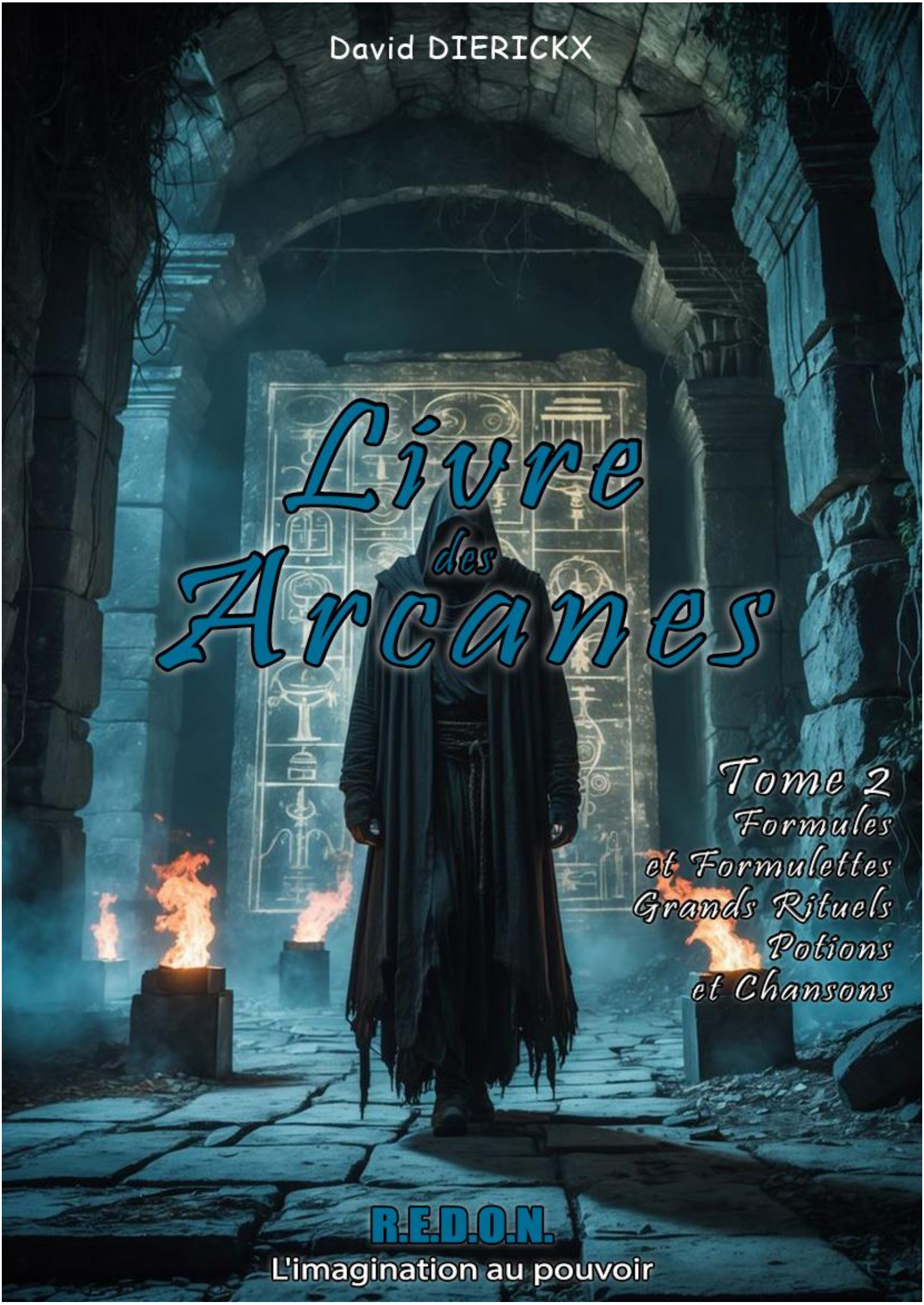
David DIERICKX

Livre des Arcanes



Tome 2
Formules
et Formulettes
Grands Rituels
Potions
et Chansons

R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Février 2026

Table des Matières

Introduction

I. Les Sortilèges du Magicien
Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté

II. Les Sortilèges de l'Illusionniste
Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté

III. Les Sortilèges du Druide
Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté

IV. Les Sortilèges de l'Ensorceleuse
Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté

V. Les sortilèges
Effets, techniques, coûts, …

VI. L'Annexe des Sorts

VII. Les Grands Rituels

VIII. La magie nécromantique

IX. Les Formulettes

X. Les Sortilèges de l'Elémentaliste
1°) Liste des sortilèges et effets pour l'eau
2°) Liste des sortilèges et effets pour l'air
3°) Liste des sortilèges et effets pour la terre
4°) Liste des sortilèges et effets pour le feu
5°) Les Annexes des Sorts Elémentaires

XI. Les Potions du Druide et de l'Alchimiste

XII. Les Chants et Musiques du Ménestrel



Introduction

La magie est l'un des éléments fondamentaux qui différencient le monde médiéval du monde médiéval-fantastique…
Elle est la poésie du monde imaginaire, son fardeau aussi, son chaos parfois.
Par la magie, tout est possible, le meilleur comme le pire.
De sa puissance l'homme tire des formules curatives, des rituels de protection. Il peut même parfois redonner la vie.
Mais son utilisation peut également se faire dévastatrice, et nombre de magiciens connaissent des sortilèges capables de déclencher des torrents de feu, des nuées de météores, d'activer tempêtes et autres cataclysmes…

Le présent ouvrage, le Second tome consacré à la magie, présente en détail l'ensemble des formules en usage dans l'univers de R.E.D.O.N.
Des centaines de sortilèges, des potions, des chants de ménestrel…
Tout pour vous permettre d'entrer de plein pied dans un monde médiéval qui soit réellement… fantastique !

Bonne lecture,

David Dierickx



I. Les Sortilèges du Magicien

Le Magicien est par définition celui qui fait référence en matière de magie…
Il accède à des sortilèges qui touche à toutes les sphères, toutes les influences, tous les domaines.

Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté, …

Combien de pages faut-il à un magicien pour écrire un sortilège dans son livre de magie ?
Il n'y a pas de réponse absolue à cette question. Tout dépendra, bien sûr, de la taille des feuillets du livre, et de l'écriture du magicien qui va transcrire la description, des schémas qu'il aura soin de reproduire, ou non, …
Pour donner une approximation de « jeu », nous utiliserons donc la formule indiquée ci-après.
La description complète d'un sortilège prend :

5 pages + (1 page par 10 heures de temps d'étude tel qu'indiqué)

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
ACCELERATION DES MOUVEMENTS	1	30	Normale	3 000 Cour,	2
AGRANDISSEMENT	1	34	Normale	3 500 Cour,	2
ALARME	1	28	Normale	1 800 Cour,	1
ALCHIMIE	1	38	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	5 000 Cour,	2
AMITIE	2	24	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 000 Cour	2
AMOK	1	30	Normale	4 000 Cour,	1
ANIMATION D'ARMURE	1	45	Normale	5 500 Cour,	3
ANNIHILATION DE LA MAGIE	3	45	Normale	7 000 Cour,	3
ANT MÄT ZÜL	1	120	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	12 000 Cour,	4
ARME ENCHANTEE	1	24	Normale	2 500 Cour	1
ARMURE DE GLACE	1	40	Normale	8 000 Cour,	3
ARMURE D'INVINCIBILITE	1	70	Normale	10 000 Cour,	3
ARRET DU TEMPS	1	220	malus de 4 en Int et 4 en Sag	25 000 Cour,	5
ATTENUATION	2	35	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	4 000 Cour,	3

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
AURA FEERIQUE	2	22	Normale	1 500 Cour,	3
AURA MAGIQUE D'AUTO FAUCUS	1	28	Normale	1 500 Cour,	2
BALLE FLAMBANTE	1	30	Normale	2 000 Cour,	1
BALSAMON	1	30	Normale	5 000 Cour,	1
BANNBALADI	1	36	Normale	3 500 Cour,	1
BANNISSEMENT	1	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	4 500 Cour,	3
BASTION	1	36	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 000 Cour,	2
BATEAU NUAGE	2	40	Normale	12 000 Cour,	3
BILLE DE BRAISE	1	30	Normale	3 000 Cour,	2
BOUCHE MAGIQUE	1	36	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	3 000 Cour,	2
BOUCLIER MAGIQUE	1	50	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	4 500 Cour,	2
BRISE BATON	1	26	Normale	N.A.	1
CAGE D'AIRAIN	1	40	Normale	3 000 Cour,	2
CATALEPSIE	2	18	Normale	3 500 Cour	3
CECITE	2	45	Normale	5 000 Cour	3
CHAR DE VOYAGE DE DONETAHAR	1	45	Normale	4 500 Cour,	3
CHAUMIERE DE MERLOCK MAH KADIR	1	38	Normale	3 000 Cour,	2
CHUTE DE PLUME	1	30	Normale	4 000 Cour,	1
CLAIRAUDIENCE	1	50	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	6 500 Cour,	3

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
CLAIRVOYANCE	1	60	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	7 500 Cour,	3
CLAUDIBUS CLAVISTIBORE	1	22	Normale	1 800 Cour,	1
CLONE	1	70	malus de 4 en Int et 4 en Sag	11 000 Cour,	4
CONE DE FROID	2	32	Normale	6 000 Cour	2
CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS	1	30	Normale	5 500 Cour,	3
CONTINGENCE	1	40	Normale	2 600 Cour,	3
CONTRE CHARME	1	30	Normale	3 400 Cour,	2
CORDE ENCHANTEE	2	24	Normale	4 000 Cour	2
COUVERTURE	2	26	Normale	5 000 Cour	3
CRISTAIRAIN	1	42	Normale	6 500 Cour,	4
DESINTEGRATION	2	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	18 000 Cour	4
DETECTION DE LA SCRUTATION	1	28	Normale	3 000 Cour,	2
DETECTION DE L'AURA	1	60	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	3 000 Cour,	1
DETECTION DE L'INVISIBILITE	1	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	4 000 Cour,	3
DETECTION DE POISON	2	16	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 000 Cour	2
DETECTION DES CHARMES	1	28	Normale	1 500 Cour,	1
DETECTION DES ETRES VIVANTS	2	26	Normale	4 000 Cour	3
DETECTION DES MENSONGES	1	30	Normale	6 000 Cour,	4
DISQUE FLOTTANT DE LOUVERMUNE	1	28	Normale	2 500 Cour,	2

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
DISSIPATION DE LA MAGIE	1	30	Normale	4 500 Cour,	2
DOIGT DE COULEUR	2	12	Bonus de 3 en Int et de 3 en Sag	800 Cour	2
DOIGT DE MORT	2	48	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	3 500 Cour	3
DOMINATION DES PLANTES	2	26	Normale	2 000 Cour	3
ECLAIR D'EAU	1	34	Normale	2 500 Cour,	3
ECLAIR MIROIR	1	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	7 000 Cour,	3
EFFACEMENT	1	16	Normale	1 200 Cour,	1
ENCHANTEMENT D'UN OBJET	1	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	8 000 Cour,	2
ENCRYPTAGE	1	24	Normale	3 000 Cour,	3
ESCALADE D'ARAIGNEE	1	34	Normale	2 500 Cour,	2
ESP	1	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	6 000 Cour,	4
EXCAVATION MAGIQUE	1	28	Normale	3 000 Cour,	2
EXORCISME	3	120	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	3 500 Cour	4
FLAMME	3	18	Normale	1 500 Cour	3
FLASH AVEUGLANT DE DONETAHAR	1	26	Normale	2 000 Cour,	2
FLECHE DE FEU	1	24	Normale	2 000 Cour	1
FORAMEN FORAMINOR	1	18	Normale	1 200 Cour,	1
FORCE	1	28	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 500 Cour	1
FOUDRE NOIRE	1	38	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	4 500 Cour,	3

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
FULMINICTUS	1	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 600 Cour,	1
GEMME DE RETOUR	2	42	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 000 Cour	3
GLYPHE DE GARDE	2	24	Normale	2 500 Cour	2
GRAND POUVOIR	1	300	malus de 4 en Int et 4 en Sag	N.A.	5
GUERISON DES POISONS	1	46	Normale	5 000 Cour,	2
HETEROMORPHISME	1	80	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	15 000 Cour,	4
HOLOGRAPHIE	2	22	Normale	3 000 Cour	3
HORREUR ET TERREUR	1	26	Normale	3 500 Cour,	3
HYPNOTISME	2	40	Normale	4 500 Cour	3
INSTINCT DE LA MAGIE	1	14	Normale	2 000 Cour,	1
INSTRUMENT HANTE	2	20	Normale	2 500 Cour	3
INVOCATION D'ANIMAUX INFERIEURS	1	voir partie annexe	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 000 Cour,	2
INVOCATION D'ANIMAUX MOYENS	1	voir partie annexe	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	4 000 Cour,	2
INVOCATION D'ANIMAUX SUPERIEURS	1	voir partie annexe	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	7 000 Cour,	2
INVOCATION DE LA FOUDRE	3	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	5 000 Cour	4
INVOCATION DES DEMONS	1	voir partie annexe	Normale	12 000 Cour,	4
INVOCATION D'UN ELEMENTAL	2	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	5 000 Cour	4
INVOCATION D'UN FAMILIER	1	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	4 500 Cour,	2
INVOCATION INSTANTANEE DE LOUVERMUNE	1	32	Normale	4 500 Cour,	3

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
INVULNERABI-LITE A UN SORT	1	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	8 000 Cour,	4
LABYRINTHE	2	36	Normale	2 000 Cour	2
LABYRINTHE DES MAUVAISES RENCONTRES	2	42	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	5 000 Cour	3
LAME AVIDE	1	12	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	800 Cour,	2
LAME DU DESTIN	1	46	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 000 Cour,	3
LANGAGE ANIMAL	2	24	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 500 Cour	3
LANGAGE VEGETAL	2	28	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	4
LANGUES	2	20	Normale	2 000 Cour	2
LEVITATION	1	40	Normale	3 500 Cour,	2
LINCEUL DE FLAMMES	1	28	Normale	3 400 Cour,	2
LUMEN ET CANDELLA	1	10	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 200 Cour,	1
LUMIERE	3	50	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	5 000 Cour	4
MAGIE D'ILLUSION I "DUPLICATUS DUPLICATIS"	1	60	Normale	3 200 Cour,	3
MAGIE D'ILLUSION II "BRUITS ET ODEURS"	1	34	Normale	2 000 Cour,	1
MAGIE D'ILLUSION III "MIRAGES"	1	32	Normale	2 500 Cour,	2
MALADIES DOUCES	2	24	Normale	2 500 Cour	3
MALEDICTION	2	55	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	6 000 Cour	4
MARCHE SUR LES ONDES	2	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 000 Cour	3
MEDOUSA	1	32	Normale	3 500 Cour,	1

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
MESSAGE MENTAL	2	22	Normale	1 500 Cour	2
MIMETISME	2	18	Normale	2 000 Cour	3
MOLOSSE ENRAGE DE MELVINGUEN	1	36	Normale	4 600 Cour,	3
MOQUERIE	2	20	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	4 500 Cour	4
MOT D'ORDRE "MUET"	2	46	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 000 Cour	3
MULTIPLICATION	1	50	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 000 Cour,	3
MUR D'ACIDE	1	36	Normale	8 000 Cour,	4
MUR DE FEU	1	32	Normale	3 500 Cour,	2
MUR DE GLACE	1	30	Normale	3 000 Cour,	2
MUR DE LAVE	1	34	Normale	6 000 Cour,	3
MURAILLE FANTOME	1	36	Normale	3 500 Cour	3
MURISSEMENT	1	22	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 500 Cour,	2
MURMURE	1	30	Normale	8 000 Cour,	2
NECROANIMATION	1	34	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 500 Cour,	3
NECROMANCIE	1	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	4 500 Cour,	2
NETTOYAGE ET PROPRETE	1	12	Normale	800 Cour,	1
NOVA	1	80	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	7 500 Cour,	4
NUEE DE METEORES	1	70	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	15 000 Cour,	4
NYCTALOPIE	1	12	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 500 Cour,	2

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
OCTROI DE SORTS AUX MORTS VIVANTS	1	36	Normale	6 000 Cour,	3
OEIL ESPION	2	24	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 500 Cour	2
OR DES FOUS	2	20	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 000 Cour	1
OUBLI	1	28	Normale	4 500 Cour,	3
PARALYSIE VEGETALE	1	32	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	3 500 Cour,	2
PARURE DE PIERRERIES FLOTTANTES	1	14	Normale	1 000 Cour,	1
PASSE MURAILLE	2	36	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	4 500 Cour	3
PASSERELLE DE NUEE	2	50	Normale	3 500 Cour	2
PERMANENCE (à travailler)	1	90	malus de 4 en Int et 4 en Sag	12 000 Cour,	5
PHYTOMORPHOSE	1	24	Normale	3 000 Cour,	3
PLOMBI PLOMBON	1	28	Normale	4 500 Cour,	1
POIGNE ELECTRIQUE	1	22	Normale	2 500 Cour,	1
PORTE DE PHASE	1	46	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	8 000 Cour,	3
PORTE DIMENSIONNELLE	2	55	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 000 Cour	3
PORTEE EXTRAORDINNAIRE	1	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 500 Cour,	2
PREVISION DU TEMPS	2	12	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	3
PROTECTIO ARMATURA	1	24	Normale	3 000 Cour,	1
PYRO BOUCLIER	1	30	Normale	3 500 Cour,	3
PYROTECHNIE	1	34	Normale	3 000 Cour,	2

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
RAPIDITE	1	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	6 000 Cour	3
RAYON D'AFFAIBLISSEMENT	1	28	Normale	4 000 Cour,	2
RAYON DE FEU	1	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	7 000 Cour,	1
REGARD MAGIQUE	1	24	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 000 Cour,	2
REGENERATION	1	60	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	8 000 Cour,	3
REINCARNATION	1	50	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	4 500 Cour,	3
REPARATION	1	26	Normale	2 500 Cour,	2
REPERAGE DE PIEGES	2	24	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 500 Cour	3
RESPIRATION AQUATIQUE	1	26	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	3 000 Cour,	2
RESTAURATION	2	120	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	5 000 Cour	4
RESURRECTION	1	70	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	11 000 Cour,	3
SALANDER MUTANDER	1	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	9 000 Cour,	3
SANCTUAIRE	2	28	Normale	2 500 Cour	3
SAUT	1	16	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 000 Cour,	2
SAUVAGERIE ET EXCITATION	1	20	Normale	3 000 Cour	2
SOMMEIL	1	26	Normale	4 000 Cour	1
SPHERE DE SILENCE	1	30	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	3 500 Cour	4
STASE TEMPORELLE	1	48	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 500 Cour	4
SURDITE	2	26	Normale	3 000 Cour	3

SORT	M	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
SUR-MULTIPLICATION	1	120	Malus de 4 en Int et 4 en Sag	25 000 Cour	5
TELEKINESIE	1	22	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	1
TELEPORTAGE	1	100	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	12 000 Cour	2
TELESTHESIE	1	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	1
TENEBRE	1	30	Normale	3 000 Cour	3
TOUCHE VAMPIRIQUE	1	48	Normale	5 000 Cour	3
TRANSVISION	2	24	Normale	2 500 Cour	2
VANITAR VISIBILI	1	50	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	8 000 Cour	2
VISION AVEUGLE	2	42	Normale	3 000 Cour	3
VISION REELLE	1	40	Normale	2 500 Cour	3
VOL	1	60	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 500 Cour	4
VOYAGE ENTRE LES PLANS	1	200	Malus de 4 en Int et de 4 en Sag	18 000 Cour	5



II. Les Sortilèges de l'Illusionniste

Parfois perçue comme une « sous classe » de magicien, l'Illusionniste est en fait bien plus que ça. C'est un spécialiste.
Il utilise particulièrement les sortilèges de charme, d'illusion, d'hypnose…
Il est l'enchanteur de notre imaginaire…



Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté, …

Combien de pages faut-il à un illusionniste pour écrire un sortilège dans son livre de magie ?
Il n'y a pas de réponse absolue à cette question. Tout dépendra, bien sûr, de la taille des feuillets du livre, et de l'écriture de l'illusionniste qui va transcrire la description, des schémas qu'il aura soin de reproduire, ou non, …
Pour donner une approximation de « jeu », nous utiliserons donc la formule indiquée ci-après.
La description complète d'un sortilège prend :

