyem Eranorus Ovam Sotam Farun Nara Transitorae Regoro

Étouffement

Cible: Touché

Durée: 5 min.

Coût: 2 composante minérale, 1 composante végétale

Description: La cible touché devra se prendre la gorge et mimer l'étouffement pendant 5 minute et ne pourra pas entreprendre d'action offensive pendant ce temps ni lancer de sort. Mais celle-ci pourra se défendre.

Effet: Le jeteur dit a la cible <<ÉTOUFFEMENT, tu t'étouffe pendant 5 min. et ne peut plus faire d'action offensive ni lancer des sorts >>

Incantation: Imbar Vardia Zrakaro Num Sotam Farun Nara Malefionera Etrellak

Armure magique majeure

Cible: Jeteur

Durée: 1 heure

Coût: 3 composantes minérales

Description: Accorde au jeteur une armure temporaire qui ne nécessite aucun support physique. +8 points d'armure.

Effet: Confère au jeteur une armure ne pouvant être additionné à son total de point d'armure physique. Le sort dure une heure où jusqu'à ce que le total des points de dégâts soit atteint. Non cumulable avec les autres sorts ou compétences octroyant des points d'armure temporaires.

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Ritam Farun Naratiel Atinurea Allorund

Mysticisme IV

Enchevêtrement

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 1 étoffe, 2 composante végétale

Description: En touchant sa cible, le Mystique rendra immobile celle-ci pendant 2 minutes (elle ne pourra bouger ses jambes du sol) en plus de lui faire 2 de dégâts.

Effet: 2 Dégâts et immobilise une cible sur place pour 2 min.

Incantation:

Soins majeure

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 1 étoffe, 2 composante végétale

Description: Lancé sur une personne consciente, doit dire au toucher « Tu regagnes 4 points de vie»

Effet: Redonne 4 points de vie à la cible

Incantation: Besar Penyem Eranorus Ovam Ritam Farun Naratiel Transitorae Siludi

Poigne glacial

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 1 joyau, 2 composante minérale

Description: Permet de causer un coup à 5 dégât fixe à une cible en utilisant les mains du lanceur ou un catalyseur de combat.

Effet: 5 dégâts à une cible touchée

Incantation: Serangan Vodali Num Ritam Farun Naratiel Evironera Prymari

Frappe sidérante

Cible: Toucher

Durée: 2 minutes

Coût: 1 acier, 1 composante minérale

Description: Permet de rendre la cible touché inconsciente pendant 2 minutes. Celle-ci ne pourra être achevé dans cette état et se reveillera dès qu'elle recevra des dégâts.

Effet: Le jeteur dit à la cible << Tu tombes inconscient pendant 2 minutes >>

Incantation: Imbar Vardia Zrakaro Num Ritam Farun Naratiel Malefionera Freletek

Rétablissement majeure

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 1 étoffe, 1 composante végétale

Description: Lancé sur une personne dans le coma, doit dire au toucher « Tu reviens à l'état d'agonie»

Effet: Ramène un personnage de l'état comateux à l'état d'agonie

Incantation: Perbaikan Eranorus Ovam Ritam Farun Naratiel Ekatineria Relivero

Armure magique absolue

Cible: Jeteur

Durée: 1 heure/1 combat

Coût: 4 composantes minérales

Description: Accorde au jeteur une armure temporaire qui ne nécessite aucun support physique. +12 points d'armure.

Effet: Confère au jeteur une armure ne pouvant être additionné à son total de point d'armure physique. Le sort dure une heure où jusqu'à ce que le total des points de dégâts soit atteint. Non cumulable avec les autres sorts ou compétences octroyant des points d'armure temporaires.

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Ritam Farun Naratiel Atinurea Alorund

Mysticisme V

Griffe Polaire

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 2 joyau, 3 composante minérale

Description: Permet de causer un coup à 5 dégât fixe à une cible en utilisant les mains du lanceur ou un catalyseur de combat. De plus, **Paralysie sur** le membre la cible touchée pour la prochaine heure (Sauf si le membre est le torse).