5 pages + (1 page par 10 heures de temps d'étude tel qu'indiqué)

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
AGRANDISSEMENT	2	36	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	3
ALARME	2	24	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	2
ALCHIMIE	2	36	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 000 Cour	2
AUDITION INTERPOSEE PAR LUDOVIM PETIUS	1	16	Normale	1 500 Cour	2
AURA FEERIQUE	1	18	Normale	2 000 Cour	1
AURA MAGIQUE D'AUTO FAUCUS	2	24	Normale	1 500 Cour	4

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
BOUCHE MAGIQUE	1	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 500 Cour	2
BRISE BATON	1	26	Normale	N.A.	1
BULLE D'AIR	2	34	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	3
CATALEPSIE	1	24	Normale	1 000 Cour	3
CECITE	1	42	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	4 000 Cour	3
CHANGEMENT D'APPARENCE	1	22	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 500 Cour	1
CHAR DE VOYAGE DE DONETAHAR	2	24	Normale	1 500 Cour	3
CHARME DE FEU	2	26	Normale	2 000 Cour	2
CHUTE DE PLUME	2	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 500 Cour	3
CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS	2	36	Normale	2 000 Cour	3
CONTINGENCE	1	36	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 000 Cour	3
CORDE ENCHANTEE	1	38	Normale	2 500 Cour	2
COUVERTURE	1	34	Normale	3 500 Cour	2
CRISTAIRAIN	2	38	Normale	4 000 Cour	4
DEMORALISATION FANTASQUE	1	28	Normale	2 500 Cour	1
DETECTION DE L'AURA	1	42	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	2
DETECTION DE L'INVISIBILITE	1	44	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 500 Cour	1
DETECTION DES CHARMES	2	20	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	2
DISCUSSION OISEUSE	1	22	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	2

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
DISQUE FLOTTANT DE LOUVERMUNE	2	24	Normale	2 000 Cour	2
DISSIPATION DE LA MAGIE	3	30	Normale	2 500 Cour	2
DOIGT DE COULEUR	1	12	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	800 Cour	2
DOMINATION DES PLANTES	2	36	Normale	3 000 Cour	3
ECLAIR D'EAU	2	34	Normale	2 000 Cour	2
ECRAN DE BROUILLARD	1	24	Normale	2 000 Cour	1
EFFACEMENT	2	15	Normale	1 000 Cour	3
ENCHANTEMENT D'UN OBJET	2	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	3
ENCRYPTAGE	1	34	Normale	1 500 Cour	2
ESP	2	26	Normale	2 000 Cour	4
EXCAVATION MAGIQUE	2	36	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	3
FLAMME	1	20	Normale	2 000 Cour	2
FLASH AVEUGLANT DE DONETAHAR	1	18	Normale	2 000 Cour	2
FLECHE DE GLACE	2	24	Normale	1 500 Cour	2
FOUDRE NOIRE	3	44	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	2
FRACASSEMENT	1	24	Normale	1 500 Cour	3
GLYPHE DE GARDE	3	26	Normale	1 500 Cour	2
HETEROMORPHISME	1	60	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	4 000 Cour	3
HOLOGRAPHIE	1	38	Normale	2 500 Cour	1

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
HORREUR ET TERREUR	2	20	Normale	2 000 Cour	1
HYPNOTISME	1	28	Normale	1 500 Cour	1
INJONCTION	1	36	Normale	2 000 Cour	1
INSTRUMENT HANTE	1	16	Normale	1 000 Cour	1
INVISIBILITE AUX ANIMAUX	2	24	Normale	2 500 Cour	2
INVISIBILITE SUR AUTRUI	1	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 500 Cour	3
INVOCATION D'UN FAMILIER	1	36	Normale	2 000 Cour	2
INVOCATION INSTANTANEE DE LOUVERMUNE	3	24	Normale	2 000 Cour	3
IRRESISTIBLE RIRE DE NIHILIA	2	30	Normale	2 000 Cour	3
JET DE COULEUR	1	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 500 Cour	2
LABYRINTHE	1	30	Normale	2 000 Cour	1
LABYRINTHE DES MAUVAISES RENCONTRES	1	38	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 000 Cour	2
LANGUES	1	40	Normale	1 500 Cour	2
LEVITATION	1	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 500 Cour	3
LUMEN ET CANDELLA	2	16	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	1
MAGIE D'ILLUSION I "DUPLICATUS DUPLICATIS"	1	36	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 000 Cour	1
MAGIE D'ILLUSION II "BRUITS ET ODEURS"	1	24	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	500 Cour	1
MAGIE D'ILLUSION III "MIRAGES"	1	28	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 500 Cour	1
MARCHE SUR LES ONDES	1	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 000 Cour	2

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
MESSAGE MENTAL	1	20	Normale	1 500 Cour	1
MIMETISME	1	26	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	1
MOQUERIE	1	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 500 Cour	2
MOT D'ORDRE "MUET"	1	45	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 500 Cour	2
MULTIPLICATION	3	50	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	4 500 Cour	3
MUR FANTASME	1	28	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	2
MURISSEMENT	2	20	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	800 Cour	3
NETTOYAGE ET PROPRETE	1	12	Bonus de 3 en Int et de 3 en Sag	500 Cour	2
NYCTALOPIE	2	34	Normale	1 500 Cour	2
OEIL ESPION	1	24	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	800 Cour	2
OR DES FOUS	1	22	Normale	1 000 cour	1
PARALYSIE MUSCULAIRE	1	46	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	2
PARURE DE PIERRERIES FLOTTANTES	1	26	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	800 Cour	1
PASSE MURAILLE	1	34	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 500 Cour	3
PASSERELLE DE NUEE	1	36	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	2
PEAU DE PIERRE	1	24	Normale	2 000 Cour	1
PERMANENCE	2	60	Malus de 4 en Int et de 4 en Sag	4 000 Cour	5
PLANEUR PLUMEUX DE KADISHAR	2	34	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 500 Cour	2
PORTE DE FEU	2	40	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 000 Cour	3

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
PORTE DE PHASE	3	36	Normale	2 000 Cour	3
PORTE DIMENSIONNELLE	1	50	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	3
PORTEE EXTRAORDINNAIRE	1	36	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 000 Cour	3
PROJECTILES MAGIQUES	1	30	Normale	1 500 Cour	1
RAFALE DE VENT	1	20	Normale	2 000 Cour	2
REPARATION	1	34	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 000 Cour	3
ROUILLE	1	32	Normale	1 500 Cour	2
SANCTUAIRE	2	20	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	3
SAUT	2	30	Normale	2 000 Cour	2
SERVITEUR INVISIBLE	1	30	Normale	1 000 Cour	2
SOIF INEXTINGUIBLE	1	24	Normale	2 000 Cour	2
SOMMEIL	1	24	Normale	2 000 Cour	1
SPHERE DE PROTECTION	2	34	Normale	3 000 Cour	2
SPHERE DE SILENCE	3	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 000 Cour	4
SURDITE	1	28	Normale	1 500 Cour	1
TENEBRE	1	34	Normale	2 000 Cour	2
TRANSVISION	1	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 000 Cour	2
TROUBLE	1	26	Normale	1 500 Cour	1
TUEUR FANTASMAGORIQUE	1	48	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 500 Cour	4

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
VANITAR VISIBILI	1	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	5 000 Cour	2
VENTRILOQUIE	1	12	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	1
VISION AVEUGLE	1	28	Normale	2 500 Cour	3
VISION INTERPOSEE PAR LUDOVIM PETIUS	1	32	Normale	2 000 Cour	3
VISION REELLE	1	33	Normale	2 500 Cour	3



III. Les Sortilèges du Druide

Le Druide est aussi nommé « magicien de la nature ».
Tous ses sortilèges lui sont inspirés par elle.
Tous visent à la servir… Sans jamais l'asservir.
Le Druide est plus encore qu'un cabaliste…
C'est un ambassadeur de Mère Nature.



*

Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté, …

Combien de pages faut-il à un druide pour écrire un sortilège dans son livre de magie ?
Il n'y a pas de réponse absolue à cette question. Tout dépendra, bien sûr, de la taille des feuillets du livre, et de l'écriture de l'illusionniste qui va transcrire la description, des schémas qu'il aura soin de reproduire, ou non, …
Pour donner une approximation de « jeu », nous utiliserons donc la formule indiquée ci-après.
La description complète d'un sortilège prend :

2 pages + (1 page par 10 heures de temps d'étude tel qu'indiqué)

SORT	!	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
AGRANDISSEMENT	2	36	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	2
ALCHIMIE	2	28	Normale	N/A	3
ALLIANCE AVEC LES ANIMAUX / PLANTES	1	18	Bonus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	1
ANIMATION D'ARMURE	1	36	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
ANNIHILATION DE LA MAGIE	3	46	Normale	N/A	2
ANT MÄT ZÜL	1	150	Malus de 4 en Int et 4 en Sag	N/A	5
ARME ENCHANTEE	1	24	Bonus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	1
ARRET DU TEMPS	3	260	Malus de 3 en Int et 3 en Sag	N/A	4
ASSERVISSEMENT DES ANIMAUX	1	24	Normale	N/A	1
BANNISSEMENT	2	34	Normale	N/A	3
BATEAU NUAGE	2	60	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
BATON A SERPENT	1	20	Normale	N/A	2
BOUCLIER ANTI-ANIMAL	1	16	Normale	N/A	2
BOULE DE FEU / grande	1	28	Normale	N/A	1
BOULE DE FEU / moyenne	1	26	Normale	N/A	1
BOULE DE FEU / petite	1	24	Normale	N/A	1
BOULE DE GLACE	1	28	Normale	N/A	2
BRISE BATON	1	30	Normale	N/A	1
CATALEPSIE	1	20	Normale	N/A	2
CHARME DE FEU	1	26	Normale	N/A	2
CLAIRAUDIENCE	2	50	Normale	N/A	3
CLAIRVOYANCE	2	56	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
CLONE	1	120	Normale	N/A	2
COMBAT ECLAIR	1	16	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	1
COMMUNION	2	20	Normale	N/A	2
CONE DE FROID	1	36	Normale	N/A	2
CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS	1	25	Normale	N/A	2
CONTROLE DE LA TEMPERATURE SUR 3 m	1	34	Normale	N/A	2
COUVERTURE	1	26	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	2
CREATION DE SQUELETTES	1	46	Normale	N/A	3
DANSE FOLLE	1	28	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	2
DESINTEGRATION	1	80	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	4

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
DETECTION DE LA SCRUTATION	2	18	Normale	N/A	3
DETECTION DE L'INVISIBILITE	1	38	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
DETECTION DES ETRES VIVANTS	1	24	Normale	N/A	2
DISSIPATION DE LA MAGIE	2	36	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	2
DISTORSION DU BOIS	1	22	Normale	N/A	2
DOIGT DE MORT	1	44	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
DOMINATION DES PLANTES	1	24	Normale	N/A	2
ECRAN DE BROUILLARD	2	32	Normale	N/A	2
ENCHANTEMENT D'UN OBJET	1	60	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
ENVOUTEMENT / AMULETTE	1	40	Normale	N/A	1
ENVOUTEMENT / DOMINATION	1	40	Normale	N/A	1
EXORCISME	2	50	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
FLAMME	1	20	Normale	N/A	2
FLECHE DE FEU	2	24	Normale	N/A	3
FLECHE DE GLACE	1	26	Normale	N/A	3
FORCE	2	20	Bonus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	2
FORET HALLUCINATOIRE	1	28	Normale	N/A	3
FOUDRE NOIRE	2	36	Normale	N/A	3
GEMME DE RETOUR	2	40	Normale	N/A	4
GLYPHE DE GARDE	2	28	Bonus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
GRAND POUVOIR	1	300	Malus de 4 en Int et 4 en Sag	N/A	5

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
INVISIBILITE AUX ANIMAUX	1	34	Normale	N/A	2
INVOCATION DE LA FOUDRE	1	42	Normale	N/A	3
INVOCATION D'UN ELEMENTAL	1	50	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
INVOCATION D'UN FAMILIER	1	30	Normale	N/A	2
INVULNERABILITE A UN SORT	1	50	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
LAME DE FEU	1	36	Normale	N/A	2
LANGAGE ANIMAL	1	20	Bonus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	1
LANGAGE VEGETAL	1	26	Normale	N/A	1
LIEN MORTEL	1	34	Normale	N/A	2
LOCALISATION DE PLANTE	1	22	Bonus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	1
MALADIES DOUCES	1	24	Normale	N/A	2
MALEDICTION	1	36	Normale	N/A	2
MALEPESTE	1	30	Normale	N/A	2
MAUVAIS OEIL	1	26	Normale	N/A	2
MESSAGE MENTAL	1	16	Normale	N/A	2
METAL BRULANT	1	28	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
METEMPSYCOSE	2	44	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
MIMETISME	1	22	Normale	N/A	2
MUR FANTASME	2	34	Normale	N/A	3
MURMURE	1	24	Normale	N/A	2
NYCTALOPIE	1	18	Normale	N/A	2

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
PARALYSIE VEGETALE	1	36	Normale	N/A	2
PAROIE DE GLACE	1	32	Normale	N/A	3
PAROLE SACRE / MAUDITE	2	36	Normale	N/A	3
PEAU D'ECORCE	1	32	Normale	N/A	1
PERMANENCE	1	60	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	4
PHYTOMORPHOSE	1	28	Normale	N/A	3
PILLIER DE FEU	1	36	Normale	N/A	2
PLANEUR PLUMEUX DE KADISHAR	1	38	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
POIGNE ELECTRIQUE	2	33	Normale	N/A	4
PORTE DE FEU	1	38	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	2
PORTE DIMENSIONNELLE	2	48	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
PORTEE EXTRAORDINNAIRE	2	40	Normale	N/A	4
PREVISION DU TEMPS	1	20	Bonus de 3 en Int et 3 en Sag	N/A	2
PURIFICATION DE L'EAU	1	14	Normale	N/A	3
PYROTECHNIE	2	24	Normale	N/A	3
REGENERATION	1	36	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
REINCARNATION	2	40	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
REPARATION	2	22	Bonus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
RESPIRATION AQUATIQUE	2	36	Normale	N/A	3
RESTAURATION	3	42	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	3
RESURRECTION	1	80	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3

SORT	I	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
ROUILLE	2	20	Normale	N/A	3
SAINT PROJECTILE	3	26	Normale	N/A	2
SAINTE PROTECTION	3	22	Normale	N/A	2
SANCTUAIRE	3	16	Normale	N/A	2
SAUVAGERIE ET EXCITATION	1	28	Normale	N/A	3
SHILLELAGH	1	18	Bonus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	1
SOIN	1	22	Bonus de 1 en Int et 1 en Sag	N/A	1
SPHERE DE PROTECTION	1	30	Normale	N/A	1
SPHERE DE PROTECTION RENFORCEE	1	40	Malus de 2 en Int et 2 en Sag	N/A	3
SPHERE DE SILENCE	2	46	Malus de 3 en Int et 3 en Sag	N/A	3



IV. Les Sortilèges de l'Ensorceleuse

Les Encorceleuses appartiennent toutes au peuple des Miyannes, ces femmes farouches qui vivent au sein d'un matriarcat féodal dans le cœur de la *Vallée Abandonnée*…
Elles utilisent la magie avec subtilité… mais pas seulement.

*

Apprentissage d'un Sort : temps, coût, difficulté, …



Combien de pages faut-il à une Ensorceleuse pour écrire un sortilège dans son livre de magie ?
Il n'y a pas de réponse absolue à cette question. Tout dépendra, bien sûr, de la taille des feuillets du livre, et de l'écriture de l'illusionniste qui va transcrire la description, des schémas qu'il aura soin de reproduire, ou non, …
Pour donner une approximation de « jeu », nous utiliserons donc la formule indiquée ci-après.
La description complète d'un sortilège prend :

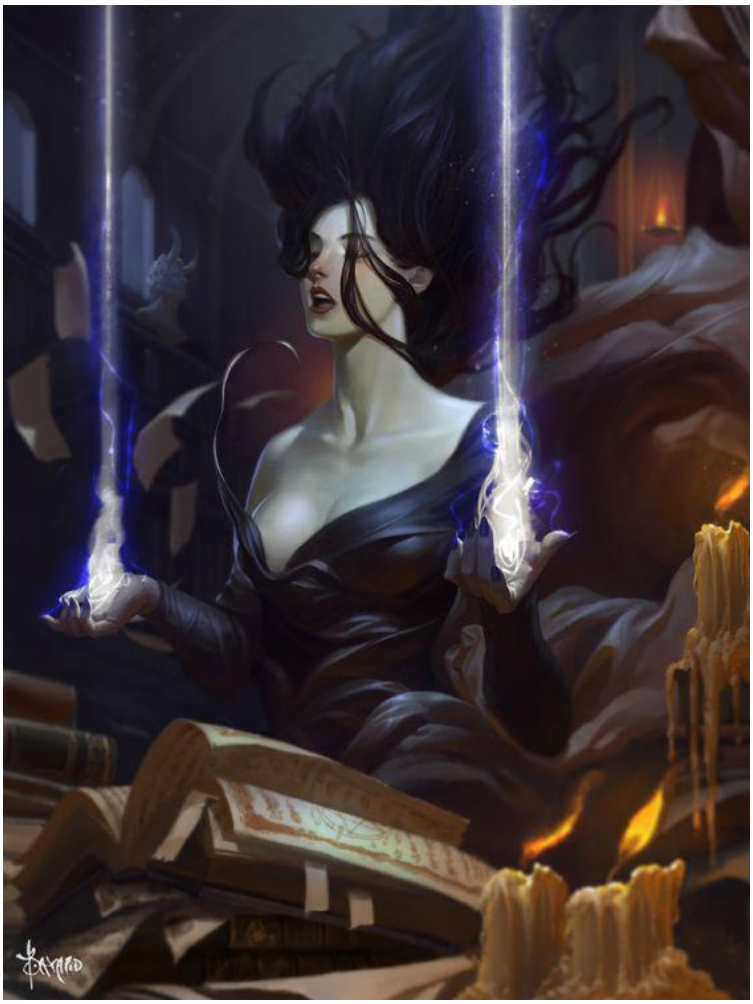
3 pages + (1 page par 10 heures de temps d'étude tel qu'indiqué)

SORT	E	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
ACCELERATION DES MOUVEMENTS	1	30	Normale	3 000 Cour,	2
AMOK	2	30	Normale	4 000 Cour,	1
ASSERVISSEMENT DES ANIMAUX	2	24	Normale	6 000 Cour	1
AURA FEERIQUE	1	22	Normale	1 500 Cour,	3
BALLE FLAMBANTE	1	30	Normale	2 000 Cour,	1
BALSAMON	1	30	Normale	5 000 Cour,	1
BANNBALADI	1	36	Normale	3 500 Cour,	1
BILLE DE BRAISE	1	30	Normale	3 000 Cour,	2
BRISE BATON	1	26	Normale	N.A.	1
CHANGEMENT D'APPARENCE	2	22	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	1 500 Cour	1
CHARME DE FEU	1	26	Normale	6 000 Cour	2
CHUTE DE PLUME	3	30	Normale	4 000 Cour,	1
CONE DE FROID	3	32	Normale	6 000 Cour	2
CONTRE CHARME	2	30	Normale	3 400 Cour,	2

SORT	E	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
CONTROLE DE LA TEMPERATURE SUR 3 m	2	34	Normale	6 000 Cour	2
CORDE ENCHANTEE	2	38	Normale	2 500 Cour	2
CREATION DE SQUELETTES	2	46	Normale	6 000 Cour	3
DETECTION DES CHARMES	1	20	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	2
DISCUSSION OISEUSE	2	22	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	2
DISSIPATION DE LA MAGIE	3	30	Normale	4 500 Cour,	2
ECLAIR D'EAU	3	34	Normale	2 000 Cour	2
ECLAIR MIROIR	2	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	7 000 Cour,	3
ENCHANTEMENT D'UN OBJET	2	60	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	8 000 Cour,	2
ESCALADE D'ARAIGNEE	2	34	Normale	2 500 Cour,	2
ESP	1	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	6 000 Cour,	4
FLASH AVEUGLANT DE DONETAHAR	2	26	Normale	2 000 Cour,	2
FLECHE DE GLACE	2	26	Normale	6 000 Cour	3
FORCE	1	28	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 500 Cour	1
FRACASSEMENT	2	24	Normale	1 500 Cour	3
GLYPHE DE GARDE	3	24	Normale	2 500 Cour	2
HETEROMORPHISME	2	60	Malus de 3 en Int et de 3 en Sag	4 000 Cour	3
INJONCTION	3	36	Normale	2 000 Cour	1
INSTRUMENT HANTE	1	16	Normale	1 000 Cour	1
INVISIBILITE SUR AUTRUI	2	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 500 Cour	3
INVOCATION D'UN FAMILIER	1	36	Normale	2 000 Cour	2
IRRESISTIBLE RIRE DE NIHILIA	1	30	Normale	2 000 Cour	3
JET DE COULEUR	2	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 500 Cour	2
LAME AVIDE	1	12	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	800 Cour,	2
LANGAGE ANIMAL	2	24	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 500 Cour	3
LIEN MORTEL	1	34	Normale	6 000 Cour	2