Effet: 5 dégâts à une cible touchée avec l'effet de Paralysie sur le membre touché

Incantation: Serangan Vodali Num Ka Ditam Farun Naratiel Vorus Evironera Prymari

Pulsion

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 2 Étoffes, 3 composante minérale

Description: Permet de causer un coup à 5 dégât fixe à une cible en utilisant les mains du lanceur ou un catalyseur de combat. De plus, **ajoute l'effet Héroïque à la cible touchée**

Effet: 5 dégâts Héroïque à une cible touchée

Incantation: Serangan Eranorus Ovam Ro Ditam Farun Naratiel Vorus Evironera Forreka

Arme enflammé

Cible: Arme/Catalyseur

Durée: 30 minutes

Coût: 1 acier, 1 joyau, 3 composante minérales

Description: L'arme du lanceur de sort devient extrêmement chaude, tel un morceau de fer sortant du feu de la forge.

Effet: Ajoute 2 point de dégât pour les 4 prochains coups et l'effet "Magique"

Incantation: Serangan Pozari Num Ka Ditam Farun Naratiel Vorus Evironera Arofo

Soins miraculeux

Cible: Touché

Durée: Instantannée

Coût: 2 étoffes, 3 composantes végétales

Description: Lancé sur une personne consciente, doit dire au toucher « Tu regagnes 6 points de vie et guérit de tous les poisons niveau 3 et moins en plus de ressortir de la convalescence.»

Effet: Redonne 6 points de vie à la cible et guérit de tous les poisons niveau 3 et moins en plus de ressortir de la convalescence.

Incantation: Besar Penyem Vodali Num Ka Ditam Farun Naratiel Vorus Transitorae Siludi

Écoles Avancées

ABJURATION

NIVEAU I

Purification astrale (Abjuration)

Cible: Toucher

Durée: -

Coût: 2 composantes végétales, 1 Composante minérale

Description: Permet de purifier une malédiction niveau IV et moins affectant une cible

Effet: << Toi, guérison de une des malédiction niveau IV et moins affligeant>>

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Telem Nuavo Ra Atinurea Prilyrast

Sceau Astrale

Cible: Personnel

Durée: 2 heures

Coût: 1 composante minérale, 2 composante animale

Description: Doit dire à la cible “résistes aux 2 prochains coups/effets d’Engance en combat”.

Effet: Permet au mystique de résister aux deux prochains coups ou effets reçu d’Engance en combat. Il devra dire “Résiste” lorsqu’il recevra les dit coups.

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Telem Nuavo Ra Atinurea Scotarn

Bannissement mineur

Cible: Cible (Entité de Brume mineure)

Durée: 1 Heure

Coût: 1 composante minérale, 2 composante animale

Description: Doit dire à la cible “Bannissement - Tu ne peut t’approcher de moi à moins de 10 mètres”.

Effet: Tu ne peux bannir plus de une créature de Brume par combat par niveau d’abjuration. Certaines créatures sont immunisés à ce sort. Permet de repousser une créature de brume touchée par l’abjurateur. Celle-ci ne pourra plus s’approcher de l’abjurateur à moins de 10 mètres. Pour s’identifier l’Abjurateur devra avoir un glowstick bleu pendant la durée de l’effet.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Telem Nuavo Ra Malefionera Bunistor

Armure astrale

Cible: Personnel

Durée: 1 heure ou le prochain combat

Coût: 2 composante minérale, 1 composante animale

Description: Doit dire à la cible “-1 de dégâts contre tous les coups reçu d’engance pour le prochain combat (ou la prochaine heure)”.

Effet: Octroie une réduction de dégât de 1 face aux engances pendant le prochain combat (pour un minimum de 1 de dégât reçu).

Incantation:

NIVEAU II

Coquille Astral

Cible: Personnel

Durée: 1 heure ou le prochain combat

Coût: 2 composante minérale, 1 composante animale

Description: Doit dire à la cible “+12 PA contre les Engances de Brume pour le prochain combat”.

Effet: Octroie 12 PA contre les Engeances de Brume pendant le prochain combat (Se déroulant dans la prochaine heure)

Incantation:

Marquage Astrale

Cible: Personnel

Durée: 1 Combat

Coût: 2 composante minérale, 2 composante animale

Description:

Effet: Permet à l'Abjurateur de frapper de magique durant un combat contre les engeances de brume

Miroir Astrale (Abjuration)

Cible: Personnel

Durée: 1 heure

Coût: 2 composantes minérales, 2 composantes végétales

Description: Permet de renvoyer le prochain sort niveau 4 et moins reçu par le mystique à sa source d'origine.

Effet: Tous les effets du prochain sort reçu par le mystique sont retournés à l'envoyeur.

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Ro Quelem Nuavo Radyr Vorus Atinuerea Myzera

Dissipation de Protection (Abjuration)

Cible: Toucher

Durée: 1 Heure

Coût: 2 composante minérale, 2 composante animale

Description: Doit dire à la cible "Diminue de moitié tous tes PA totaux (physique et par bonus)".

Effet: Réduit de moitié les points d'armures totaux de la cible, peu importe ses bonus

Incantation: Serangan Eranorus Ovam Telem Nuavo Ra Evironera Dastare

NIVEAU III

Bannissement majeur

Cible: Toucher

Durée: 1 Heure

Coût: 2 Joyaux, 1 composante minérale, 2 composante animale

Description: Doit dire à la cible "Bannissement - Tu ne peut t'approcher de moi à moins de 10 mètres".

Effet: Tu ne peux bannir plus d'un individu par combat par niveau d'abjuration. Permet de repousser un personnage joueur ou une créature de brume mineure touchée par l'abjurateur. Celle-ci ne pourra plus s'approcher de l'abjurateur à moins de 10 mètres. Pour s'identifier l'Abjurateur devra avoir un glowstick bleu pendant la durée de l'effet.

Incantation:

Purification astrale absolue (Abjuration)

Cible: Toucher

Durée: -

Coût: 1 parchemin, 1 joyau, 3 composantes végétales

Description: Permet de purifier toutes les malédictions/afflictions niveau V ou moins. Annule les effets des afflictions majeures pendant 1 heure

Effet: << Toi, guérison de toutes les malédictions niveau V et moins t'affligeant. Annule les effets des afflictions majeures pendant 1 heure >>

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Ro Quelem Nuavo Radyr Vorus Atinuerea Prilyrast

Miroir Astrale Absolue (Abjuration)

Cible: Personnel

Durée: 1 heure

Coût: 1 acier, 1 joyau, 2 composantes végétales

Description: Permet de renvoyer le prochain effet de sort ou de prière reçu par la cible à sa source d'origine peu importe son niveau. De plus, s'il s'agit d'un effet ayant une durée, double l'effet de celui-ci.

Effet: Tous les effets du prochain sort reçu par le mystique sont retournés à l'envoyeur.

Incantation: Perisai Eranorus Ovam Ro Quelem Nuavo Radyr Vorus Atinuerea Myzera

Dissipation de la magie (Abjuration)

Cible: Toucher

Durée: Instantanée

Coût: 1 parchemin, 1 joyau, 2 composantes végétales

Description: Permet de réduire à la durée de tous les sorts ou prières actives sur la cible.

Effet: Termine instantanément la durée de tous sorts ou prières actuellement actifs sur la cible. Des sorts, rituels, prières ou messes qui protégeraient contre les effets d'un sort, ou renvoieraient les effets d'un sort, protègent et fonctionnent contre ce sort.

Incantation: Serangan Eranorus Ovam Ro Quelem Nuavo Radyr Vorus Evironera ...

MAGIE ÉCARLATE

NIVEAU I

Drain de vie mineur (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 1 ressource animale, 1 point de vie

Durée: Instantanée

Description: Draine 2 points de vie à la cible et soigne 2 points de vie au lanceur.

Effet: Enlève 2 points de vie à la cible, indépendamment de son armure et soigne le lanceur de 2 points de dégâts, peu importe combien de points de vie il restait à la cible.

Incantation: Serangan Vodali Num Xytum Nosary Fel Evironera Dalitor

Sang Brulant (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 2 composantes animale, 1 point de vie

Durée: 5 min

Description: Dois dire au touché "Souffrance atroce 5 minutes"

Effet: La cible souffre au point tel où elle tombe au sol et se tort de douleur pendant 5 minutes. Elle ne pourra entreprendre aucune action pendant ce temps. Elle pourra toutefois se défendre si elle se fait attaquer.