SORT	E	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
LOCALISATION DE PLANTE	2	22	Bonus de 2 en Int et 2 en Sag	6 000 Cour	1
LUMEN ET CANDELLA	1	16	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 000 Cour	1
LUMIERE	1	40	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	3 500 Cour	2
MALEDICTION	3	36	Normale	6 000 Cour	2
MAUVAIS OEIL	3	26	Normale	6 000 Cour	2
MEDOUSA	1	32	Normale	3 500 Cour,	1
MOLOSSE ENRAGE DE MELVINGUEN	1	36	Normale	4 600 Cour,	3
MOQUERIE	1	20	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	4 500 Cour	4
MULTIPLICATION	2	50	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 000 Cour,	3
MUR DE FEU	2	32	Normale	3 500 Cour,	2
MUR FANTASME	2	28	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	2
MURMURE	1	30	Normale	8 000 Cour,	2
NOVA	3	80	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	7 500 Cour,	4
OCTROI DE SORTS AUX MORTS VIVANTS	2	36	Normale	6 000 Cour,	3
OR DES FOUS	1	20	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	2 000 Cour	1
PARALYSIE VEGETALE	2	36	Normale	6 000 Cour	2
PAROIE DE GLACE	2	32	Normale	6 000 Cour	3
PARURE DE PIERRERIES FLOTTANTES	2	26	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	800 Cour	1
PEAU D'ECORCE	1	32	Normale	6 000 Cour	1
PHYTOMORPHOSE	2	28	Normale	6 000 Cour	3
PLOMBI PLOMBON	2	28	Normale	4 500 Cour,	1
PORTEE EXTRAORDINNAIRE	2	40	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	6 500 Cour,	2
RAPIDITE	3	40	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	6 000 Cour	3
REGARD MAGIQUE	1	24	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 000 Cour,	2
REPERAGE DE PIEGES	1	24	Malus de 1 en Int et 1 en Sag	2 500 Cour	3
SERVITEUR INVISIBLE	2	30	Normale	1 000 Cour	2

SORT	E	Tps etude	Epreuve	Coût (en p or)	Rareté
SPHERE DE PROTECTION	2	30	Normale	6 000 Cour	1
TELEKINESIE	1	22	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	1
TELEPORTAGE	2	100	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	7 500 Cour	2
TELESTHESIE	1	24	Bonus de 1 en Int et de 1 en Sag	2 000 Cour	1
TUEUR FANTASMAGORIQUE	3	48	Malus de 2 en Int et de 2 en Sag	3 500 Cour	4
VANITAR VISIBILI	2	44	Malus de 1 en Int et de 1 en Sag	5 000 Cour	2
VENTRILOQUIE	2	12	Bonus de 2 en Int et de 2 en Sag	1 500 Cour	1
VISION AVEUGLE	2	33	Normale	2 500 Cour	3



V. Sortilèges et effets
La grande liste



Comment lire les informations ci-après ?

M1 : vous permet de savoir que ce sort appartient à la sphère des Magiciens (1 : sort de base, 2 : sort qui relève d'une pratique poussée, 3 : sort à la limite de la sphère de connaissance concernée).
I3 : vous permet de savoir que ce sort appartient à la sphère des Illusionnistes mais à la limite de la connaissance pour ce métier.
D2 : indique que ce sortilège est accessible aux Druides, mais qu'il relève d'une pratique poussée.
E : désigne les ensorcelleuses
Effets : indique l'ensemble des effets du sortilège.
Technique : gestuelle, prononciation, rituel nécessaire... tout y est pour pouvoir lancer un sortilège correctement. Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de sortilège ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...
Coût : c'est le nombre de Points Astraux (unité de mesure de l'énergie magique dans R.E.D.O.N.) que le Jeteur de Sort devra décompter de sa réserve pour utiliser ce sortilège.
Port. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
Tps : c'est le temps d'incantation nécessaire au magicien pour le lancement de son sortilège (gestuelle, prononciation, concentration...)
Durée : c'est le temps que durera le sortilège (l'absence d'information dans une cellule indique que le sortilège est instantané), il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.), d'heures, de jours...

Accélération des mouvements M1 / E1 /

Effets. Cette formule permet au Jeteur de sort d'augmenter la vitesse des coups d'une créature, augmentant ainsi de 2 pts son Attaque et sa Parade.

Technique. Le cabaliste se concentre durant deux assauts, puis lance sa formule en regardant sa victime. Il doit se soumettre ensuite à une épreuve de **Charisme**. Il peut recommencer sa formule jusqu'à 5 fois sur une même créature. Le cabaliste ne peut appliquer ce sortilège sur lui même.

Coût. 6 points astraux
Portée. 25 mètres
Temps. 3 assauts
Durée. 20 assauts

*

Agrandissement M1 / I2 / D2 /

Effets. Ce sort permet au Jeteur de sort d'augmenter ou de réduire la taille d'un objet (non magique), d'une créature. En agissant sur la composition moléculaire, il provoque un rétrécissement des cellules qui composent ledit objet ou la dite créature

Technique. Le Cabaliste lance sa formule, et tente de toucher sa cible. Pour un objet il peut augmenter ou réduire la taille de 50%, à la condition d'investir 10 pt astraux par (10xniv) kg de l'objet de base (la masse est augmentée ou diminuée dans la même proportion).
Pour un être vivant, le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la Classe de Monstre de la victime + 3D6, en lançant son niveau de dés + 1D. En cas de succès le Cabaliste peut augmenter ou réduire la taille de 50% en investissant 15 pt astraux par (10xniv) kg de la créature de base.
N.B.: les pts de Force du sujet augmentent ou diminuent en égale proportion.

Coût. spé
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 1 tour/niveau

*

Alarme M1 / I2

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste enchante une surface, un périmètre. Si un être doté d'une intelligence au moins égale à 6 pénètre cette zone, sans donner le mot de passe connu du Magicien créateur, et choisit par lui, alors un bruit de trompe puissant se fait entendre (+/- 120 décibels).

Technique. Le Cabaliste se concentre durant 5 assauts, puis murmure le mot de passe en écartant les bras.
N.B.: si une alarme a lieu alors il faut relancer le sortilège.
Zone maximale : 1 m de rayon par niveau du Cabaliste.

Coût. 10 points astraux
Portée. /
Temps. 6 assauts
Durée. 4 heures/niveau

*

Alchimie M1 / I2 / D2 /

(attention cette formule est différente du Grand Rituel d'Alchimie)

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de transformer réellement un certain volume de métal en un autre, le plomb en or, l'argent en cuivre, l'étain en fer... Bref, toutes combinaisons au choix du Jeteur de sort.

Technique. Le Cabaliste pose sa main et son « objet fétiche » (bâton, baguette...) sur l'objet à transmuter et prononce sa formule magique. Il lance ensuit e10 gr de Sels Rouges par volume de 200 pièces à transmuter. (1pièce=5gr). Le coût est de 10 pa par 200 pièces. Un Cabaliste ne peut transmuter en une seule fois qu'un volume égal à 200 pièces par niveau.
NB : on ne peut obtenir par ce sort de métaux plus précieux que l'or.

Coût. spé
Portée. 0
Temps. 8 ass
Durée. /

*

Amitié M2 / I1 /

Effets. Par cette formule, le jeteur de sort augmente son Charisme et paraît ainsi beaucoup plus sympathique et digne de confiance.

Technique. Le Cabaliste murmure sa formule en faisant mine de se recoiffer de la main. Toutes les personnes qui rencontrent le jeteur de sort doivent effectuer un jet de résistance aux sorts.
En cas de succès le cabaliste paraît avoir un Charisme diminué de 1D4 points. Ils se sentent irrités par la présence du cabaliste.
En cas d'échec l'augmentation de Charisme est de 2D4 points. Et les interlocuteurs éprouvent respect et considération pour le jeteur de sort. Ils ont envi de lui venir en aide.

Coût. 7 points astraux
Portée. A vue, à condition que le visage puisse être distingué.
Temps. 1 assaut
Durée. 1 minute/niveau

*

Alliance avec les animaux / plantes D1 /

Effets. Tous les animaux et les plantes, dans un rayon de 10 mètre par niveau du cabaliste, se comporteront amicalement avec lui.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant 2 assauts, tout en gardant les doigts des deux mains largement écartées devant ses yeux et prononce sa formule.

Coût. 9 points astraux
Portée. 10 mètres par niveau
Temps. 2 assauts
Durée. 1 heure par niveau

*

Amok M1 / E2



Effets. Cette formule transforme une créature en une véritable "machine à tuer". Soumit à ce sort, le sujet ira affronter le premier ennemi à vue, puis le suivant...Si le sortilège se poursuit après la disparition du dernier ennemi, alors le sujet ira se ruer à l'assaut de ses propres compagnons

Technique. Le jeteur de sort touche le sujet du Amok en prononçant sa formule. Le fluide magique qui inonde alors le sujet provoque les modifications suivantes: +4 pts en Attaque, Parade, Courage et Force.
N.B.: lancé sur un jeteur de sort, celui-ci utilisera sans souci d'économie, ses sortilèges les plus puissants et uniquement les sorts agressifs. Pour calmer le sujet d'un Amok, le Cabaliste doit tenter une épreuve de Charisme. S'il échoue, les effets se poursuivent et il lui faudra attendre au moins 3 assauts avant de faire une nouvelle tentative.

Coût. 7 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 9 assauts + 1 assau/niveau du cabaliste

*

Animation d'armure M1 / D1 /

Effets. Par ce sortilège le Cabaliste peut insuffler une vie magique à une armure totalement vide. Il doit s'agir d'une armure complète. Celle-ci obéira à 1 ordre simple (de 4 mots max.) par niveau du Lanceur de sort.

Technique. Durant 20 minutes, il faut au Cabaliste effectuer des passes magiques au dessus d'une armure en disant "animatio armatura" 1D12 fois. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec un malus de 2 pts.
Les valeurs de l'armure sont :
EV=15 / ATT:12 / PRD:9 / PR:6 / PI:1D+6 (selon l'arme avec un bonus de 2 pts pour la force)
La vitesse de déplacement de l'armure est de 1 m par seconde au maximum.
Pour une durée de 1 heure + 2 tour/niv. le coût du sort est de 18 PA+2PA par pt de vie supplémentaires souhaités.
Pour une durée illimitée le coût du sort est de 28 PA+3PA par pt de vie supplémentaires souhaités.

Coût. spe
Portée. 0
Temps. spe
Durée. sp

*

Annihilation de la magie M3 / D3 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de retirer les pouvoirs magiques d'une créature ou d'un objet, à hauteur de 4 fois son niveau pour un être vivant.
Ainsi un Magicien de niveau 8 pourra priver une Liche de 32 % de ses points astraux, s'il réussit son sortilège.

Technique. Le Cabaliste doit se concentrer durant 2 assauts sur sa formule et la lancer ensuite en regardant sa cible.
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence et de Sagesse combinées**.
La portée du sort est de 20 mètres pour les être vivants et de 0 pour les objets.
N.B.: le sujet vivant a droit à un Save qui annulera éventuellement le sort, les objets eux testent une résistance de 12%+3/niv de l'enchanteur. Le sortilège ne peut affecter les Prêtres.

Coût. 40 points astraux
Portée. spe
Temps. 3 assauts
Durée. jusqu'à récupération

*

Ant Mät Zül

M1 / D1 /

Effets. Le Jeteur de sort crèt une salve courte d'antimatière pure. Selon sa volonté, cette salve peut occasionner de 50 à 200 points de blessure à une créature vivante. Il peut détruire une masse maximum de 600 kg de bois, de 200 kg de roche, et de 50 kg de métal.

Technique. Le Cabaliste tend la main vers sa cible, et prononce sa formule en accentuant chaque syllabe.
Il doit réussir une épreuve d'**Intelligence** et de **Perception** pour réussir le touché de la zone choisie. La victime peut lancer un jet de protection contre la mort avec malus de 4. En cas de succès, elle ne subie que la moitié des dégâts voulus par le Cabaliste.

Coût. 500 points astraux
Portée. 50 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Arme enchantée

M1 / D1 /

Effets. En utilisant ce sortilège, le Cabaliste confère un bonus magique à une arme. Ce bonus est pris en compte pour les P.I. ainsi que pour savoir si une créature particulière (Démon, Ange…) y est sensible.

Technique. Le Cabaliste pose son index et son auriculaire sur l'arme à enchanter, puis il prononce sa formule. Il doit satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** et de **Sagesse** pour que son sortilège fonctionne.
Le sortilège octroie à l'arme un bonus de 1 point « magique » à l'arme, qui sera pris en compte aussi bien pour les Points d'Impact que pour savoir si l'arme peut toucher ou non un adversaire (cas des créatures protégées aux blessures telles que Démons, Anges...).
N.B. : le bonus est cumulable aux autres bonus magiques éventuels de l'arme (ainsi une épée +2 se voit transformée en +3 par le sortilège)
N.B.B.: on ne peut cumuler plusieurs sortilèges d'Arme Enchantée

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 1 minute + 1/niveau

*

Armure de glace

M1 /
Grand Rituel

Voir dans la partie annexe

*

Armure d'invincibilité

M1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste multiplie par 3 la valeur de protection non magique d'un objet (le bonus magique éventuel de l'objet est ajouté à la valeur PR après multiplication). Ainsi ensorcelée, une protection ne peut être endommagée, même par un coup de maître à 1.

Technique. Le Cabaliste se place près de l'objet à ensorceler. Il ferme les yeux et prononce sa formule accompagnée du nom de la protection et du patronyme du porteur. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** et de **Sagesse**. En cas de succès, une aura bleue quitte les mains du Cabaliste et vient envelopper la pièce d'armure précédemment nommée.

Coût. 40 points astraux
Portée. 2 mètres
Temps. 3 assauts
Durée. 6 assauts + 1/niveau

*

Arrêt du temps

M 1 / D3 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste provoque un arrêt complet du temps dans la zone d'effet sphérique. Vue de l'extérieur, la sphère semble luire un bref instant. Pendant la durée du sort, le Cabaliste peut bouger et agir librement dans la zone d'effet, alors que toutes les autres créatures présentes sont immobilisées.

Technique. Le cabaliste se concentre sur son sortilège durant 3 assauts, puis prononce sa formule en écartant les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec un malus de 3 pts.
N.B.: si une créature pénètre la zone d'effet elle se trouve immédiatement immobilisée.
N.B.: si le Cabaliste quitte cette sphère, le sort prend fin.
N.B.: le Cabaliste ne connaît pas la durée exacte du sort.

Coût. 80 points astraux
Portée. 7 mètres de diamètre
Temps. 4 assauts
Durée. 1D4 sec + 0,5 sec/niv

*

Asservissement des animaux

D1 / E2

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut ensorceler les animaux et les forcer à lui obéir. Ainsi envoûté, tout animal réagit comme s'il était parfaitement dressé, quel que soit son espèce. Ces animaux peuvent alors être utilisés comme bêtes de somme, compagnon d'arme...

Technique. Le Cabaliste doit se placer près de l'animal et le fixer durant 2 assauts tout en dessinant devant lui des cercles de son index pointé. La formule n'opère que si le Charisme augmenté de 2 fois le niveau du Cabaliste est supérieur à la classe de monstre de l'animal.
Le sortilège ne dure normalement que 1 tour de jeu, mais en investissant 30 PA de plus le Cabaliste porte cette durée à son niv. de tours de jeu. En temps normal le sort ne coûte que l'équivalent de la classe de monstre de points astraux.

Coût. spe
Portée. 5 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. spe

*

Atténuation

M2 /

Effets. Le cabaliste diminue la puissance magique d'un sortilège lancé par un autre jeteur de sort.

Technique. Le cabaliste prononce sa formule en tendant la main dans la direction du jeteur de sort. S'il réussit une épreuve de **Niveau** et une épreuve d'**Intelligence**, il diminue le niveau de lancement du sortilège « ciblé » dans la mesure d'un niveau pour chacun des 3 niveaux qu'il possède. Dans le cadre d'un sort direct dont le coût est directement conditionné par le niveau de lancement, le cabaliste "atténué" ne dépense pas les points astraux inutilement investis.

Coût. 14 points astraux
Portée. 9 m^3
Temps. 0,5 secondes
Durée. /

*

Audition interposée de Ludovim Petius

I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'entendre par les oreilles d'une créature vivante, par simple concentration.

Technique. Le Cabaliste se concentre sur le sujet de son choix, qui doit être une créature vivante. Puis, il prononce sa formule. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.
Si le sujet n'est pas consentant, ou simplement au courant du sortilège, il a droit à un jet de protection contre les sorts.

Coût. 10 points astraux
Portée. /
Temps. 3 assauts
Durée. 1 tour/niveau

*

Aura féérique

M2 / I1 / E1

Effets. Le Cabaliste surligne la silhouette d'une créature ou d'un objet avec une lumière brillante et pâle. Ainsi silhouetté, les créatures (même invisibles) sont visibles à 20 m. dans l'obscurité (10 si l'observateur est proche d'une source lumineuse). Les adversaires surlignés sont plus faciles à toucher au corps à corps (bonus de 2pt).

Technique. Le Cabaliste prononce son sortilège en pointant son arme-symbole vers sa cible. Il dispose de 3,60 mètres par niveau (soit environ le surlignage d'un homme de 1,80m. ou de deux kobolds de 90cm.). S'il est assez puissant pour le faire, le Cabaliste peut surligner plusieurs objets ou créatures, mais seulement si les précédents sont entièrement surlignés. Une "aura féerique" peut être bleue, verte ou violette à la volonté du Jeteur de sort au moment de l'incantation. Il peut ainsi silhouetter dans un rayon de 10 m.

Coût. 12 points astraux
Portée. 20 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assauts + 2/niveau

*

Aura magique d'Otto Faucus

M1 / I2 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut entourer tout objet d'un poids égal à 2 kg par niveau, d'une aura magique qui fera croire, à toute personne faisant une détection de la magie, que cet objet est magique.

Technique. Le Cabaliste englobe du regard l'objet à entourer d'une « aura magique », puis il lève sa main gauche et prononce sa formule.
N.B: si la personne tient l'objet durant sa détection elle a droit à un jet de protection, qui éventera la supercherie en cas de succès. Sinon, l'aura est simplement magique et aucune détection ne révélera la nature de cette magie.

Coût. 7 points astraux
Portée. 2 mètres
Temps. 3 assauts
Durée. 1 jour/niveau

*

Balle flambante

M1 / E1



Effets. Le Cabaliste projette sur une cible une petite boule enflammée, d'environ 4 cm de diamètre, faisant 1D4+1 Bl par le feu. Il peut avec le même lancé de sort, projetter au maximum une pour chacun des niveaux qu'il possède (et pour un coût en points astraux correspondant).

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en tendant le bras vers sa cible, index et majeur pointés. Puis il doit réussir une épreuve d'**Intelligence** (éventuellement modifiée par les circonstences du moment) pour le viser de sa cible.
Un Cabaliste de Niveau 9 pourra au maximum lancer dans le même sort 9 balles flambantes, vers la même cible, faisant 9D4+9 Bl, pour un coût de 20 points astraux.

Coût. 4 points astraux + 2 poins par balle après la première
Portée. 6 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Balsamon

M1 / E1

Effets. Cette formule permet de rendre à une créature vivante tout ou partie de son énergie vitale perdue.

Technique. Le Cabaliste pose une main sur le front du blessé, en prononçant sa formule. Un flux d'énergie vitale renouvelée inonde instantanément le sujet.

Coût. 1 point astral / 1 point de vie
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Bannbaladi

M1 / E1

Effets. C'est la formule de charme par excellence. Toute créature soumise à ce sortilège croira reconnaître son meilleur ami en la personne du Cabaliste. Tant qu'il n'est pas libéré par un "contre-charme" ou un contre sortilège, le sujet reste sous la coupe du Cabaliste, lui donnant tous renseignements désirés, portant son bagage, combattant pour lui...

Technique. Le Cabaliste regarde sa cible droit dans les yeux et prononce sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme.

N.B: pour un être humain ou assimilé (elfe, nain, hobbit, schninkel, ...) on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie.
N.B: même ainsi charmée une créature ne peut être conduite à se suicider, ni même se lancer dans des entreprises par trop dangereuses.

Coût. 8 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. spé

*

Bannissement

M1 / D2 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste envoie vers les Limbes une créature vivante quelconque. Prisonnier de ce non plan, le sujet vivra indéfiniment, sans vieillir, soufrant d'une absolue solitude. Seul le Cabaliste, qui peut à tout moment entrer en communication avec le sujet, pourra aussi s'il le désir ramener à lui sa victime.

Technique. Le Cabaliste lance sa formule en touchant sa victime de la main. Pour que le sort fonctionne, le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
N.B.: la victime d'un bannissement peut échapper au sortilège en utilisant un des sorts suivants : "voyage astral", "voyage entre les plans", "rappel", ou si un "contre-charme" est lancé à l'endroit exact du bannissement par une tiers personne.

Coût. 17 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Bastion

M1 /

Effets. Ce sortilège de protection permet au Cabaliste de faire apparaître un dôme d'acier impénétrable au dessus de lui (il faut une force minimale de 40 pour soulever un tel dôme). Les dimensions du dôme sont invariables. Il mesure 3 mètres de hauteur pour un diamètre de 6 mètres.

Technique. Le Cabaliste lance ses deux bras au ciel et prononce sa formule.
N.B.: en apparaissant, un tel dôme ne peut en aucun cas blesser ou tuer une créature vivante, si tel devait être le cas, le dôme n'apparaîtrait pas.
N.B.B : le cabaliste peut seul entrer et sortir à volonté du bastion.

Coût. 16 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute + 1/niveau

*

Bâteau nuage

M2 / D2 /

Effets. Cette formule permet à un Cabaliste de faire descendre à lui un petit nuage, ou une portion de nuage, qui prend alors la forme vague d'une barque. Le Cabaliste et un certain nombre de personnes peuvent ensuite voler dans cette embarcation, jusqu'à une vitesse de 8 Km/heure par niveau.

Technique. Sous un ciel possédant au moins quelques nuages, le Cabaliste se concentre durant deux tours, puis il prononce sa formule au dessus d'un feu de camps (ou similaire) en pointant son pouce vers le foyer. S'il satisfait à une épreuve de **Charisme**, alors le sortilège opère.
N.B.: une telle embarcation peut transporter un poids de 70Kg par niveau du Cabaliste, en plus de lui même.

Coût. 120 points astraux
Portée. à vue
Temps. 2 tous
Durée. 1 heure par niveau

*

Bâton à serpents

D1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut transformer tout bâtons, non magiques, en des serpents qui lui obéiront, pour combattre par exemple. Il existe 5% de chance par niveau du Cabaliste pour qu'un serpent soit venimeux (vérification pour chaque).

Technique. Le Cabaliste se concentre sur son sortilège, puis libère sa magie en prononçant sa formule d'une voix forte. Le nombre maximum de serpents qui peuvent ainsi être créés est de 5 par sortilèges

Coût. 5 points astraux par serpents
Portée. 18 mètres
Temps. 30 secondes -1 sec/niveau
Durée. 1 minute par 2 niveaux

*

Bille de braise M1 / E1

Effets. Le Cabaliste projette sur une cible une bille de braise, d'environ 3cm de diamètre, faisant 1D4+2 Bl par le feu. Il peut avec le même lancé de sort, projetter au maximum une pour 3 niveaux qu'il possède (et pour un coût en points astraux correspondant).

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en tendant le bras vers sa cible, index et auriculaire pointés. Puis il doit réussir une épreuve d'**Intelligence** (éventuellement modifiée par les circonstences du moment) pour le viser de sa cible.
La capacité de lancement s'acquiert comme suit :
niveaux 1 à 3 : 1 bille, puis niv. 4 à 6 : 2 billes, puis niv. 7 à 9 : 3 billes, ...
Un Cabaliste de Niveau 9 pourra donc au maximum lancer dans le même sort 3 balles flambantes, vers la même cible, faisant 3D4+6 Bl, pour un coût de 18 Pa.

Coût. 6 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. ½ assaut
Durée. /

*

Bouche magique M1 / I1

Effets. Cette formule fait apparaître sur l'objet du choix du Cabaliste, une bouche enchantée qui prononce le message qu'il a choisi. Le message peut comprendre 25 mots maximum, dans une langue connue du Cabaliste. Le temps de la prononciation est au plus de 2 tours. Le sort se déclenche si survient une situation précise, au choix du Cabaliste au moment du lancé du sort. L'ordre peut être général, ou très particulier.

Technique. Le Cabaliste touche de sa main la surface où il désir placer une bouche magique. Puis il énonce les conditions du déclenchement et la phrase qu'il a choisi. Il ne peut faire prononcer de sortilèges. La bouche peut être placée sur un arbre, un rocher, une porte, mais pas sur une espèce intelligente, qu'elle soit végétale ou animale.
Exemple de situation de déclenchement un peu spécial: *« parle uniquement quand une femme octogénaire portant un grand bouquet de fleur s'assiéra en croisant les jambes à 30 centimètres »*.
La portée de déclenchement des paroles de la bouche est de 1,50 mètres par niveau du Cabaliste. Jusqu'à l'accomplissement du sort, la bouche reste effective. Une bouche magique ne peut discerner les créatures invisibles, ou les alignements, ni les classes, sauf par des indices extérieurs.

Coût. 4 points astraux
Portée. 0
Temps. spe
Durée. spe

*

Bouclier anti-animal D1 /

Effets. Par ce sort, le Cabaliste crêt une zone de 6 mètres autour de lui, dans laquelle aucune créature vivante animale et naturelle (non magique) ne pourra pénétrer. Ainsi, un géant sera arrêté, mais pas un squelette.

Technique. Le Cabaliste pose ses mains sur ses hanches et tourne du bassin en prononçant sa formule « Protectio Vivantus Enimis ».

Coût. 8 points astraux + 2 points par assaut
Portée. 0
Temps. 30 secondes -1 sec/niveau
Durée. cf. coût

*

Bouclier magique M1 /

Effets. C'est l'un des sortilège de défense les plus puissant contre les sorts directs, tels que le rayon de feu, le fulminictus, les projectiles magiques...

Technique. Le Cabaliste se concentre rapidement, lève les deux bras et tourne rapidement sur lui-même en prononçant la formule. Un bouclier magique circulaire invisible se forme aussitôt autour de lui (6 mètres de diam.). Le bouclier n'absorbe que les points d'impacts des attaques magiques directes. Pour en connaître le nombre, le Cabaliste jette 1D6 une fois par assaut et multiplie chaque fois ce résultat par son niveau.
Le cabaliste doit conserver sa concentration durant toute le temps où il souhaite maintenir son sortilège.

Coût. 3 points astraux / assaut
Portée. 3 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. cf. coût

*

Boule de feu 1 (petite) D1 /

Effets. Ce sort crée une petite sphère incandescente qui part des doigts du Cabaliste vers une cible qu'il doit viser. Le Cabaliste choisit la direction mais aussi la distance à laquelle la sphère explosera. Par ailleurs, cette sphère explosera si elle percute un solide quelconque avant la cible choisie.

Technique. Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce son sortilège en pointant sa cible de sa main, ou de son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**, équivalente à une épreuve d'attaque.
Les dégâts sont de 2D6+(2pts/niv). L'explosion est de 2 mètres de diamètre.
N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter un malus plus ou moins grand à cette épreuve, en fonction de la situation (distance, taille, mouvement, ...).
N.B.B.: un jet de protection réussi contre les sorts divise par deux les dégâts.

Coût. 10 points astraux
Portée. 20 mètres (maximum)
Temps. ½ assaut
Durée. /

*

Boule de feu 2 (moyenne) D1 /

Effets. Ce sort crée une petite sphère incandescente qui part des doigts du Cabaliste vers une cible qu'il doit viser. Le Cabaliste choisit la direction mais aussi la distance à laquelle la sphère explosera. Par ailleurs, cette sphère explosera si elle percute un solide quelconque avant la cible choisie.

Technique. Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce son sortilège en pointant sa cible de sa main, ou de son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec un malus de 1, équivalente à une épreuve d'attaque.
Les dégâts sont de 3D8+(3pts/niv). L'explosion est de 4 mètres de diamètre.
N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter un malus plus ou moins grand à cette épreuve, en fonction de la situation (distance, taille, mouvement, ...).
N.B.B.: un jet de protection réussi contre les sorts divise par deux les dégâts.

Coût. 16 points astraux
Portée. 30 mètres (maximum)
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Boule de feu 3 (grande) D1 /

Effets. Ce sort crée une petite sphère incandescente qui part des doigts du Cabaliste vers une cible qu'il doit viser. Le Cabaliste choisit la direction mais aussi la distance à laquelle la sphère explosera. Par ailleurs, cette sphère explosera si elle percute un solide quelconque avant la cible choisie.

Technique. Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce son sortilège en pointant sa cible de sa main, ou de son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec un malus de 2, équivalente à une épreuve d'attaque.
Les dégâts sont de 5D10+(4pts/niv). L'explosion est de 7 mètres de diamètre.
N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter un malus plus ou moins grand à cette épreuve, en fonction de la situation (distance, taille, mouvement, ...).
N.B.B.: un jet de protection réussi contre les sorts divise par deux les dégâts.

Coût. 25 points astraux
Portée. 40 mères (maximum)
Temps. 2 assauts
Durée. /

*

Boule de glace D1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de projeter un sphère de glace de quelques centimètres de diamètre (1/2 cm par niveau) à une grande distance et avec une certaine violence. A l'impact, une cible vivante subit 1D8 bl. par niveau du Cabaliste.
N.B. : si les points d'impact dépassent 45, une épreuve de Constitution est nécessaire. Un échec indique un étourdissement (-2/-3) de 2D4 assauts.

Technique. Le Cabaliste lance sa formule en tendant sa main droite, pouce et doigts tous tendus vers la cible. Une boule de glace apparaît alors, propulsée à grande vitesse vers la cible visée. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.
N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter un malus plus ou moins grand à cette épreuve, en fonction de la situation (distance, taille, mouvement, ...).
N.B.B.: sur une cible solide, la boule de glace peut avoir différents effets, en fonction de la dureté de la surface et de la taille de la boule.

Coût. points astraux
Portée.
Temps.
Durée.

*

Brise bâton

M1 / I1 / D1 / E1



Effets. Ce sort permet de littéralement faire exploser l'objet fétiche d'un Cabaliste. Ainsi privé de son arme fétiche, un Cabaliste n'a plus que 60% de chance de réussir ses sorts.

Technique. Le Cabaliste prononce un "brise-toi !" en pointant du doigt son adversaire. Une lutte astrale aussitôt se déchaîne entre les deux jeteurs de sorts. Chacun d'eux calcule sa résistance à la magie, puis lance 8D6. Si l'attaquant (celui qui a lancé le brise bâton) obtient le plus haut score, alors l'objet fétiche de son adversaire se brise. Si c'est le défenseur alors rien ne se passe, sauf si son résultat est supérieur à celui de l'attaquant d'au moins 20 points, auquel cas, c'est bien le bâton de l'attaquant qui se brise. Durant un « Brise Bâton », aucune action ne peut être entreprise par les Cabalistes.

Coût. 30 points astraux
Portée. 20 m + 1/niveau
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Bulle d'air

I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de créer une bulle d'air, véritable zone respirable de 3 mètres de rayon, autour de son corps propre, ou du corps d'un autre individus.

Technique. Le Cabaliste étend les bras et prononce sa formule en soufflant vers le haut
Cette bulle permet à un individus de taille moyenne de respirer durant 10 mn par niveau du Cabaliste

Coût. 14 points astraux
Portée. 5 mètrs
Temps. 2 assauts
Durée. 2 tours / niveau

*

Cage d'airain

M1 /

Effets. Par ce sort, le Cabaliste peut tenter d'emprisonner une créature grâce à des grilles magiques. Pour fonctionner, ce sort à besoin d'une cible vivante ou mort-vivante, d'au moins 80 cm de haut, ou 30 kg de masse.

Technique. Le Cabaliste tend les bras vers la créature qu'il souhaite emprisonner, et prononce sa formule. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. Si l'épreuve réussie une grille vient se matérialiser entre le Cabaliste et sa cible, puis une autre formant angle droit avec la première, puis une autre et enfin une quatrième. La créature visée peut lancer un jet de protection contre les sorts, mais avec un malus de 1 point par 3 niveaux du Cabaliste. Si elles ne rencontrent pas de plafond, les grilles mesurent 0,5 mètres de haut par niveau du Cabaliste, et toujours 2 mètres de large.
N.B.: les grilles ne peuvent blesser quelqu'un et n'apparaissent tout simplement pas si elles sont susceptibles de toucher une être vivant (définit comme ci-dessus).

Coût. 15 points astraux
Portée. 12 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 2 heures par niveau

*

Catalepsie M2 / I1 / D1 /

Effets. Ce sortilège permet au lanceur de simuler une mort parfaite en quelques instants. L'impression de mort est telle que seul un examen attentif permettra de découvrir la supercherie. Le cabaliste ne voit plus, mais il perçoit les sons et les odeurs avec une acuité normale.

Technique. Le Cabaliste lance son "*Ayahhhh*" et sort une langue pendante, yeux révulsés.

Coût. 15 points astraux
Portée. 0
Temps. ½ assaut
Durée. 4 minutes + 2/niveau

*

Cécité M2 / I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste provoque une perte totale du sens de la vue chez toute créature vivante ou mort-vivante. Les malus de combat qui s'en suivent sont de 3 pts en ATT et de 4 pts en PRD (-3/-4).

Technique. Le Cabaliste se voile le regard de ses paumes et prononce sa formule, suivie du nom de sa victime. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence avec un malus de 5 points. Si le sort réussi, la cécité est totale et permanente, et ne peut être contrariée que par la volonté du Cabaliste lui même, ou un sort de Dissipation de la Magie.

Coût. 25 points astraux
Portée. 15 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. permanent

*

Changement d'apparence I1 / E2

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut altérer son apparence ou sa forme, vêtements et équipements compris

Technique. Le Cabaliste croise ses bras sur sa poitrine et prononce sa formule. La modification est effective en 5 assauts.
Le cabaliste peut paraître jusqu'à 30 cm plus grand ou plus petit, plus gros ou plus maigre d'une vingtaine de kilos. Il peut prendre les traits de toute race humanoïde, et même copier les traits d'un individus donné.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 7 assauts
Durée. 2D6 minutes + 2 minutes/niveau

*

Char de voyage de Donetahar Filvir M1 / I2

Effets. Par cette formule, le Cabaliste fait apparaître un char de guerre (type Egyptien) tiré par deux chevaux blancs.

Technique. Le Cabaliste claque des doigts et prononce sa formule. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. Les chevaux, bien qu'apparemment réels, ne sont en fait que des illusions, seulement capables de propulser le char. On ne peut les détacher. La charge maximum d'un tel char est de 50 kg par niveau.

Coût. 30 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 5 assauts
Durée. 1 heure/niveau

*

Charme de feu I1 / D1 / E1

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste donne à une source de feu (torche, foyer...) une propriété hypnotique. Toute créature qui la regarde, devient obnubilée par le feu, et peu attentive à ce qui l'entoure.

Technique. Le Cabaliste regarde la source de feu et murmure sa formule en agitant son objet fétiche dans un mouvement ondulant. Un individu soumis à l'hypnose d'un « Charme de feu », ne prêtera aucune attention à tout ce qui se déplace à plus de 3 mètres de lui. De même, sa vue tout entière accaparée par le feu, il ne percevra pas distinctement une personne passant devant lui. Il en va de même pour l'ouie.

Coût. 9 points astraux
Portée. 15 mètres
Temps. 1 assaut

Durée. 1 minute +1 minute/3 niveaux

*

Chaumière de Merlock Mah Kadir

M1 /

Effets. Cette formule crêt une sphère de force, opaque, autour du lanceur. La moitié de cette sphère se trouve au dessous du sol. Le champ de force maintient la température intérieur à 21°C, pour une température extérieur de -18° à +41°.
Pour chaque 2 degrés en dessous de -18° à l'extérieur, la température baisse de 1° à l'intérieur, et inversement selon le même ratio pour une température supérieur à 41° à l'extérieur.

Technique. Le Cabaliste s'assoie en tailleur, et place devant lui une perle de 6 carats. Il ferme les yeux et baisse la tête sur sa poitrine. lorsqu'il prononce sa formule, la chaumière est effective et la perle disparaît.
La chaumière peut résister à des vents de 80 km/h (un vent de force supérieur la détruit). Le Cabaliste peut à volonté éclairer l'hémisphère où il se trouve. La chaumière est opaque vue de l'extérieur, mais parfaitement transparente de l'intérieur. Elle ne protège en aucun cas des projectiles, des sorts, des armes... Elle peut contenir jusqu'à 6 créatures de taille humaine en plus du Cabaliste, mais si ce dernier sort de la « chaumière », elle disparaît.

Coût. 18 points astraux
Portée. 0
Temps. 4 assauts
Durée. 1 heure / niveau

*

Chute de plume

M1 / I2 / E3

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut réduire son poids propre, et celui de son équipement (max. 30 kg), à celui d'une simple plume, au point de pouvoir réduire une grande part des dégâts d'une chute.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en battant des mains durant un assaut, comme un oiseau.
Les dégâts sont de : 1 pt pour une chute > 10m — 3 pts pour > 50m — 4 pts pour > 100m
5 pts pour > 500m — 8 pts pour > 1.000m — 12 pts pour > 2.000m.

Coût. 17 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 1 tour

*

Clairaudience

M1 / D2 /

Effets. Par cette formule magique, le Cabaliste peut percevoir tous les sons émis dans un endroit qu'il connaît et sur lequel il s'est au préalable concentré. La zone d'effet est de 15m de rayon autour de l'endroit examiné. L'endroit doit être familier au Cabaliste ou évident (derrière une porte, dans les taillis d'un bois...). La portée du sort est illimitée.

Technique. Le Cabaliste prend dans sa main droite une petite corne en argent, qu'il rempli de sel rouge (au moins 25gr), puis il la porte à son oreille en murmurant sa formule par deux fois. Aussitôt le sortilège prend effet. Au terme de celui-ci, le sel rouge part en fumée.
N.B.: seul les sons normalement détectables peuvent être entendus. Une paroi de métal ou des protections magiques peuvent empêcher l'écoute. Cette formule ne fonctionne que sur le plan d'existence où se trouve le Cabaliste.

Coût.
Portée.
Temps.
Durée.

*

Clairvoyance

M1 / D2 /

Effets. Par ce sort, le Cabaliste peut voir tout ce qui est à portée de vue dans l'endroit choisit. La distance n'est pas un problème, mais l'endroit examiné doit être connu ou évident (derrière une porte, dans les taillis d'un bois...).
La lumière est un facteur important, que le Cabaliste possède ou non l'infravision ou l'ultravision. Si la zone d'effet du sort n'est pas éclairée, la vision ne portera qu'à 3 mètres.

Technique. Le Cabaliste prend dans ses deux mains un petit globe de cristal et le porte à son front, en prononçant son sortilège et en se concentrant sur l'endroit choisit.
N.B.: une paroi de métal ou des protections magiques peuvent empêcher la vision. Cette formule ne fonctionne que sur le plan d'existence où se trouve le Cabaliste.

Coût. 25 points astraux
Portée. spe

Temps. 4 assauts
Durée. 10 assauts / niveau

*

Claudibus Clavistibor

M1 /

Effets. Cette formule permet de verrouiller magiquement les portes. Ainsi fermée, une porte ne peut plus s'ouvrir qu'à laide d'un contre-sortilège, ou d'un coup de chance.