Incantation: Imbar Vardia Pozari Num Xytum Nosary Fel Malefionera Sarozar

Poison Pourpre (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 2 composantes animale, 1 point de vie

Durée: 15 min

Description: Dois dire au touché "Poison Pourpre - tu ne peux plus utiliser de PE pour les 15 prochaines minutes et tu perds 1 PV par minute"

Effet: Limite les actions offensives de la victime, celle-ci ne pourra utiliser aucun point d'énergie dans les 15 prochaines minutes à moins de recevoir un antidote physique ou une guérison de maléfice. De plus, la cible perdra 1 points de vie par minute jusqu'à ce qu'elle tombe dans l'agonie.

Incantation: Imbar Vardia Vodali Num Xytum Nosary Fel Malefionera Pozylor

Sacrifice du Sang mineure

Cible: Touché

Coût (complexe): 2 composantes animales, 3 Points de vie

Durée: 5 min

Description: Dois dire au touché "Sacrifice - Tu es guérit d'un maléfice niveau 3 et moins ou d'un poison/magique niveau 3 et moins".

Effet: Permet de guérir un poison ou un maléfice d'une cible en sacrifiant un nombre point de vie égal au niveau du poison ou maléfice affectant la cible (Maximum niveau 3).

Incantation: Beser Penyem Vodali Num Xytume Nosary Fel Transitorae Sorilezor

Étoffe de Sang

Cible: Personnel

Coût (complexe): 2 composantes animales, 1 à 3 point de vie

Durée: 2 heures

Description: Dois dire "Étoffe de Sang - +X point d'armure pour deux heures"

Effet: Permet de donner au mystique 2 PA par tranche de 1 PV sacrifier durant le sort. Ces PA sont non cumulable avec les autres effets mystiques, de la prêtrise ou de l'alchimie augmentant le nombre de PA. Cumulable avec l'armure physique légère (moins de 6 PA). Le sort ne peut être effectué que sur le mystique.

Incantation: Perisai Vodali Num Xytum Nosary Fel Attinurea Etyzorund

NIVEAU II

Drain d'énergie (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 1 cuir, 1 point de vie

Durée: Instantanée

Description: Draine toutes les PE à une cible en combat et redonne 2 PE au mystique

Effet: Enlève 2 tous les PE à la cible et redonne au lanceur de 2 PE indépendamment du nombre de PE drainé.

Incantation: Imbar Vardia Vodali Num Botum Nosary Felisis Malefionera Destari

Drain de vie majeur (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 1 Cuir, 3 point de vie

Durée: Instantanée

Description: Draine 4 points de vie à la cible et soigne 4 points de vie au lanceur.

Effet: Enlève 4 points de vie à la cible, indépendamment de son armure et soigne le lanceur de 4 points de dégâts, peut importe combien de points de vie il restait à la cible.

Incantation: Serangan Vodali Num Botum Nosary Felisis Evironera Dalitor

Soin Écarlate (Écarlate)

Cible: Toucher

Coût (complexe): 1 Cuir, 2 point de vie

Durée: Instantané

Description: Redonne tous les points de vie à la personne touchée.

Effet: Ce sort permet au lanceur de soigner complètement quelqu'un qui n'est pas morte, sans convalescence. Pour ce faire il doit trouver quelqu'un qui sacrifiera 3 points de vie. Le lanceur peut être celui qui se sacrifiera. La personne sacrifiant les points de vie doit être consentante. Le lanceur doit toucher la personne qui sacrifie les points de vie lorsqu'il prononce le dernier mot de son incantation.

Incantation: Besar Penyem Vodali Num Botum Nosary Felisis Transitorae Siludi

NIVEAU III

Drain de vie majeur (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 2 cuir, 1 composante animale, 3 points de vie

Durée: Instantanée

Description: Draine 6 points de vie à la cible et soigne 6 points de vie au lanceur.

Effet: Enlève 6 points de vie à la cible, indépendamment de son armure et soigne le lanceur de 6 points de dégâts, peut importe combien de points de vie il restait à la cible.

Incantation: Serangan Vodali Num Ka Votum Nosary Felisis Vorus Evironera Dalitor

Rage de Sang

Cible: Personnel

Coût (complexe): 2 cuir, 1 composante animale 3 points de vie

Durée: 15 min.

Description: La Mystique gagne +6 PA pour les 15 prochaines minutes (non-cumulable avec les autres effets) en plus de faire +1 de dégâts à tous ses coups. Le mage de sang aura également le gout irrésistible de se combattre pendant cette période.