Technique. Le Cabaliste ferme la porte, puis il la touche trois fois de la main en prononçant sa formule. Il lance 3D6. Les trois chiffres donnent un code magique. L'adversaire doit tirer les mêmes chiffres pour ouvrir la porte.
Une tentative peut être faite à chaque tour de jeu.

Coût. 6 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 2 tours / niveau

*

Clône

M1 / D1 /



Effets. Cette formule crêt un sosie d'une créature. Le clone est un duplicata parfait de son modèle (pts d'aventures, caractéristiques...). Le clone devient la personne au moment précis où le morceau de chair a été prélevé. Elle ne peut avoir aucune connaissance des expériences subie postérieurement au prélèvement.

Technique. Le Cabaliste prélève un morceau de chair sur une personne et l'immerge dans une cuve d'eau salée. Il lance alors son sortilège en versant dans l'eau 500 grammes de sel rouge. Toutes les semaines suivantes durant six semaines il devra encore verser 100 grammes. Le clone met 2 à 8 mois à se former complètement. C'est seulement après cette période que l'existence double est enfin effective. Si cela arrive, chacun des doubles connaît l'existence de l'autre et chacun désirera détruire l'autre, car l'existence d'un tel alter-ego est insupportable. Si l'un ne parvient pas à détruire l'autre, dans un délai d'une semaine, l'un des deux devient fou (95% de chance) et dans trois cas sur quatre, ce sera le clone. Dans ce cas le sujet se suicide. Enfin, il existe 5% de chance que les deux deviennent fou ensemble et se suicident.

Coût. 85 points astraux – 1 / niveau du cabaliste
Portée. 0
Temps. 1 tour
Durée. permanent

*

Combat éclair

D1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste d'accroître la vitesse de ses mouvements (triplement), et d'augmenter le nombre de ses attaques dans un assaut, au point d'atteindre la même cadence que le Cavalier au même niveau.

Technique. Le Cabaliste agite fortement sa main de combat et prononce la formule « Celleritate Bellum ».

Coût. 17 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 4 assauts +1 ass/niveau

*

Communion

D2 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut entrer en communication avec son Dieu, ou ses agents, et leur demander des informations sous la forme de questions auxquelles il ne sera répondu que par « OUI » ou par « NON ».

Technique. Le Cabaliste doit se concentrer durant un tour de jeu avant de prononcer sa formule suivie du nom de son Dieu. Il doit en outre satisfaire à une **épreuve combinée** de **Charisme** et de **Sagesse**.
N.B: les Divinités n'aimant pas être trop souvent dérangées, il est conseillé de n'utiliser ce sortilège qu'une seule fois par semaine, ou mieux, par mois.
Le Cabaliste est autorisé à poser une question pour chacun de ses niveaux. Les réponses données seront correctes.

Coût. 8 points astraux
Portée. spe

Temps. 1 tour
Durée. maximum 20 minutes

*

Cône de froid

M2 / D1 / E3

Effets. Ce sortilège offensif permet de créer un cône glacial, qui part de la main du jeteur de sort dans la direction choisie par lui.

Technique. Le Cabaliste plie sa main et la touche de son objet fétiche, ou à défaut de son autre main, et prononce sa formule.
Les dégâts d'un cône de froid sont au maximum de (2D+1bl/niveau). Le Cabaliste peut décider lui même du nombre de dés à lancer.
Un jet de sauvegarde réussie contre les sorts permet à la victime de diviser par 2 les blessures subies.
Le Cône de froid aura au maximum une taille de (2 m de long et 30cm de diamètre) par niveau du cabaliste.

Coût. 1 points astral par blessure occasionnée (avant jet de sauvegarde)
Portée. 2 mètres par niveau
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Connaissance des alignements

M1 / I2 / D1 /

Effets. Ce sortilège permet au jeteur de sort de connaître les penchants naturels, en d'autres termes l'alignement d'un individu.

Technique. Le Cabaliste regarde son sujet durant un assaut, puis il passe sa main devant ses yeux en les fermant. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence.
Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts empêche le sortilège de fonctionner.

Coût. 5 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Contingence

M1 / I1 /

Grand Rituel

Voir dans la partie annexe

*

Contre charme

M1 / E2

Effets. Cette formule permet de combattre les attaques magiques liées au Charme, à l'Hypnose ou à l'Illusion, comme le Bannbaladi, Horreur Terreur, Hypnose, Médousa, Injonction...

Technique. Le Cabaliste se concentre tout en dessinant avec ses mains des demi-cercles devant son visage. Il prononce alors sa formule, créant ainsi une aura de 4m de diamètres, dont le rayonnement neutralise tous les effets des sorts cités ci-contre.

Coût. 15 points astraux
Portée. 2 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 1 tour

*

Contrôle de la température sur 3 mètres

D1 / E2

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de modifier les conditions climatiques dans des proportions importantes, et ce dans un rayon de 3 mètres autour de sa personne. Il peut ainsi augmenter ou diminuer la température de 5°C pour chaque niveau d'expérience possédé.

Technique. Le Cabaliste trace un cercle autour de lui, puis il s'assied en tailleur et lance sa formule.
La température évolue de 5° par minute, à la hausse ou à la baisse, selon les souhaits exprimés par le Cabaliste.

Coût. 10 points astraux
Portée. 3 mètres de diamètre
Temps. 2 assauts
Durée. 1 heure + 2 tours/niveau

*

Corde enchantée M2 / I1 / E2

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste, muni d'une corde de 9 mètres au moins, de la faire s'élever au dessus du sol. L'extrémité supérieure semble alors tenir seule dans les airs. Une Créature peut y grimper, et on la verra alors disparaître une fois en haut de la corde. La corde mène en fait à un espace extra-dimensionnel, où peuvent tenir jusqu'à 6 personnes.

Technique. Le cabaliste pose une corde de 9 mètres au moins à ses pieds, puis, après une courte concentration, Il lance sa formule en montrant du doigt d'abord la corde, puis le ciel.
N.B.: si moins de 6 personnes occupent l'espace en haut de la corde, on peut alors remonter celle-ci à l'intérieur de l'espace extra-dimensionnel. Si tel n'est pas le cas alors la corde pend jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à ce qu'une créature la tire d'un coup sec. Il faut quitter l'abri avant la fin du sort, ou tomber des 9 mètres où il se situait.

Coût. 9 points astraux
Portée. 2 mètres
Temps. 3 assauts
Durée. 6 tours + 1 tour/niveau

*

Couverture M2 / I1 / D1 /

Effets. Ce sortilège de protection permet au Cabaliste de se rendre inaccessible aux projectiles non-magiques de moins de 20 kg. Une sphère de 3 mètres se forme autour du Cabaliste. Tout projectile, non-magique et de moins de 20 kg entrant dans la zone voit sa vitesse diminuer brusquement, jusqu'à finir aux pieds du jeteur de sort.

Technique. Le Cabaliste étend ses bras de chaque côté et prononce sa formule.
Ce sortilège n'a pas besoin d'être entretenu durant sa durée.

Coût. 8 points astraux
Portée. 3 mètres de diamètre
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour

*

Création de squelettes D1 / E2

Attention – sortilège différent du sort de nécroman

Effets. Par ce sortilège, Le Cabaliste peut créer des squelettes animés, qui sortiront de terre pour venir obéir à ses ordres simples. Ces squelettes sont armés d'épée et de bouclier. Ils combattent jusqu'à la mort.

Technique. Le Cabaliste lance au sol des phalanges de créatures humanoïdes (humain, nain, gnome ou hobbit) et lance sa formule « Thanatos Squeletis Est ».
En quelques assauts les squelettes sortent du sol et obéissent dans 95% des cas au Cabaliste (tirage individuel). Si tel n'est pas le cas, le squelette attaque immédiatement le Cabaliste.
Squelettes ainsi créés :
CO: - / FO: 12 / AD: 10 / ATT: 9 / PRD: 6 / PR: 2 / PI: 1D+4 / EV: 1D+10.
Notons que les squelettes et leurs équipements ainsi créés disparaissent à la fin de la durée du sortilège ou s'ils sont détruits.

Coût. 10 points astraux par squelette
Portée. 10 mètres
Temps. 1D assaut (si les phalanges sont déjà en main)
Durée. 1 minute par niveau

*

Cristairain M1 / I2 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste transforme le cristal ou le verre en une matière aussi dure et solide que l'acier. Le Cabaliste peut affecter 5 kg de matière par niveau, et ce doit être un seul et même objet.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant une minute sur l'objet, et prononce sa formule.
N.B.: lancé sur un objet magique (fiole de contenance, élixir de...), le sortilège peut détruire les propriétés de l'objet ou de son contenu. Pour éviter ce danger, le Cabaliste dispose d'un jet sous 5% par niveau.

Coût. 16 points astraux + 2 points définitifs
Portée. 0
Temps. 1 minute
Durée. permanent

*

Danse folle D1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste communique une irrépressible envie de danser, jusqu'à en perdre haleine, à un sujet d'une intelligence minimale de 6. La victime gigote et se trémousse violemment durant un tour de jeu complet, ou tant qu'elle ne subit aucune agression physique. Au terme du sort, la victime lance une épreuve de Constitution. En cas d'échec elle perd 2D6 points de vie par niveau du jeteur de sort, seulement 1D4 points par niveau du jeteur de sort en cas de succès.

Technique. Le Cabaliste regarde sa ou ses victimes et tend la main en la faisant onduler. Il prononce alors sa formule.
Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
N.B.: pour un être humain on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie.
Le cabaliste peut tenter dans le même temps de soumettre plusieurs adversaires. On prendra alors en compte la somme des Classes de Monstre + 3D. Le coût du sortilège est alors de 8pa+3pa par personne au delà de la première.

Coût. 8 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. ½ assaut
Durée. 1 tour

*

Démoralisation fantasque

I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'influencer le moral d'un adversaire. Il lui apparaît alors comme le pire de ses cauchemars.

Technique. Le Cabaliste fait une rapide passe magique et grogne fortement après avoir lancé sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme (*pour un être humain on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie).*
La victime de ce sort doit réussir une épreuve de **Courage** pour ne pas fuir durant autant d'assaut que le Cabaliste ne possède de niveau. Même en cas de succès, le sujet du sortilège subit un effroi et il ne peut combattre qu'avec les pénalités de -2 en Att et -3 en Prd.

Coût. 9 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 2 assauts/niveau

*

Désintégration

M2 / D1 /

Effets. Par ce sort un Cabaliste peut annihiler de la matière végétale, animale ou minérale, grâce à un rayon d'énergie astrale pure. Le coût du sort est de 50 points astraux/m^3 végétal; de 100 points astraux/m^3 animal et de 180 points astraux/m^3 minéral.

Technique. Le Cabaliste tient un rubis de 200 carats au moins entre son pouce et son majeur. Il le place devant son œil directeur et vise au travers de la gemme sa cible. il lance alors sa formule *« Nihilis Matieris, Nihilim Vitam ».*
Le Cabaliste doit satisfaire à une épreuve de Sagesse, qui indiquera qu'il est suffisamment concentré. En cas d'échec, le Cabaliste interrompt son sort et ne perd pas ses points astraux. En cas de succès, il doit réussir une épreuve d'Intelligence plus ou moins difficile selon la portée de la cible, sa taille, ses mouvements...
La cible a droit à un Jet de sauvegarde sur les sorts, avec un malus de 1pt par 4 niveaux du jeteur de sort. En cas de succès, elle obtient un bonus de 3 points au jet de Constitution.

Protection à la magie : en cas de succès les blessures sont divisées par 2 et le jet de constitution considéré comme réussie.

Un être vivant touché par ce sort se trouve réduit en cendre s'il échoue dans une épreuve de Constitution divisée par 2.
Même en cas de succès la victime subit 3D6 Bl/niveau du Cabaliste.

N.B. : ce sort requiert une concentration importante impossible à trouver en état de « surmultiplication ».

Coût. spe
Portée. 2 mètres par niveau
Temps. 2 assauts
Durée. /

*

Détection de la scrutation

M1 / D2 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'être immédiatement informé de toute tentative de détection par localistion magique (boule de cristal, palantir, clairvoyance...).

Technique. Le Cabaliste médite durant un long moment devant un feu, en sacrifiant au dessus de celui-ci 100 grammes de sel rouge. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence avec un bonus de 2 points.
Si durant la durée du sortilège une créature quelconque tente par magie de le localiser, ou de l'observer, le Cabaliste ressent une vive douleur à la base du cou.

Coût. 8 points astraux
Portée. illimitée
Temps. 1 heure
Durée. 1 jour par niveau

*

Détection de l'aura

M1 / I1 /

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de connaître les origines et les pouvoirs d'un objet magique.
Attention : si le sortilège est lancé sur un objet non magique, toute l'énergie développée (points astraux et sel rouge) provoque une explosion et des volutes de fumées blanches. Lorsque le rideau de fumée disparaît, une **déchirure** apparaît, jaune ou mauve (cf.).

Technique. Le Cabaliste regarde l'objet et lance sa formule en jetant dessus une pincée de sel rouge (au moins 10 grammes). Il ferme ensuite les yeux et se soumet à une épreuve d'Intelligence. En cas de succès, le Cabaliste connaît dans le détail les pouvoirs de l'objet, son histoire, son fonctionnement.

> ***Déchirures**: elles durent 1 heure et ne fonctionnent que dans un seul sens.*
> *- 01-50 une déchirure JAUNE. Il s'agit d'une ouverture donnant sur un autre point du continuum espace-temps (1D8: 1-2 passé, 3-6 présent, 7-8 futur) (1D8: 1-2 un plan élémental, 3-5 un plan au choix du M.d.J., 6-8 le plan matériel primaire).*
> *N'importe quelle créature peut arriver de cet endroit vers le Cabaliste.*
> *- 51-00 une déchirure MAUVE (idem ci-dessus) mais le Cabaliste et d'autres créatures avec lui peuvent emprunter cette déchirure pour se rendre "ailleurs".*

Coût. 45 points astraux – 1 point/niveau
Portée. 2 mètres
Temps. 5 assauts
Durée. /

*

Détection de l'invisibilité

M1 / I1 / D1 /

Effets. Grâce à ce sort le Cabaliste peut percevoir les êtres invisible, qu'ils le soient naturellement ou par magie.

Technique. Le Cabaliste ferme les yeux et prononce sa formule, puis les ouvre en claquant des doigts. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence et à une épreuve de Perception.

Coût. 8 points astraux
Portée. 30 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute + 2 assaut/niveau

*

Détection de poison

M2 /

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de percevoir en vert fluorescent tout objet, ou plat, ou liquide ayant une part de poison. Il en connaît alors immédiatement le type et la puissance

Technique. Le Cabaliste se penche sur l'objet. Il cligne des yeux, claque des doigts et prononce la formule « Siguë Est Detectis ».
Le Maître de Jeu réalise pour le Cabaliste une épreuve d'Intelligence (dont il ne lui communique pas le résultat) qui décidera de la réussite de la formule.
Pour que le sortilège fonctionne, le Cabaliste doit investir un certain nombre de points astraux, selon la puissance du poison à détecter. Type A = 7 pts, B = 12 pts, C = 16 pts, D = 22 pts, E = 30 pts , F = 36 pts.
Si le Cabaliste décide de détecter des poisons jusqu'à la force D, et que rien apparaît, cela ne signifie pas que le plat est saint, mais seulement que les poisons de types A, B, C et D ne sont pas présents.

Coût. spe
Portée. 30 cm
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute

*

Détection des charmes

M1 / I2 / E1

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de détecter la présence d'un charme éventuellement placé sur une créature. Jusqu'à 10 créatures peuvent être examinées avant le terme du sort. L'inverse du sort, « Dissimulation des Charmes », protège d'une telle détection, mais une seule créature peut ainsi être protégée (et dans ce cas pour 2 tours/niveau).

Technique. Le Cabaliste doit regarder sa victime durant 2 assauts, et lancer sa formule. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence.

Coût. 6 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 2 tours

*

Détection des êtres vivants M2 / D1 /

Effets. Cette formule permet au cabaliste de détecter tout être vivant de plus de 20 cm, dans un rayon de 30 mères, par une espèce de radar magique, sensible aux mouvements, à la chaleur du corps, au rayonnement du cerveau... Les petits êtres dépourvus d'intelligence et les plantes ne peuvent être décelés; en revanche, les colonies ou les esseins d'insectes seront signalés.

Technique. Le Cabaliste place ses mains ouvertes derrière ses oreilles et prononce sa formule.
N.B.: les créatures invisibles seront détectées avec 40% de chance + 2% par niveau du lanceur de sort.
N.B.: un jet de protection contre les sorts est autorisé pour les créatures ayant une intelligence supérieure à 5.

Coût. 5 points astraux
Portée. 30 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 assaut

*

Détection des mensonges M1 /

Effets. Grâce à cette formule, le Cabaliste peut détecter sur une certaine période les mensonges d'un individu, s'il en comprend la langue.

Technique. Le Cabaliste regarde la personne dont il veut détecter les mensonges. Il cligne alors des yeux et murmure à peine sa formule. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve de **Charisme**.
Le sortilège fonctionne si (intelligence + 2 fois le niveau du Cabaliste) est supérieur à (intelligence + 2 fois le niveau de la victime).

Coût. 9 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute / niveau

*

Discussion oiseuse I1 / E2

Effets. Ce sortilège engage un sujet dans une conversation, absolument sans intéret. Il ne s'en appeçoit pas, bien au contraire. Après une minute, la présence du Cabaliste n'est même plus nécessaire, le sujet continue la discussion seul. On ne peut conduire le sujet à parler d'un sujet important.

Technique. Le Cabaliste doit saluer son sujet en s'inclinant poliment, et en prononçant sa formule. Pour que celle-ci fonctionne, le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme (*pour un être humain on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie*).

Coût. 8 points astraux
Portée. 4 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 1 tour/niveau

*

Disque flottant de Louvermune M1 / I2 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste crêt une surface invisible et circulaire de gravité nulle. Le disque est concave, et mesure 90 cm de diamètre. Il peut supporter un poids de 50 kg par niveau du Cabaliste, en flottant à une altitude de 1 mètre. Ce disque maintient une distance constante de 1,80 mètres entre le Cabaliste et lui-même, à moins que celui-ci ne le fasse se déplacer, à la vitesse maximale de 2 mètres/sec, selon les ordres qu'il lui donne.

Technique. Le Cabaliste tend son bâton et dessine un cercle horizontal dans l'espace. Ce faisant, il prononce sa formule.
N.B.: le disque ne peut transporter de créature vivante.
N.B.: si le Cabaliste sort de la portée du sort, ou quand celui-ci prend fin, le disque s'évanouit et tout ce qu'il transportait tombe au sol.

Coût. 8 points astraux
Portée. 6 mètres
Temps. 6 assauts
Durée. 5 tours + 2 tours/niveau

*

Dissipation de la magie

M1 / I3 / D2 / E3

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut neutraliser ou annuler les effets d'un sort de la manière suivante: destruction de la magie des fioles (considérée comme étant de niveau 12), annulation des sorts lancés sur une personne, contre les sorts lancés dans la zone d'effet. Ce sort est sans effets sur la magie contenue dans les objets divers (anneaux, bâtons, baguettes...), les armes et les pièces d'armures.

Technique. Le Cabaliste décrit d'un geste rapide un cercle dans l'air, en direction de son adversaire, ou de l'objet choisit, et prononce sa formule.
Les chances de base de réussir une dissipation de la magie sont de 50%. On compare ensuite les deux niveaux d'expérience (celui du Cabaliste qui lance une "dissipation" et celui dont on tente de dissiper la magie). Pour chaque niveau de différence en faveur du lanceur de "dissipation", la chance de base est augmentée de 5%. Pour chaque niveau de différence en faveur du Cabaliste dont on veut dissiper la magie, on diminue cette chance de base de 2%.
La Dissipation de la Magie fonctionne automatiquement sur les sorts créés par le Cabaliste lui-même.

Coût. 22 points astraux
Portée. 9 m^3
Temps. ½ assaut
Durée. /

*

Distorsion du bois

D1 /

Effets. Le Cabaliste peut en lançant cette formule provoquer sur une surface de bois, mort ou non, une déformation, une distorsion.