Effet: Voir description

Incantation: Imbar Vardia Pozari Num Ka Votum Nosary Felisis Vorus Malefionera

Marionnette Sanglante (Écarlate)

Cible: Touché

Coût (complexe): 2 cuir, 1 composante animale, 3 points de vie

Durée: 5 minutes

Description: Prends le contrôle de la personne touchée.

Effet: La cible devra exécuter tous les ordres du lanceur sauf de se suicider. La cible est consciente de ce qui se passe et s'en rappellera ensuite. Le lanceur ne contrôle que son corps mais la cible devra exécuter les ordres de bonne foi et au meilleur de ses capacités physiques et mentale.

Incantation: Imbar Vardia Vodali Num Ka Votum Nosary Felisis Vorus Malefionera Minfaros

Magie des Songes

NIVEAU I

Torture de l'esprit

Cible: Toucher

Durée: 5 minutes

Coût: 1 composante minérale, 2 composante animale

Description: Dois dire au toucher « Tu revis les moments les plus noirs de ta vie »

Effet: Amène la cible dans un état de détresse mentale, en la faisant revivre ses souvenirs les plus mauvais, ce qui occasionne également une douleur physique intense chez la cible. Cause l'effet torture et le mystique pourra ainsi soutirer une information à la cible après les 5 minutes de souffrance. Résistance à la torture fonctionne contre ce sort.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Cotun Kasari Sen Toromeku

Inversion d'essence

Cible: Toucher

Durée: 2 heures

Coût: 1 composante végétale, 2 composante animale

Description: Dois dire au toucher « Ton vice et ta vertu s'inverse pour une heure »

Effet: Inverse les vices et vertus de la cible pendant une durée de deux heures. Par exemple, une personne ayant normalement la vertu droiture, deviendra félon (vice étant la félonie) et vice-versa.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Cotun Kasari Sen Malefionera Invari

Altération d'essence mineure

Cible: Toucher

Durée: 2 heures

Coût: 1 composante végétale, 1 composante minérale

Description: Dois dire au touché « Tu as maintenant (nom du vice/vertu) comme trait principal pour les deux prochaines heures»

Effet: Permet d'ajouter un vice ou une vertu à une cible pendant une durée de deux heures. Cette vertu ou ce vice deviendra également la caractéristique principal de la cible pendant la durée du sort. Si le vice/vertu est déjà possédé de la cible, celui-ci devient exagéré pour la durée du sort.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Cotun Kasari Sen Malefionera Anotori

Phobie mineure

Cible: Toucher

Durée: 60 minutes

Coût: 3 composantes animales

Description: Dois dire au touché « Tu es maintenant affligé de (nom de la phobie), tu seras hésitant devant celle-ci (impossibilité à prendre des initiatives) et ne voudras pas s'en approcher/t'aventurer sans avoir quelqu'un à tes côtés»

Effet: Permet d'affecter une cible en lui donnant une phobie pendant une heure (voir liste de phobie). Cela aura pour effet de rendre la cible craintive et hésitante devant sa peur, faisant ainsi en sorte qu'elle ne pourra prendre d'initiative devant elle. De plus, sans être accompagné de quelqu'un, elle ne pourra s'approcher/s'aventurer seul près de celle-ci. Si bien exploité par un tortionnaire, celle-ci pourra également être utilisée comme moyen de *torture* afin de soutirer de l'information d'une cible. Dans ce cas, la cible devra être exposé seule à sa peur pendant 10 min. avant de pouvoir révéler une information à son tortionnaire.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Cotun Kasari Sen Malefionera Perinomeku

- Peur de la Brume: Peur de l'apparition de la Brume (artificielle ou naturelle) sur le terrain
- Peur de l'obscurité: Peur de la nuit ou d'une pièce sombre sans lumière
- Claustrophobie: Peur des endroits hermétiques
- Peur des hauteurs (Acrophobie): Peur de se tenir sur des balcons, palissades, etc.
- Peur des forêts (Hylophobie)
- Nécrophobie: Peur des cadavres
- Hématophobie: Peur du sang (Coup d'épée, blessure, etc.)

Transe

Cible: Toucher

Durée: 5 minutes

Coût: 2 composante minérale et 1 composante animale

Description: Doit dire au touché << Transe 5 minutes, tu reste immobile, tu ne peux faire aucune action, tu te réveille si tu te fais attaquer >>

Effet: La cible touché par le sort tombera dans une transe

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Cotun Kasari Sen Torigurek

NIVEAU II

Altération d'essence majeure

Cible: Toucher

Durée: 1 heure

Coût: 2 composantes végétales, 2 composantes minérales

Description: Dois dire au touché « Tu PERSONNALISES (nom du vice/vertu) comme trait principal pour les deux prochaines heures»

Effet: Fait en sorte que la cible touchée CARACTÉRISE un vice ou une vertu au choix du mystique pendant une durée de deux heures où elle l'exagerera grandement.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam

Voile d'oubli Majeure

Cible: Touché

Durée: 60 minutes

Coût: 2 composante animale et 2 composante végétale

Description: Doit dire au toucher << Tu oublies les 60 dernières minutes et tu tombes inconscientes pendant 1 minute, tu te réveilles si tu te fais attaquer >>

Effet: La victime devient confuse et tombe inconsciente pendant 1 min (elle se réveille automatiquement si elle se fait attaquer. À son réveil, celle-ci aura oublié les 60 dernières minutes. Même si on lui décrit la situation qu'elle a vécu, elle sera sceptique face à cela et doutera de la véracité de la situation.

Incantation:

Souvenir Forcé

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 2 composante animale et 2 composante végétale

Description: Doit dire au toucher << Tu te rappel de tous les évènements s'étant produit à travers la dernière heure + annule tous les effets d'Oublie reçu depuis la dernière journée. Permet au Mystique de rétirer une information de sa cible >>

Effet: La cible se souviendra très clairement de tous détails de la dernière journée. De plus, si celle-ci était sous l'effet d'Oublie depuis les dernières 24 heures, cela annulera son effet. Le Mystique pourra également soutirer une information à la cible. Ne peut viser une cible qu'une seule fois par cycle.

Incantation:

Provocation

Cible: Touché

Durée: 30 min.

Coût: 2 composante animale et 2 composante végétale

Description: Doit dire à la cible " Tu tombes dans un état "d'énervement" pendant 30 min.

Effet: La cible touchée par ce sort tombera sous l'effet de la Colère pendant 30 min. L'individu fait preuve de violence (verbale ou physique) facilement devant les individus qui l'interpelleront. Elle ne cherchera toutefois pas à attaquer les individus si non provoqué.

Incantation:

Voix Serène

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 2 composante animale et 2 composante minérales

Description: Doit dire à la cible “ Tu tombes dans un état “sérénité” pendant 60 min.

Effet: La cible touchée tombe dans un état de sérénité pendant 30 minutes. Annule l’effet de colère. La cible ne cherchera pas à initier un conflit à moins de recevoir des provocations physiques.

Incantation:

NIVEAU III

Vision Cauchemardesque

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 1 Parchemin, 1 Joyau, 2 composante animale et 1 composante végétale

Description: Doit dire à la cible touchée “ Panique pendant 5 min.”

Effet: La Cible touchée tombe sous l’effet de Panique pendant 5 min. Le personnage affligé par la panique fuira l’opposant lui ayant lancé cet effet le plus rapidement possible pendant 5 minutes. Il perdra toute volonté de se battre pendant la durée de l’effroi et désira sortir du champ de bataille

Incantation:

Protecteur Désigné (Magie de Songe)

Cible: Personne touchée

Durée: 15 minutes

Coût: 1 parchemin, 1 étoffe, 3 composantes animales

Description: Remplace tout désir de la cible par "Protéger le lanceur". La cible devra faire tout en son pouvoir, même à son propre risque pour protéger le lanceur pour toute la durée.

Effet: Le jeteur dit à la cible << Tu dois tout faire pour me protéger pendant 15 minutes >>.

Incantation: Imbar Vardia Eranorus Ovam Ro Etun Kasari Sennora Vorus Malefionera Premark

Rage

Cible: Touché

Durée: -

Coût: 2 Cuir, 1 composante animale et 2 composante végétale

Description: Doit dire à la cible “Rage pendant 5 min., tu attaques l’individu le plus près de toi, tu ne distingues plus tes alliés de tes ennemis.

Effet: Rend la cible touchée sous l’effet de rage pendant 5 minutes. La victime ne fait plus de différence entre alliés et ennemis, elle se retrouve enivrée par la rage et se voit attaquer toutes les personnes autour d’elle. La personne en rage ne peut être raisonnée.