Technique. Le Cabaliste tend vers la surface à modifier son objet fétiche, tout en décrivant des cercles concentriques. Ce faisant, il prononce sa formule « Tordifa Conifo ». Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve de **Sagesse**.
Il peut influer sur un volume de 1 m^3 pour chacun de ses 5 niveaux (ou 1m^2 pour chacun de ses 5 niveaux selon la présentation du bois).
Lancé sur une créature végétale ce sortilège occasionne 1D Points d'Impacts par deux niveaux du cabaliste.
NB : au terme de la durée le bois reprend sa forme.

Coût. 8 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assauts + 1 ass/niveau

*

Doigt de couleur

M2 / I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'utiliser son doigt comme s'il s'agissait d'un gros pinceau. Il choisit la couleur et peut en changer à volonté tant que dure le sortilège. Le doigt semble rester normal, mais dés qu'il l'applique sur un tissu, un parchemin, de la peau, du bois ou encore du roc, celui-ci dépose une fine couche de peinture.

Technique. Le Cabaliste tend son doigt vers le bas et effectue avec celui-ci une demi-douzaine de cercle dans l'air, en prononçant sa formule. Il annonce ensuite à voix haute la couleur qu'il choisit.

Coût. 5 points astraux
Portée. 0
Temps. 3 assauts
Durée. 4 assauts + 2 ass/niveau

*

Doigt de mort

M2 / D1 /



Effets. D'un simple mot et un geste du doigt, le Cabaliste peut provoquer la mort d'une créature.

Technique. Le Cabaliste tend la main, index en direction de la créature ciblée, et il prononce la formule « Meurt ». Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve de Charisme.
La formule réussit si le niveau du Cabaliste multiplié par deux est supérieur à la classe de monstre de la créature, ou à la résistance à la magie de sa cible.
Le Coût est égal à la classe de monstre divisée par deux (ou résistance à la magie divisé par deux dans le cas d'un humanoïde).

Coût. spe
Portée. 16 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. /

*

Domination des plantes

M2 / I2 / D1 /

Effets. Par ce sort, le Cabaliste peut soumettre la flore environnante à sa volonté.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant au moins 20 assauts et prononce sa formule. Il peut ensuite :
- augmenter la croissance de toutes les plantes dans un périmètre de 10 mètres, au rythme de 5 cm par assaut durant deux minute (le maxi étant de 4 fois la hauteur maximum de l'espèce).
- ou ordonner aux arbres d'utiliser leur fruit comme des projectiles, durant un assaut, faisant de 3D à 9D de dégâts, selon la nature des fruits en présence.
- ou encore donner l'ordre aux lianes, aux vrilles et aux jeunes branches de venir ligoter et même étrangler une créature.

Le coût de ce sortilège est de 12 points astraux pour augmenter la croissance des plantes, de 10 points astraux pour les fruits projectiles, et de 5 points astraux pour les lianes ligotantes.
NB : une liane entravante pourra maintenir sa position durant 1D4 heures.

Coût. spe
Portée. 50 mètres
Temps. 20 assauts
Durée. spe

*

Eclair d'eau

M1 / I2 / E3

Effets. Par cette formule, le Cabaliste projette une source d'eau issue de son objet fétiche. Les effets sont normaux sur les feux non magiques. Sur une créature, les effets vont d'un simple effet d'entrave, jusqu'à un étourdissement et des blessures dues à la pression.

Technique. Le Cabaliste se concentre brièvement sur sa formule et prononce son sort en tendant son objet fétiche dans la direction souhaitée.
Contre des créatures:
- à 1/2 de la portée maxi, épreuve de constit. avec malus de 1, si échec étourdi durant 1D4 ass.(-1/-2)
- à 1/3 de la distance maxi, épreuve de constit. avec malus de 4, si échec étourdi durant 1D6 ass.(-3/-4)
- à ¼ de la distance maxi, la victime perd 1 point de vie par 3 niveaux du Cabaliste, sous le choc, et ce par assaut.

Quelque soit la distance de la créature touchée par l'éclair d'eau, sa vitesse de progression vers le Cabaliste est réduite de 10% par niveau de celui-ci au dessus du 6ème (à 110% elle recule).

Coût. 8 points astraux
Portée. 5 mètres + 2 mètres/niveau
Temps. 2 assauts
Durée. 1 assaut + 1 assaut/ 3 niveaux

*

Eclair miroir

M1 / E2

Effets. Cette formule est le sortilège offensif le mieux adapté au combat contre plusieurs adversaires. Grâce à elle, le Cabaliste peut frapper d'un "éclair" toutes les créatures présentent dans la portée du sort, jusqu'à concurrence de une pour chacun de ses niveau d'expérience.

Technique. Le Cabaliste tend son objet fétiche en direction de sa première cible, puis il ferme un bref instant les yeux pour visualiser mentalement le cheminement de son sort, et prononce sa formule. Il peut alors infliger jusqu'à un maximum de 5 points de blessure par niveau d'expérience qu'il possède à sa première victime. Pour la deuxième, les blessures sont égales aux totale du premier moins 1 point, pour la troisième au total du premier moins 2 points, ...
Chaque adversaire a droit à un jet de protection contre les sorts, qui divisera par deux les dégâts en cas de succès.

Coût. 3 points astraux par point de dégâts infligés à la première cible
Portée. 15 mètres pour la première cible, puis 20 mètres de distance entre chaque cible
Temps. 2 assauts
Durée. /

*

Ecran de brouillard

I1 / D2

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de créer un écran e brouillard de 200 m3, ayant la forme qu'il désir, anneau, mur, nuage...

Technique. Le Cabaliste réunie ses mains en coupe et prononce sa formule en soufflant au creux de ses paumes. La portée de la brume est de 50m à la création.
Pendant la durée du sortilège, le cabaliste peut modifier la forme du brouillard, mais avec une dépense supplémentaire de 2 points astraux à chaque fois (sans économie).
N.B.: un vent fort peu la déplacer et un vent violent la dissiper.

Coût. points astraux
Portée.
Temps.
Durée.

*

Effacement

M1 / I2 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de faire disparaître toute marque "peinte" ou "encrée" potée sur un tissu ou un parchemin. La zone d'effet est celle d'une feuille A4 classique (21 cm x 29,7 cm) recto-verso, ou équivalent.

Technique. Le Cabaliste doit regarder la surface à effacer, puis en murmurant sa formule, il passe sa main, doigt écartés devant la surface. Le sort d'effacement peut aussi agir sur une marque, une écriture magique comme un parchemin, mais dans ce cas, le Cabaliste n'a que 25% de chance de base plus 5% par niveau au dessus de 10 d'y parvenir. De plus il faut retirer à cette probabilité 2% par niveau de celui qui a tracé ces marques.

Coût. 4 points astraux
Portée. 50 centimètres
Temps. 1 assaut
Durée. permanent

*

Enchantement d'un objet

M1 / I2 / D1 / E2

Grand Rituel

Voir dans la partie annexe

*

Encryptage

M1 / I1 /

Effets. Le Message ciblé par cette formule rend un texte (d'un maximum de 66 caractères) illisible à tous, à l'exception du Cabaliste lui-même, et de la personne ou des « créatures » citées par lui durant sa formulation.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en fermant les yeux et en touchant la surface de texte à rendre incompréhensible. C'est à ce moment qu'il prononce également le nom de la personne qui pourra lire elle aussi le texte (ce peut être une race, comme les kobolds...). Une dissipation de la magie permet de retrouver un texte compréhensible.

Coût. 3 points astraux
Portée. 0
Temps. 3 assauts
Durée. illimitée

*

Envoûtement « amulette »

D1 /

Effets. Ce rituel permet au Cabaliste d'influencer la conscience de sa victime au point de la diriger à sa guise, sans toutefois pouvoir la mener directement au suicide.
Le jeteur de sort ne dispose pas non plus des connaissances de sa victime, et doit donc agir avec prudence. L'envoûtement peut être interrompu par le cabaliste à tout instant. La victime ne garde aucun souvenir de l'expérience.

Technique. Le Cabaliste doit connaître le nom complet de sa victime, et doit être en possession d'une parcelle de son corps (cheveux, bout de peau, rognure d'ongle...). Le jeteur de sort doit alors se concentrer longuement, puis il pose les particules du corps de sa victime dans un morceau de cuir, qu'il referme en y apposant un sceau magique et en prononçant le nom de sa victime.
Pour que la formule fonctionne, (Intelligence + Courage + 2D6) du Cabaliste doit être supérieur à (Résistance à la magie) de la victime.
En cas de succès, le sortilège est alors prêt à fonctionner et durera du déclenchement jusqu'au minuit suivant.
N.B.: le Cabaliste doit conserver cette amulette contre sa peau.

Coût. 25 points astraux
Portée. illimitée
Temps. 90 minutes
Durée. spe

*

Envoûtement « domination »

D1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut pénétrer le subconscient d'un sujet intelligent et lui faire croire à des choses imaginaires. Il s'agit là de prémonitions, d'idées fixes, d'imaginations affabulatoires...

Le Cabaliste peut aussi infliger au sujet des blessures corporelles qui modifieront son physique (FO et AD). Les effets se poursuivent aussi longtemps que le Cabaliste reste concentré au dessus de la poupée miniature.



Technique. Le Cabaliste doit connaître le nom de sa victime, ou au moins des détails précis de sa vie passée. Il façonne alors une poupée miniature, réplique symbolique de son sujet, et se retire pour méditer. Il pose l'extrémité de son objet fétiche sur la poupée et prononce le nom de sa victime, suivie de sa formule.
Le sortilège fonctionne si le Courage du Cabaliste est supérieur au Courage de sa victime.

Au moment du lancé du sort, Le Cabaliste choisit un des effets suivants :
1°) la victime succombe à la maladie de la persécution, elle se croit forcée de commettre des actions qui diminuent l'une de ses caractéristiques, au choix du Cabaliste (Courage, Intelligence, Charisme) de 1D6 points.
2°) des piqûres infligées à la poupée occasionnent une perte de 1D6 points, à répartir entre Force et Adresse, chez la victime.

N.B. : la cible peut réaliser un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper aux effets de la formule (le jet est affecté d'un malus de 1 point par 3 niveaux du cabaliste).

Coût. 18 points astraux
Portée. illimitée
Temps. 2 heures (incluant la création de la poupée)
Durée. spe

*

Escalade d'araignée

M1 / E2

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste permet à une créature, qui peut être lui-même, de se déplacer sur des surfaces verticales, comme une araignée géante, à la vitesse de 2m seconde, et même de se maintenir au plafond.

Technique. Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce la formule « Arachnae deambulis », en touchant de son objet fétiche le récipiendaire du sort.
N.B: le sujet du sort doit avoir les pieds et les mains nues pour pouvoir grimper, un Cabaliste ainsi privé de son objet fétiche n'a donc plus que 60% de réussite de sort.
N.B: tous les objets collent littéralement aux extrémités du sujet (bonus sur pickpocket...).

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assaut + 1 assaut/niveau

*

ESP

M1 / I2 / E1

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de lire dans les pensées d'un individu intelligent, mais dont l'intelligence ne dépasse pas celle du Cabaliste lui-même.

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir croiser le regard de son sujet, et prononcer sa formule magique. Il doit en outre satisfaire à une épreuve de Charisme avec malus de 2 points. S'il y réussi, il sera en mesure de connaître toutes les pensées actives de son sujet.

Coût. 22 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 10 assauts + 1 assaut/niveau

*

Excavation magique

M1 / I2 /

Effets. Par ce sort, le Cabaliste peut créer un trou dans une surface de terre, ou de pierre.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant quelques assauts, puis il dirige sa main, index et auriculaire tendus vers la partie à excaver, et prononce sa formule. En une seule fois, le Cabaliste peut creuser jusqu'à (10 cm/niv) de profondeur, sur (5 cm/niv) de diamètre.

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 30 sec - 1 sec/niveau
Durée. 10 sec/niveau

*

Exorcisme M3 / D2 /

Grand Rituel

Voir dans la partie annexe

*

Flamme M3 / I1 / D1 /

Effets. Lorsqu'il utilise cette formule, le Cabaliste fait surgir dans sa paume une petite flamme brillante, égale à la lueur d'une torche. Cette flamme n'est pas dangereuse pour le Cabaliste, mais elle peut enflammer les matériaux comme le papier, le bois sec, l'huile, les vêtements... Le Cabaliste peut éteindre la flamme quand il le désire, mais pas les feux engendrés par elle.

Technique. Le Cabaliste claque des doigts en regardant sa paume, et en clignant des yeux. Le Cabaliste peut lancer cette flamme comme un projectile, à une distance de 10 mètres. La flamme explosera au moment de l'impact, enflammant les combustibles dans un rayon de 45 cm, par rapport au point d'arrivée, et s'éteindra d'elle-même.

NB : le sortilège ne peut être utilisé avec la gratuité liée à l'économie d'un objet qu'une fois tous les tours de jeu.

Coût. 1 point astral
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 1 minute / niveau

*

Flash aveuglant de Donetahar Filvir M1 / I1 / E2

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de lancer avec ses yeux un flash lumineux aveuglant.

Technique. Le Cabaliste doit croiser le regard de son adversaire, et prononcer sa formule en écarquillant les yeux. Si la cible échoue dans une épreuve de Perception affectée d'un malus de 1 point / 2 niveau du Cabaliste, alors il est aveuglé pour 1D3 assauts (malus de -2/-3 au combat).

Coût. 8 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Flèche de feu M1 / D2 /

Effets. Par ce sortilège, le Jeteur de Sort enflamme la pointe d'une flèche ou d'un carreau d'arbalète. Cette flèche pourra ensuite être projetée pour tenter de bouter le feu à un tissu, de l'huile inflammable…

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule. Il doit satisfaire à une épreuve d'Intelligence pour que sa formule fonctionne. Il peut ensuite enflammer 2 projectiles (flèches ou carreaux toujours en bois) par assaut seulement en passant sa main au-dessus de ses cibles.
Tout projectile ainsi affecté doit être lancé en moins de deux assauts sous peine de le voir se consummer en entier pour rien.
Ces projectiles auront alors des chances normales de bouter le feu à une surface inflammable. Toute créature sujette aux blessures par le feu subira 1 point de blessure supplémentaire.

Coût. 11 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 5 assauts

*

Flèche de glace I1 / D1 / E2

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste d'enchanter des flèches, qui se recouvriront de givre, devenant alors des armes +4 aux dégâts. Le Cabaliste peut enchanter jusqu'à une flèche par niveau.

Technique. Le Cabaliste passe sa main au dessus des flèches à enchanter, et prononce sa formule « Regrigost Flexis ». Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.

Coût. 5 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 1 minute/niveau

*

Foramen Foraminor M1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'ouvrir toutes les portes et passages dérobés fermés à l'aide d'un mécanisme. Avant de lancer ce sort, il faut bien entendue découvrir de tels mécanismes.

Technique. Le cabaliste touche par trois fois la serrure à actionner magiquement, tout en prononçant la formule, suivie de « porte, ouvres-toi ». Immédiatement, le verrou glisse sur le côté, la serrure joue...

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Force M1 / D2 / E1

Effets. Ce sortilège augmente la Force de l'humanoïde ciblé par le cabaliste.

Technique. Le Jeteur de Sort prononce sa formule suivie du nom du sujet sur lequel le sortilège doit être appliqué. Il doit satisfaire à une épreuve d'Intelligence pour que sa formule fonctionne.
L'augmentation de Force dépend du niveau du cabaliste : elle est de 1 point du niv 1 à 4, 2 pts du niv 5 à 8, 3 pts du niv 9 à 12....
On peut cumuler au maximum deux sortilèges de Force sur un même individu...
Attention aux Forces qui dépassent 25... Cela a tendance, parfois, à irriter les Dieux.

Coût. 4 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 1 minute

*

Forêt hallucinatoire D1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de créer l'illusion d'une forêt entière. Seuls les Druides et les créatures des bois et des forêts verront immédiatement cette forêt comme ce qu'elle est vraiment, une fantasmagorie.

Technique. Le Cabaliste doit posséder une branche au moins de l'arbre qui constituera cette "forêt". Il se concentre alors durant 3 minutes et prononce sa formule « Creatis Est Forim, Est Illusionis » par 1D8 fois.
Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.
La forêt ainsi crée mesure jusqu'à 12 m² carré par niveau du Cabaliste. La lisière se trouvera au maximum à 30 mètres de la position qu'occupe le Cabaliste au moment du lancé du sort.

Coût. 35 points astraux
Portée. spe
Temps. 3 minutes
Durée. 1 jour par niveau

*

Foudre noire M1 / I3 / D2 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de lancer sur une cible quelconque, une sphère d'énergie noire de 12cm de diamètre. Sa sphère explose en heurtant un solide faisant aux créatures vivantes (1D12+1) points de blessures par 2 niveaux du Cabaliste, et pour une heure, les malus suivant : 2 points en Force, Attaque et Parade.

Technique. Le Cabaliste place dans sa paume une onyx de 25 carats au moins (détruite par le sortilège), puis il tend la main vers sa cible et prononce sa formule. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence, avec un malus de 2 points, quelques soient les conditions de visée. Un jet de protection contre les sorts est autorisé et, en cas de succès, les blessures sont divisées par deux et le malus n'est plus que d'un seul point.
La capacité de lancement s'acquiert comme suit :
niveaux 1 et 2 : sphère de 1D12+1, puis niv. 3 et 4 : sphère de 2D12+2, puis niv. 3 et 4 : sphère de 3D12+3, ...

Coût. 42 points astraux
Portée. 20 mètres
Temps. 1 assaut (si l'onyx est tenue en main)
Durée. /

*

Fracassement I1 / E2

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de faire éclater, à distance, les objets non magiques, fait de cristal, de verre, de céramique ou de porcelaine, comme les flacons les bouteilles, les flasques, les pots, les vitres, les miroirs...
Ces objets se brisent en une dizaine de morceaux.

Technique. Le Cabaliste regarde l'objet et tend la main en sa direction, très ouverte, puis la referme en prononçant sa formule. Pour résister à un « Fracassement », les objets doivent réussir un jet de protection contre les « coups pulvérisants ».
Le Cabaliste peut affecter les objets jusqu'à un poids de 5 kg/niveau.

Coût. 5 points astraux
Portée. 18 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Fulminictus

M1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de frapper un adversaire d'un éclair d'électricité, visible et bleu, faisant (3D6+niv) points de blessure.

Technique. Le Cabaliste tend la pointe de son objet fétiche vers sa cible, et la fixe du regard. Il prononce alors sa formule suivie de "droit au but".
Le Cabaliste ne contrôle pas sa dépense astrale. S'il est de niveau 8, il dépense 3D+8 points astraux, ou le maximum permis par son potentiel astral du moment.

Coût. 3D + niveau points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Gemme de retour

M2 / D2 /

Effets. Ce sortilège permet d'enchanter une pierre rare, « l'esseulite » (sorte de diamant noir). Lorsqu'il procède à l'enchantement, le Cabaliste lie la pierre au lieu de la cérémonie. Par la suite, si le Cabaliste, ou un autre individu doté d'énergie astrale, écrase la gemme (fragilisée par la magie) avec une épreuve de force, en disant « Retour ! », il se retrouvera transporté sans erreur possible à l'endroit de la cérémonie initiale.

Technique. L'enchantement initiale nécessite une l'esseulite d'au moins 15 carats (environ 160 p.d'arg. le carat), et le sacrifice de 200 grammes de sel rouge lors de la cérémonie. Celle-ci nécessite une grande concentration et la réussite d'une épreuve de NIVEAU avec un malus de 4 et d'Intelligence avec un malus de 5. En cas d'échec, l'esseulite se transforme en bois. La portée du sort est infinie sur un même plan. Le temps d'incantation est de 2 heures pour la cérémonie, et de 1/2 assaut pour l'utilisation. Cette formule coûte 15 points astraux définitifs lors de la cérémonie, et 10 points astraux « standards » ensuite.

Coût. spe
Portée. spe
Temps. spe
Durée. jusqu'à utilisation de la gemme

*

Glyphe de garde

M2 / I3 / D2 / E3

Effets. Ce sortilège permet de tracer magiquement un symbole, un glyphe capable d'empêcher une créature étrangère, ennemie, ou simplement non initié de passer, d'entrer, d'ouvrir ou d'utiliser quelque chose. Ce sort peut être utilisé pour garder un petit pont, une porte, un coffre... Les glyphes les plus courant infligent une décharge électrique, des dégâts de feu, un aveuglement, une paralysie...