Incantation:

Runisme

NIVEAU I

Armure runique mineure (Runisme)

Cible: Personnel

Durée: -

Coût: 3 composantes minérales

Description: Le joueur doit lancer le sort sur le bout de tissu afin de réaliser l'enchantement. Le sort dure jusqu'à les points d'armure soit utilisé.

Effet: Accorde +6 points d'armure. Le personnage devra représenter cette armure avec des pans de tissus marqués des runes du sort partout sur son corps pour que ce sort prenne effet. Non-cumulable avec les autres effets octroyant des points d'armure.

Incantation: **Perbaikan Eranorus Ovam Kotros Tyréal Vol Ekatinera Allorund**

Arme renforcé (Runisme)

(Incantation)

Cible: Touché (Arme)

Durée: 30 minutes

Coût: 2 composante minérale, 1 composante animale

Description: Le joueur doit dire <<ton arme résiste à 1 brise arme pour les 30 prochaines minutes>> .

Effet: Immunise la cible du premier coup <<Brise arme>> porté contre l'arme enchantée pour les 30 prochaines minutes. L'arme devra avoir les runes du sort identifier sur un bout de tissu accroché après la poignée de celui-ci. Cumulable avec les renforts de l'artisan.

Incantation: **Perbaikan Zemja Nimu Kotros Tyréal Vol Ekatinera Aruzam**

Égide (Runisme)

(Incantation)

Cible: Touché (Bouclier)

Durée: 30 minutes

Coût: 2 composante minérale, 1 composante végétale

Description: Le joueur doit dire <<ton bouclier à un point de résistance supplémentaire pour les 30 prochaines minutes>> .

Effet: Ajoute 1 PR au Bouclier porté pour les prochains 30 minutes. Pendant ce temps, le bouclier devra avoir les runes du sort identifier sur un bout de tissu accroché après la poignée. Cumulable avec les renforts de l'artisan.

Incantation: **Perbaikan Zemja Nimu Kotros Tyréal Vol Ekatinera Ebuzam**

Alliage mineur (Runisme)

(Incantation)

Cible: Touché (Armure)

Durée: 30 minutes

Coût: 2 composante minérale, 1 composante animale

Description: Le joueur doit dire <<ton armure résiste au premier coup reçu en combat pour les 30 prochaines minutes>>

Effet: L'Armure enchantée pourra résister au prochain dégât reçu en combat (comme la compétence spécialisation de l'armure) dans les 30 minutes suivant le sort. L'armure devra

avoir les runes du sort runique identifié sur un bout de tissu accroché sur celle-ci pour que le sort soit actif.

Incantation: Perbaikan Zemja Nimu Kotros Tyréal Vol Ekatinera Aluzam

Renfort de siège

Cible: Arme de siège

Durée: 6 heures

Coût: 3 composantes végétales

Description: Le jeteur doit lancer le sort sur le bout de tissu afin de réaliser l'enchantement. Dure 6h et ne peut être appliqué plus de 2 fois par jour.

Effet: Rend indestructible une arme de siège pour 6 heures. Ne peut être appliqué plus d'une fois par jour sur une même arme de siège L'arme de siège devra posséder un pan de tissu sur lequel sera identifier les runes du sort runique.

Incantation: Perisai Zemja Nimu Kotros Tyréal Vol Atinuera Raluzam

NIVEAU II

Alliage majeure (Runisme)

(Incantation)

Cible: Touché (Armure)

Durée: 30 minutes

Coût: 1 acier, 2 composante minéral

Description: Accorde +1 PA par tranche de 4 PA à une armure

Effet: L'Armure enchantée recevra 1 PA additionnel par tranche de 4 PA physique de l'armure. Cumulable après l'effet de spécialisation de l'armure et les autres sorts et rituels augmentant le nombre de PA. Considéré comme un bonus physique. Le personnage devra représenter cette armure avec des pans de tissus marqués des runes du sort partout sur son corps pour que ce sort prend effet.

Incantation: Perbaikan Zemja Nimmu Hotros Tyréal Volotur Ekatinera Aluzam

Armure runique supérieur (Runisme)

Cible: Personnel

Durée: 1 heure

Coût: 1 joyau, 2 composante minérale

Description: Accorde à une armure physique +9 points d'armure.