Technique. Le Cabaliste dessine un glyphe (sorte de rune magique) devant ou sur le lieu à protéger (ou l'objet). Quand le sort est lancé, le glyphe devient invisible. Il doit en faisant cela "investir" un autre sortilège qui fera la force de la rune de protection (un Fulminictus pour un glyphe de garde électrique...). Toute personne touchant la zone protégée, sans prononcer le nom du glyphe (choisit à l'installation par le Cabaliste) sera la victime de la magie de ce glyphe. La surface à protéger est au maximum de 2 m êtres carrés par niveau. Pour chaque mètre carré de surface, le Cabaliste doit utiliser 10 grammes de sel rouge.

Coût. 10 points astraux + le coût du sortilège choisi
Portée. 1 mètre
Temps. 1 assaut / 2 mètres
Durée. spe

*

Grand pouvoir

M1 / D1 /

Voir partie annexe

*

Guérison des poisons

M1 /

Voir partie annexe

*

Hétéromorphisme

M1 / I1 / E2



Effets. Ce sort est un des « haut de gamme » dans le catalogue des sorts du Cabaliste. Il lui permet de prendre la forme, mais aussi les capacités physiques de toutes les créatures vivantes (monstres, insectes, animaux) à l'exception des dragons. Le Cabaliste conserve son psychisme, et ne peut donc pas utiliser les pouvoirs magiques de la créature choisie.

Technique. Le Cabaliste cligne des yeux et pense la formule (sauf à la première transformation). Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. A chaque changement de forme, le Cabaliste doit lancer un jet de Résistance aux traumatismes. En cas d'échec, il se voie plonger dans un coma profond pour 1D4 heures (dans la forme souhaitée pour cette dernière transformation). Durant toute la durée du sort, le Cabaliste peut changer de forme aussi souvent qu'il le souhaite, en ne dépensant plus que 4 points astraux pour chaque modification de forme.

Coût. 55 points astraux - 1 point par niveau
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 5 min + 5 min/niveau

*

Holographie

M2 / / I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste crêt un double immatériel de lui-même, qu'il peut projeter là ou il en a envie, dans la limite de portée du sort. L'image holographique fait exactement ce que désire le Cabaliste. Un lien spécial existe entre le jeteur de sort et l'hologramme, et les sorts partent de l'endroit où se trouve le double.

Technique. Le Cabaliste tend ses deux mains dans la direction où l'hologramme doit apparaître. Il lance ensuite sa formule en énonçant la distance.
L'image ne peut être annulée que par une « Dissipation de la Magie », ou la volonté du créateur du sort. L'image doit être dans le champ de vision du Cabaliste, pendant toute la durée du sortilège, et si le champs de vision est coupé, le sort prend fin.

Coût. 14 points astraux
Portée. 2 mètres par niveau
Temps. 1 assaut
Durée. 3 assaut + 1 assaut / niveau

*

Horreur Terreur

M1 / I2 /

Effets. Grâce à cette formule, le Cabaliste influence le moral d'un adversaire. Il peut ainsi obtenir sa fuite ou parfois même sa rédition. Lorsque le sort prend fin, la victime reprend ses esprits, et ne conserve aucun souvenir de ce qui s'est passé.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule suivie de « Perds cœur et ardeur », en regardant son sujet droit dans les yeux. Le sortilège n'opère que si la somme de l'Intelligence et du niveau du cabaliste est supérieur ou égale à la note de Courage de l'adversaire. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve de Charisme.
Si le sort réussi, le sujet fait une épreuve de Courage.
En cas d'échec, il reste et se rend, paralysé par la peur. En cas de succès, il tente de fuir à toute jambe.
N.B: l'état de frayeur dans lequel se trouve la victime est tel qu'il ne pourra répondre à aucune question.

Coût. 20 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 5 tours + 1 tour/niveau

*

Hypnotisme

M2 / I1 /

Effets. Par l'Hypnose, le Cabaliste peut obtenir un récit détaillé d'une période, d'une action consciemment oubliée. Il peut aussi « programmer » un individu pour qu'il entre en transe, ou qu'il accomplisse une action lorsqu'il entendra un mot de commande, ou à la vue d'un objet précis... Il est aussi capable d'implanter des souvenirs artificiels, des émotions particulières.

Technique. Le Cabaliste doit croiser le regard de son sujet, et faire une passe de main devant ses yeux. Le Cabaliste doit réussir une épreuve de Charisme modifiée par la différence avec 10 de l'Intelligence du sujet. De même, le sujet doit rater une épreuve d'Intelligence modifiée par la différence avec 10 du Charisme du Cabaliste.
N.B: sous Hypnose, un individu ne peut pas mettre volontairement fin à ses jours.

Coût. 12 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 1D tour de jeu + 2 tours/niveau

*

Injonction

I1 / E3

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de dominer l'esprit d'une créature (INT mini 6), en lui donnant un ordre très simple comme « bois », « dors », « mange »... Le sujet n'aura de cesse que de satisfaire les demandes du Cabaliste, exprimées par ce simple ordre.

Technique. Le Jeteur de sort regarde son adversaire et prononce son ordre directement. Il doit réussir une épreuve de **Charisme** par personne, et ne pourra donc influencer que celles pour lesquelles il aura réussit son épreuve.
Le Cabaliste doit être **plus intelligent que son sujet**.
Il peut influencer un nombre de personne en rapport avec son niveau. Ainsi au niveau 10, un Cabaliste peut-il influencer deux niveau 5, ou cinq niveau 2, ou un niveau 10...
Un ordre comme « Meurs » peut être lancé. Le sujet aura la réelle impression de perdre la vie, et il s'évanouira durant 1D6 assauts.
N.B.: un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé, qui annulera les effets de l'Injonction.

Coût. 12 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. ½ assaut
Durée. 1 minute par niveau (sauf cas particuliers – Cf. ci-dessus)

*

Instinct de la magie

M1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste est capable de percevoir les personnes, objets ou actions qui sont entourés d'une aura magique.

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir voir sa cible et la fixer durant deux assauts, tout en se concentrant sur sa formule. Si le sujet de son attention possède un caractère magique, une aura rouge uniquement perceptible par lui apparaîtra, entourant le sujet pour deux assauts.

Coût. 5 points astraux
Portée. 25 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 2 assauts

*

Instrument hanté

M2 / I1 / E1

Effets. Au touché du Cabaliste, l'instrument de musique concerné entre en lévitation et se met à jouer une mélodie, au choix du Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en touchant l'objet qu'il veut soumettre à son sortilège, avec sa main droite, poing fermé, index et majeur tendus. Le Cabaliste doit être capable de siffler ou fredonner le morceau de musique choisi. L'instrument joue jusqu'à ce qu'une créature le touche, répétant inlassablement la mélodie.

Coût. 12 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. illimitée

*

Invisibilité aux animaux

I2 / D1

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de se rendre tout à fait imperceptible aux animaux (Intelligence comprise entre 1 et 6). Il pourra alors se promener au beau milieu des plus féroces prédateurs sans aucune réaction de leur part.

Technique. Le Cabaliste se voile la face de la main et décrit un triangle dans l'air avec son arme fétiche. Puis il prononce sa formule. Il est à noter que si les animaux ne perçoivent pas la présence du Cabaliste, tous ceux qui possèdent une intelligence supérieur à 6 le voient, car le sort ne rend pas à proprement parler invisible. Cette formule rend imperceptible le jeteur de sort et toute personne, à sa volonté, qui entretient un lien physique avec lui.
N.B: toute action offensive rend le sujet du sort à nouveau perceptible de tous.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1D6 tours

*

Invisibilité sur autrui — I1 / E2

Effets. Ce sortilège est très proche de celui de *Vanitar Visibili*, à ceci près que le Cabaliste ne devient pas invisible, mais qu'il permet à une créature de son choix de le devenir pour une durée maximum prédéterminée.

Technique. Le Cabaliste se concentre sur sa formule et ferme les yeux, il touche la créature à rendre invisible et prononce sa formule. Il choisit aussi immédiatement la durée maximum d'effet.
N.B: toute action offensive rend le sujet du sort à nouveau perceptible de tous.

Coût. 2 points astraux + 1 par tour après le premier
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour + 1/niveau (maximum)

*

Invocation d'animaux Inférieur / Moyen / Supérieur — M1 /
Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Invocation de la foudre — M3 / D1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut ordonner à la foudre de s'abattre à l'endroit de son choix. Il peut avec ce sortilège appeler un éclair par minute, tant que les conditions sont favorables, et que ses points astraux le lui permettent. Chaque éclair cause 6D6 de Bl +1D/niv .

Technique. Le Cabaliste se concentre sur son sortilège, et après environ 2 minutes il prononce sa formule « Invocatis Fulminicti » en désignant de son objet fétiche la cible à frapper. Il doit en outre satisfaire à une épreuve de Sagesse. Enfin, les conditions météorologiques doivent être favorables, tel qu'averse importante, ciel nuageux, vent fort, temps chaud et orageux ou même tornade. La cible d'un éclair à droit à un Jet de Sauvegarde contre les sorts, qui divisera les blessures par deux en cas de succès.

Coût. 25 points astraux par éclair
Portée. 500 mètres
Temps. 2 minutes
Durée. spe

*

Invocation des démons — M1 /
Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Invocation d'un élémental — M2 / D1 /
Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Invocation d'un familier — M1 / I1 / D1 / E1
Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Invocation instantanée de Louvermune — M1 / I3 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut faire apparaître en un instant, un objet qu'il a enchanté auparavant. Il doit pour ce faire, écraser dans sa main la gemme de 150 carats (saphir, diamant, rubis ou émeraude) à laquelle il a lié l'objet non vivant, dont la taille n'excède pas celle d'une épée, pour un poids maximum de 3 Kg.

Technique. Le Cabaliste doit toucher la gemme et l'objet qu'il veut lui lier, tout en prononçant la formule magique et en nommant précisément l'objet. Ensuite lorsqu'il désire faire apparaître dans sa main l'objet, il lui suffit d'écraser la gemme (fragilisée par le sort) en prononçant le mot "maintenant"(épreuve de Force pour écraser la gemme). Si l'objet est en possession d'une créature, le sort ne fonctionne pas, mais le Cabaliste connaît alors son possesseur et sait vaguement où il se trouve. Les objets peuvent être rappelés d'un autre plan, mais seulement s'ils ne sont la propriété de personne (pas nécessairement tenu physiquement). Pour chaque niveau au dessus du 15em, le Cabaliste est capable d'appeler un objet se trouvant sur un plan plus éloigné que celui sur lequel il se trouve.

Coût. Initial 16 points astraux – puis 6 points astraux
Portée. Initial 0 mètres – puis illimitée
Temps. Initial 3 assauts – puis ½ assaut
Durée. permanente

*

Invulnérabilité à un sort

M1 / D1 /

Effets. Ce sortilège met le Cabaliste à l'abri d'un sortilège précis, choisi par lui au moment du lancement de la formule. La formule ne peut être utilisée par le Cabaliste que pour lui-même.

Technique. Le Cabaliste se touche le front et murmure sa formule suivie de l'intitulé du sort à contrer. Il doit en outre réussir une épreuve d'Intelligence avec malus de 4 et une épreuve de Niveau.
Notons que cette formule permet alors d'être invulnérable à un sortilège précis et non à une gamme de sortilège (ce peut être par exemple l'immunité aux boules de feu, mais pas au feu en général).

Coût. 50 points astraux
Portée. 0
Temps. 4 assauts
Durée. 1 tour + 1 minute/niveau

*

Irrésistible rire de Nihilia

I2 / E1

Effets. Par cette magie, un Cabaliste provoque chez un certain nombre de créatures intelligentes (dans la limite d'une personne pour 3 de ses niveaux), présentes dans la zone d'effet du sort, et à son choix, un rire irrépressible.

Technique. Le Cabaliste introduit son pouce et son majeur (même main), dans sa bouche et prononce sa formule. La zone d'effet du sort est de 10 mètres de diamètre. Le sortilège fonctionne si le sujet échoue dans une épreuve de **Sagesse** avec un malus de 1 pt par 2 niv du jeteur de sort.
Ce fou rire gêne les actions, infligeant un malus de 2 pts en Force, Adresse, Attaque et Parade, ainsi que 30% d'échec de sort.

Coût. 14 points astraux
Portée. 40 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 3 assauts +1 ass/niveau

*

Jet de couleurs

I1 / E2

Effets. cette formule crée un jet de lumières vives jaillissant des mains du Cabaliste. Ces lumières affectent 1D4 personnes dans la portée du sort, leur faisant perdre connaissance, ou les aveuglant ou bien encore les étourdissant simplement.

Technique. Le Cabaliste tend sa main doigts écartés vers ses ennemis et prononce sa formule. Il lance autant de dés que son niveau + 1, et ajoute sa note de Charisme à la somme de ces dés.
Pour connaître les effets du jet de couleur sur chacun des adversaires, on calcule séparément (résistance à la magie+3D6). Et on compare.
Si le score du Cabaliste est supérieur à celui de son adversaire, d'au moins 10 pts, celui-ci perd connaissance (10 assauts sans connaissances, Cf. Sommeil).
Si le score du Cabaliste est seulement supérieur, celui-ci est aveuglé (-3 en Att et -4 en Prd, pour 1D6 assauts).
Si le score du Cabaliste est inférieur à celui de son adversaire, celui-ci est sonné (-1 en Att et -1 en Prd, pour 1D6 assauts).

Coût. 15 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assauts
Durée. /

*

Labyrinthe

M2 / I1 /

Effets. Cette formule envoie un adversaire dans une zone extra-dimenssionnelle, faite d'un labyrinthe de pierres blanches. Bien que peu étendu, le labyrinthe est difficile, car aucune marque ne peut être faite au mur, ni aucun objet déposé au sol (tout disparaît). Lorsqu'un individu est envoyé dans un labyrinthe, son corps se dématérialise pour se reformer dans cet autre espace. Au terme du sortilège, le corps se reforme à l'endroit exact d'où il avait disparu.

Technique. Le Cabaliste regarde son adversaire au moins une fraction de seconde dans les yeux, et prononce sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la Résistance à la Magie de son adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de dés plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
Le temps passé à errer dans un tel labyrinthe dépend de l'Intelligence du sujet. Pour une intelligence de 1 à 6 le sujet reste 3D6 tours, de 7 à 9 il reste 1D4+1 tours, de 10 à 12 il reste 2D6 minutes, de 13 à 15 il reste 1D4+2 minutes, de 16 à 19 il reste 1D2 minutes, pour 20 et + il ne reste que 1D12 assauts.
N.B: Il n'est pas possible de faire tenir à l'endroit de la disparition du sujet un objet solide plus d'un assaut.

Coût. 20 points astraux
Portée. 6 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. spe

*

Labyrinthe des mauvaises rencontres M2 / I1 /

Effets. Ce sortilège est identique au sort de « Labyrinthe », à l'exception du fait que toutes les minutes passées dans le labyrinthe (voir la durée d'errance liée à l'Intelligence de la victime), il existe 30% de chance de faire une rencontre avec un adversaire.

Technique. Rencontres : 01 à 12% 1D4 Gobelins - 13 à 28% 1D2 Orques - 29 à 42% 1D2 Ours - 43 à 49 % 2D4 Squelettes - 50 à 60% 1D4 Ombres - 61 à 72% 1D6 Sluvex - 73 à 89% 2D4 Thri kreen - 90 à 96% un Fantôme - 97 à 99% une Mort - 100% un Spectateur.
N.B: les rencontres allongent le temps passé en Labyrinthe, mais ne provoquent pas de rencontres supplémentaires. Un individu peut y être blessé et même tué.

Coût. 30 points astraux
Portée. 6 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. spe

*

Lame avide M1 / E1

Effets. Par cette formule, le Cabaliste confère un bonus de 3 point au touché (bonus de 3 en Att. pour l'utilisateur) à une arme tranchante.

Technique. Le Cabaliste plisse les yeux et ouvre sa main gauche, doigts bien écartés, en direction de l'arme concernée, et murmure sa formule par deux fois.

Coût. 5 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 1 assaut

*

Lame de feu D1 /

Effets. Ce sortilège offensif puissant permet au Cabaliste de créer une succession de lames en fusion partant à très grande vitesse de son arme fétiche. Chaque lame ainsi créée occasionne 2D6 Bl par le feu magique.

Technique. Le Cabaliste tient son arme fétiche pointe vers la cible et prononce sa formule en la frottant de son autre main. Pour atteindre sa cible, il doit réussir une épreuve d'**Intelligence** (+ou- modifiée par la distance et la taille de sa cible).
Le Cabaliste peut envoyer ainsi jusqu'à 2 fois son niveau de lames. Le Cabaliste peut aussi tenter de toucher dans le même assaut, avec le même lancé de sort, plusieurs adversaires (maximum d'une cible pour chaque tranche de 5 pts possédés en intelligence).
Attention : dans ce cas, une certaine proportion des lames se perdra lors des mouvements.

Coût. points astraux
Portée.
Temps.
Durée.

*

Lame du destin M1 /

Effets. Cette formule provoque la création d'une lourde épée bâtarde au dessus d'une créature. Elle se trouve en sustentation à une distance fixe de 1,5 mètres, au dessus de la tête de la cible désignée lors du lancé du sort. La lame s'abat sur sa cible immédiatement, ou au désir du lanceur, dans une durée donnée par lui en secret (maxi. 1 an).
Une Lame du Destin touche toujours (sauf esquive de la victime, voir ci-contre)

Technique. Le Cabaliste se concentre sur sa formule durant 5 assauts, une dague en argent dans la main, puis prononce son sortilège en jetant la dague dans la direction de sa cible. La dague disparaît en vol et c'est l'épée qui se matérialise au dessus de la cible. Cette épée est placée dans un espace extra-dimensionnel, et ne peut être vue que par Cabaliste et la victime du sort. Seul un miracle, une "main magique", ou un souhait peuvent écarter la lame, qui sinon suivra partout sa cible, quoi qu'elle fasse. Une lame du destin qui s'abat occasionne (4 P.I./niv. du Cabaliste). On lance toujours à ce moment un D20. Sur un 1 les dégâts sont multipliés par 2 (2nd D20, sur un 19 ou un 20 suivre la procédure habituelle des combats), sur un 2 on ajoute 15 P.I., et sur un 3 on ajoute 7 P.I.
On pourra accorder un jet de sauvegarde sur les souffles à la cible, plus ou moins modifié selon les circonstances, mais avec au minimum un malus de 2 pts. En cas de succès, pas de dégâts.

Coût. 4 x Niveau
Portée. 20 mètres
Temps. 6 assauts
Durée. 1 an

*

Langage animal

M2 / D1 / E2

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de s'entretenir avec des animaux de toutes espèces, et ce dans des termes simples, adaptés à leur intelligence propre. Le fait de parler le langage d'un animal ne le calme pas forcément pour autant.

Technique. Le Cabaliste pose ses index sur ses tempes et prononce par deux fois sa formule, en spécifiant le nom de l'animal choisi. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. Le Cabaliste doit bien entendu relancer le sortilège chaque fois qu'il souhaite s'entretenir avec un animal d'une race différente.

Coût. 7 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 heure / niveau

*

Langage végétal

M2 / D1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de s'entretenir avec des espèces végétales, dans des termes très simples, adaptés à leur intelligence propre. Le fait de parler le langage d'une espèce végétale ne calme pas forcément un individu de cette espèce pour autant.

Technique. Le Cabaliste pose ses index sur ses tempes et prononce par deux fois sa formule, en choisissant les plantes ou les arbres. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence avec un malus de 2 points. Chaque fois que le Cabaliste désir s'entretenir avec une plante puis avec un arbre, il doit relancer sa formule.

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour / niveau

*

Langues

M2 / I1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut parler et comprendre la langue de toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort. L'inverse du sort annule ce sortilège, ou rend incompréhensible toute conversation dans la zone d'effet du sortilège.

Technique. Le Cabaliste pose ses index sur ses tempes et prononce par deux fois la formule « Lingüaë ». Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence.