Effet: Accorde +9 points d'armure. Le personnage devra représenter cette armure avec des pans de tissus marqués des runes du sort partout sur son corps pour que ce sort prend effet. Non-cumulable avec les autres effets non-physique octroyant des points d'armure.

Incantation: Perbaikan Eranorus Ovam Hotros Tyréal Volotur Ekatinera Allorund

Écu de Fer (Runisme)

Cible: Personnel

Durée: 10 min.

Coût: 1 acier, 2 composante animale

Description: Transforme le bras du lanceur en fer, ce qui lui permettra de parer les coups en combat.

Effet: Transforme le bras du lanceur en fer (3 PR) qui lui permettra de parer des coups avec ce dernier. Si 3 brises boucliers sont fait sur le membre, celui-ci devient inutilisable pour les 30 minutes suivante. Le bras ciblé par ce sort devra être entouré d'un pans de tissus possédant les runes du sort.

Incantation: Perbaikan Zemja Nimmu Hotros Tyréal Volotur Ekatinera Eddorro

NIVEAU III

Écu d'Argent (Runisme)

Cible: Personnel

Durée: 10 min.

Coût: 2 aciers, 3 composantes animales

Description: Transforme le bras du lanceur en ferargent, ce qui lui permettra de parer les coups en combat.

Effet: Transforme le bras du lanceur en ferargent (indestructible) qui lui permettra de parer des coups avec ce dernier. Le bras ciblé par ce sort devra être entouré d'un pans de tissus possédant les runes du sort.

Incantation: Perbaikan Zemja Nimmu Ro Rotos Tyréal Volotus Vorus Ekatinera Eddorro

Égide Majeure (Runisme)

(Incantation)

Cible: Touché (Bouclier)

Durée: 2 heures

Coût: 1 matériau de construction, 1 acier, 3 composantes végétales

Description:

Effet: Ajoute 2 PR au Bouclier porté pour les prochains 2 heures. Pendant ce temps, le bouclier devra avoir les runes du sort identifier sur un bout de tissu accroché après la poigné. Cumulable avec les renforts de l'artisan.

Incantation: Perbaikan Zemja Nimmu Ro Kotros Tyréal Volotus Vorus Ekatinera Ebuzam

Armure runique majeure (Runisme)

Cible: Personnel

Durée: 1 heure

Coût: 2 bijoux, 3 composantes minérales

Description: Accorde à une armure physique +15 points d'armure.

Effet: Accorde +15 points d'armure. Le personnage devra représenter cette armure avec des pans de tissus marqués des runes du sort partout sur son corps pour que ce sort prenne effet. Non-cumulable avec les autres sorts octroyant des points d'armure.

Incantation: Perbaikan Eranorus Ovam Ro Rotros Tyréal Volotus Vorus Ekatinera Allorund

Rituels

Les rituels sont accessibles par les écoles de magie de Brumelance. Ils sont en quelques sortes des sorts avec un potentiel de puissance plus élevé que les sorts communs. Ces rituels peuvent être administrés par un, ou plusieurs **mystiques**.

Les principes du Rituel

Les **règles** entourant la préparation d'un rituel sont multiples. Elles peuvent toucher autant le moment auquel le rituel est fait, que l'habit de celui qui l'administre. Que ce soit un rituel de protection ou un rituel de malédiction, toutes les erreurs durant l'accomplissement d'un rituel peuvent causer plusieurs malheurs pour ceux participant. L'art du ritualisme est un art de précision.

Les paramètres définissant les rituels dans l'univers de Brumelance désignent ces termes suivants:

- Un lieu où le rituel doit se faire
- Le moment où peut être fait le rituel: de jour, de nuit, au crépuscule, à l'aube, sous la **pluie, etc.**
- Les ingrédients à avoir en sa possession:
- Les incantations à formuler
- Les runes à intégrer
- Les étapes à respecter
- Les gens présents
- Autres particularités spécifique au rituel

Chaque rituel étant différent, il est très possible que la majorité des paramètres change d'un rituel à l'autre, par contre les mystiques plus **expérimentés** vont pouvoir remarquer que certaines écoles, ou certain type de rituel plus précis **partagent** plusieurs ressemblance.

* À noter qu'aucun exemple de rituel n'est fourni dans ce document. Les rituels sont remis aléatoirement en début du Cycle suivant l'achat des compétences de mysticisme.