Coût. 9 points astraux
Portée. cercle de 15 mères autour du cabaliste
Temps. 3 assauts
Durée. 1 tour

*

Lévitation

M1 / I1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut s'élever dans les airs, ou bien encore faire s'élever un objet ou une personne.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant 2 assauts, puis lance sa formule. La hauteur maximale à laquelle il peut s'élever ou faire s'élever un corps est de 2 mètres par niveau. Le Cabaliste contrôle sa hauteur, ou celle du sujet ainsi placé en lévitation, mais pas les

déplacements horizontaux. La vitesse maximale de déplacement est d'1 mètre par assaut. Le Cabaliste peut à volonté interrompre une lévitation, pour lui-même ou pour un autre.
Pour placer un être vivant en lévitation, celui-ci doit être consentant. S'il ne l'est pas, il a droit à un jet de protection contre les sortilèges.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 5 assauts / niveau - renouvelable

*

Lien mortel

D1 / E1

Effets. Le Cabaliste crêt un lien magique entre lui-même et un autre individu, humanoïde. Si l'un des deux est blessé, l'autre l'est au même instant et perd le même nombre de points de vie, si l'un tombe dans le coma, l'autre également, et si l'un des deux meurt, l'autre périt dans le même instant.

Technique. Le Cabaliste doit toucher son adversaire de la main et fermer les yeux en prononçant sa formule. La somme de l'Intelligence et du niveau du Cabaliste plus 1D6 par niveau, doit être supérieur à la somme de la Sagesse et du Niveau de la victime plus 1D6 pour chacun des niveaux de celle-ci.

Coût. 35 points astraux
Portée. 0
Temps. ½ assaut
Durée. 1 minute par niveau

*

Linceul de flammes

M1 /

Effets. Cette formule crêt autour de la créature ciblée par le Cabaliste une enveloppe de flammes magiques, causant 2D6 de Bl par assaut.

Technique. Le Cabaliste tend son objet fétiche en direction de sa victime, et prononce sa formule en frappant trois fois le sol de son pied. Il convient de noter que le feu invoqué est de même nature que celui du sortilège « Rayon de feu ».

Coût. 18 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 3 assauts

*

Localisation de plantes

D1 / E2

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de découvrir automatiquement une plante particulière, présente dans la portée du sortilège.

Technique. Le Cabaliste tourne lentement sur lui-même, les yeux fermés, et prononce sa formule en faisant monter et descendre son arme fétiche. Pendant toute la durée du sortilège il pourra alors se déplacer et même courrir en tout sens pour tenter de localiser la plante choisie.
Il doit lancer son sortilège pour chaque type de plante recherché.

Coût. 6 points astraux
Portée. 10 mètres de diamètre par niveau
Temps. 1 minute
Durée. 1 tour par niveau

*

Lumen et Candella

M1 / I2/ E1

Effets. Par cette formule, le Cabaliste crêt une sphère de lumière magique, de l'intensité d'une torche, et se tenant en permanence à quelques millimètres au dessus de sa main.

Technique. Le Cabaliste claque des doigts et prononce sa formule, éventuellement suivie de "que la lumière soit". Il est à noter que la sphère de lumière ne quitte la main du Cabaliste qu'à l'expiration du sort, ou si le Cabaliste lance l'inverse de sa formule, pour un coût supplémentaire de 1 point astral.

Coût. 1 point astral / tour
Portée. 10 mètres
Temps. ½ assaut
Durée. cf. coût

*

Lumière M1 / E1

Effets. Ce sortilège crée une source de lumière, permanente, à une distance maximale de 5 mètres + 1 mètre par niveau du Cabaliste.

Technique. Le Jeteur de Sort se concentre durant 1 assaut en tendant la main vers l'endroit où il désire créer une source lumineuse, puis il prononce lentement « Que la Lumière Soit ». Il s'agit toujours d'un objet ou d'une roche (ou un plafond, un mur, …), dont la surface est au minimum de 20 cm de diamètre. La source devient alors lumineuse et diffuse une clarté sur 10 mètres autour d'elle. Cette lumière est permanente ! et ne peut être annulée que par une Dissipation de la Magie, le sortilège de Ténèbres, un prodige ou un miracle.

Coût. 10 points astraux + 2 points définitifs
Portée. 5 mètres + 1 m / niveau
Temps. 3 assauts
Durée. permanente

*

Magie d'illusion I – « duplicatus duplicatis » M1 / I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste crêt l'illusion dans l'esprit de ses adversaires de deux fois plus de personne qu'il n'y en a effectivement. Les sujets du sort verront face à eux deux exemplaires du même Cabaliste, mais aussi de chaque personne l'accompagnant. Les combattants, vrais ou imaginaires se battent, avec une égale ardeur.

Technique. Le Cabaliste étend ses bras en croix, tourne deux fois rapidement sur lui même et prononce sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la Résistance à la Magie de son adversaire (ou à la somme des résistances de ses adversaires) + 2D6, en lançant pour sa part son niveau de dés, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
Qu'ils soient réels ou non les combattant occasionnent des blessures identiques. Pourtant, si le sortilège cesse, toutes les blessures subies contre les doubles illusoires disparaissent. Si un combattant illusoire tue un individu, celui-ci s'évanouit et s'éveille après deux assauts, ses points de vie restitués.

Coût. 20 points astraux
Portée. 20 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. tant que dure l'illusion pour le sujet

*

Magie d'illusion II – « bruits et odeurs » M1 / I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut créer l'illusion d'un objet ou d'une créature. Ces créations n'existent que dans l'esprit du sujet. Il peut créer l'illusion du bruit d'un torrent, d'un coup de tonnerre, l'odeur d'un cadavre en état de décomposition...

Technique. Le Cabaliste se concentre et claque des doigts en prononçant sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la Résistance à la Magie de son adversaire + 2D6, en lançant pour sa part son niveau de dés, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
Cette formule peut être utilisée combinée au sort « Magie d'illusion III – Mirage ».
Le coût du sort est alors égal à la somme des deux sorts. Il faut en ce cas 6 assauts pour lancer la formule.

Coût. 5 points astraux
Portée. 50 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour maximum

*

Magie d'illusion III – « mirages » M1 / I1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste crêt l'illusion d'un objet, ou d'une créature. Ces fantasmes n'existent que dans l'esprit du sujet. Tout y est, couleur, forme...

Technique. Le Cabaliste se concentre et claque des doigts en prononçant sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la Résistance à la Magie de son adversaire + 2D6, en lançant pour sa part son niveau de dés, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
Cette formule peut être utilisée combinée au sort "Magie d'illusion II – odeurs et sons ». Le coût du sort est alors égal à la somme des deux sorts. Il faut en ce cas 6 assauts pour lancer la formule. Le Cabaliste doit avoir vue de ses yeux l'objet ou la créature à créer, et l'effet visuel de ses pouvoirs, attitudes... Les éventuelles blessures causées par l'illusion disparaissent en même temps que l'image. Si un mirage ne réagit pas de façon qui puisse sembler naturelle à un individu moyen, celui-ci peut alors lancer un jet de protection contre les sorts.

Coût. 10 points astraux + 1 point / assaut
Portée. 50 mètres
Temps. 4 assauts

Durée. tant que le cabaliste maintient sa concentration

*

Maladie douces

M2 / D1 /

Voir dans la partie annexe

*

Malédiction

M2 / D1 / E3

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Malepeste

D1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste souhaite les pires maladies à un individu de son choix. Celui-ci ressent les premiers symptômes de la maladie une journée plus tard. Le choix de la maladie revient au Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste fixe sa victime durant au moins 5 assauts, puis il prononce sa formule en griffant des ongles le dos de la main qui tient son objet fétiche.
Pour que la formule fonctionne, le Charsime du Cabaliste + 2 fois son niveau, doivent être supérieurs à la Résistance à la magie de la victime. La durée du sort est dépendant de la durée de la maladie.

Coût. (4 fois la force de la maladie choisie) points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 6 assauts
Durée. spe

*

Marche sur les ondes

M2 / I1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut marcher sur une surface liquide (densité au moins égale à l'eau) comme s'il s'agissait d'un sol solide.

Technique. Le Cabaliste prononce son sortilège tout en frottant la plante de ses pieds. Il doit en outre réussir une épreuve d'Intelligence.
N.B. : Le sort peut être lancé sur une autre personne humanoïde que le jeteur de sort lui-même. Dans ce cas, la durée du sortilège ne comprend pas l'addition due aux niveaux du lanceur de sort



Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 15 assauts
Durée. 2 tours + 1 tour/niveau

*

Mauvais œil

D1 / E3

Effets. Cette formule permet au cabaliste d'influencer grandement le comporement d'un sujet en lui inspirant, au choix, le découragement, la peur ou encore la haine.

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir croiser le regard de sa victime. Il lance alors sa formule en tendant vers elle son objet fétiche. Le sortilège fonctionne si (le Charisme du Cabaliste plus deux fois son niveau) sont supérieur à (la résistance à la magie de la victime).
L'effet varie en fonction du choix du cabaliste.
1) <u>découragement</u> : perte de 4 pts en Attaque. Après chaque assaut la victime a 20% de chance d'abandonner et de fuir.
2) <u>peur</u> : la victime perd 8 pts en Courage. Si cette qualité passe à moins de 10, alors la victime doit réussir une épreuve de Courage après chaque assaut ou fuir désespérément.
3) <u>haine</u> : la victime affronte au hasard tout individu présent autour de lui (ami ou ennemi sans distinction) changeant d'adversaire tous les 5 assauts.

NB : le sortilège ne fonctionne que sur les individus de la même race que le Cabaliste.

Coût. 9 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 20 assauts

*

Medousa M1 / E1

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut rendre un ou plusieurs personnes aussi dures que de la pierre, et comme elle immobiles.

Technique. Le Cabaliste fixe son adversaire et prononce sa formule. Il lance ensuite autant de dés à 6 faces qu'il a de niveau + 1D. Le sortilège réussit si le résultat ainsi obtenu est supérieur à la résistance à la magie (intell+2xniveau) de l'adversaire.
N.B. : un adversaire ainsi « médousé » ne peut être blessé dans sa chaire. Le Cabaliste peut tenter de « médouser » plusieurs adversaires d'un coup. Dans ce cas, il doit obtenir avec les dés un résultat supérieur aux Résistances à la magie cumulées de tous les adversaires.
Il peut également tenter de se « médouser » lui-même, en regardant par exemple sa propre main (il devra alors réaliser les mêmes test qu'indiqués ci-avant).

Coût. 13 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 5 tours + 1 tour/niveau

*

Message mental M2 / I1 / D1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut transmettre ses pensées à un autre être pensant. Ce sortilège ne crêt aucun lien entre les deux créatures et les sorts ne passent pas. Le message sera compris comme étant dans la langue de l'auditeur.

Technique. Le Cabaliste pose son index sur sa tempe et prononce par deux fois sa formule, « Esperitu Est Telectus ». Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. Le Cabaliste peut communiquer ses pensées à autant de créature qu'il a de niveaux divisés par 2.

Coût. 7 points astraux
Portée. 1 km par 3 niveau
Temps. 2 assauts
Durée.2 minutes + 2 min/niveau

*

Métal brûlant D1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut, et à distance, provoquer le réchauffement d'un quelconque métal, jusqu'à le rendre tout à fait brûlant.

Technique. Le Cabaliste fixe durant 3 assauts son attention sur une pièce de métal. Il doit ensuite prononcer sa formule « Caloris Metalica », en frottant de la main gauche son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.
Le réchauffement est progressif. L'objet, ou le bout de métal, devient tiède, puis chaud, et enfin brûlant après environ 5 assauts. Tout contact prolongé engendrera alors des blessures (1D4 ou 1D6 ou 1D8 par assaut en fonction de la taille de l'objet et de sa surface de contact avec le corps du sujet – Cf. MdJ).

Coût. 7 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 4 assauts
Durée. 3 tours

*

Metempsycose D1 /

Voir dans la partie annexe

*

Mimétisme M2 / I1 / D1

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de parfaitement se camoufler dans un environnement naturel ou non, comme un caméléon.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant 3 assauts sur sa formule, puis il prononce sa formule. Il se fond alors dans son environnement (forme, couleur...). Pour le discerner, il faut réussir une épreuve de Perception. Et même dans ce cas, le Cabaliste possède de bonnes chances de n'être pas vu. En terrain boisé 90%, en montagne 70%, dans un marais 70%, dans un terrain ouvert 60% et dans une zone bâtie ou un bâtiment 50%.

Coût. 6 points astraux
Portée. 0
Temps. 3 assauts

Durée. 1 tour + 1 min/niv

*

Molosse enragé de Melvinguën

M1 / E1

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Moquerie

M2 / I1 / E1

Effets. Cette formule provoque une illusion de la persécution. La victime à l'impression que tout ce que dit le jeteur de sort est une insulte personnelle, et particulièrement blessante. Si son intention n'était pas d'attaquer le Cabaliste, elle doit faire un test de Sagesse pour ne pas se ruer sur lui (comme sous l'emprise d'un amok directif).

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir voir et être entendu de sa victime. Il prononce sa formule ainsi qu'une suite de phrases, pas forcément compréhensibles, ni sensées. Le sujet du sortilège devra réussir une épreuve de Sagesse, avec un malus de 1 point par 2 niveaux du Cabaliste pour ne pas courir sus au combat contre ce dernier.

Coût. 5 points astraux
Portée. 50 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute

*

Mot d'ordre « Muet »

M2 / I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste provoque chez sa victime la perte totale de l'usage de la parole, ne pouvant être contrée ou annulée que par une « Dissipation de la magie » ou par le Cabaliste lui-même.

Technique. Le cabaliste se prend la gorge à deux mains et prononce ensuite sa formule suivie du nom exacte de sa victime. Il effectue alors une épreuve d'Intelligence modifiée par le Niveau de son adversaire, et qu'il doit réussir s'il ne veut pas perdre inutilement ses points astraux.

Coût. 25 points astraux
Portée. 15 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. permanente

*

Multiplication

M1 / I3 / E2

Effets. Cette formule particulièrement puissante permet à un Cabaliste de se concentrer sur 2 formules en même temps, ou encore de lancer deux fois plus vite un sortilège.

Technique. Le Cabaliste se concentre sur sa formule, puis il ferme les yeux et prononce le sortilège. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. Le Cabaliste peut joindre ainsi un sort de protection comme « Bouclier Magique » et un sortilège offensif, comme le « Fulminictus ». Il pourra ensuite en alimentant son Bouclier Magique continuer à lancer 1 sort par assaut. Les Règles de la magie ne permettent pas à un Cabaliste de lancer plus d'un sort direct par assaut (Fulminictus, Rayon de Feu, Cône de Froid…).
NB : pour le Rayon de Feu, la règle qui précise qu'on ne peut l'utiliser qu'une fois tous les 2 assauts continue de s'appliquer !

Coût. 25 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 2 tours + 1 tour tous les 4 niveaux

*

Mur d'acide

M1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer l'apparition d'une surface verticale faite de particules d'acide en suspension dans l'air. Les dimensions maximales de ce mur sont de 1m² par niveau du Cabaliste. Il ne peut y avoir d'angles ou d'arrondis. Son épaisseur est invariablement de 50 cm.

Technique. Le Cabaliste fait une rapide méditation, puis il tend les deux bras vers le sol à l'endroit où il désir voir surgir le mur de feu, puis en prononçant sa formule il lève les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence.
Toute créature sensible à l'acide, qui traverse le mur, ou entre en contacte de quelques façon que ce soit avec lui, subit 5D12 de blessure par assaut de contact (moins la protection sur chaque D12, mais avec un jet de résistance des Armures, boucliers et équipements divers contre l'acide).

Attention : le sortilège de Mur d'Acide ne peut pas cibler directement une créature vivante !

Coût. 26 points astraux
Portée. 1 m/niveau
Temps. 3 assauts
Durée. 5 assauts + 3 ass/niveau

*

Mur de feu

M1 / E2

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer l'apparition d'une surface verticale, faite de feu magique. Le Cabaliste peut modifier la forme après création, mais assez lentement, pour ne pas briser l'enchantement, et en dépensant des points astraux supplémentaires. Le Mur obtenu est d'1m² par niveau du Cabaliste. Son épaisseur est invariablement de 25 cm.

Technique. Le Cabaliste fait une rapide méditation, puis il tend les deux bras vers le sol à l'endroit où il désir voir surgir le mur de feu, puis en prononçant sa formule il lève les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE. Toute créature sensible au feu, qui traverse le mur, ou entre en contacte de quelques façon que ce soit avec lui, subit 4D8 de blessure par assaut de contact.
Attention : le sortilège de Mur de Feu ne peut pas cibler directement une créature vivante !

Coût. 15 points astraux
Portée. 1 min/niveau
Temps. 3 assauts
Durée. 5 assauts + 2 ass/niveau

*

Mur de glace

M1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer l'apparition d'une surface verticale, ou au plus à 45° par rapport au sol, faite de glace magique. Les dimensions maximales de ce mur sont de 2 m² par niveau du Cabaliste. Il ne peut y avoir d'angles ou d'arrondis. Son épaisseur est invariablement de 30 cm. Il peut être brisé mais pas pénétré autrement.

Technique. Le Cabaliste fait une rapide méditation, puis il tend les deux bras vers le sol à l'endroit où il désir voir surgir le mur de feu, puis en prononçant sa formule il lève les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence.

Coût. 18 points astraux
Portée. 2 mètres/niveau
Temps. 3 assauts
Durée. 5 assauts + 2 ass/niveau

*

Mur de lave

M1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer l'apparition d'une surface verticale faite de lave magique. Les dimensions maximales de ce mur sont de 1m² par niveau du Cabaliste. Il ne peut y avoir d'angles ou d'arrondis. Son épaisseur est invariablement de 20 cm.

Technique. Le Cabaliste fait une rapide méditation, puis il tend les deux bras vers le sol à l'endroit où il désir voir surgir le mur de feu, puis en prononçant sa formule il lève les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence. Toute créature sensible au feu ou à la chaleur, qui traverse le mur, ou entre en contacte de quelques façon que ce soit avec lui, subit 8D8 de blessure par assaut de contact.
Attention : le sortilège de Mur de Lave ne peut pas cibler directement une créature vivante !

Coût.
Portée. 1 mètres/niveau
Temps. 3 assauts
Durée. 5 assauts + 2 ass/niveau

*

Mur fantasme

I1 / D2 / E2

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste crêt un champ de force impénétrable à toute forme solide (projectiles, créatures…) pour une durée déterminée.

Technique. Le Cabaliste fait un simple geste de la main et présente sa paume à l'endroit où il désire faire « apparaître » le *Mur Fantasme*. Il prononce ce faisant sa formule, et indique la distance souhaitée. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**. Le mur fait au plus 15 m².

Coût. 7 points astraux

Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 2D12 assauts

*

Muraille fantôme

M1 / I2 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'ouvrir un passage au travers des murs de bois, de plâtre ou de pierre.

Technique. Le Cabaliste passe le plat de sa main devant tout le périmètre de matière à rendre intangible et prononce sa formule par deux fois. L'ouverture est de 1 m de large, sur 2 m de haut sur 3 m de profondeur. Notons que ce sortilège, utilisé plusieurs fois de suite, permet de créer un passage continu et donc de traverser des murs très épais.

Coût. 8 poins astraux
Portée. 20 cm
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute + 1 minute/2 niveaux

*

Murissement

M1 / I2 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de provoquer artificiellement le mûrissement d'un légume, d'un fruit, bref d'un végétal en règle générale. Il est à noter pourtant que cette formule ne peut en rien affecter une créature végétale telle qu'un Ent, ou un Wamblas... Mais des plantes « inertes » ou des arbres pourront être affectés.

Technique. Le Cabaliste tend vers le végétal ciblé son objet fétiche et prononce sa formule. Lancé sur un fruit ou un légume non mûr, la formule aura pour effet de le faire arriver à maturité Sur un végétal mûr, le sort aura pour effet un pourrissement, un moisissement. Un arbre ou une plante se verront de même portée à maturité, ou si tel est déjà le cas, ils flétriront et deviendront secs.
N.B : cette formule possède un inverse appelé "Reverdit", qui peut être lancé par le cabaliste qui connaît déjà « Murissement ».

Coût. 4 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Murmure

M1 / D1 / E1

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de murmurer un sortilège ultérieur au lieu de le lancer à haute voix.

Technique. Le Câbliste baisse les yeux et murmure sa formule. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence.

Coût. 20 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 3 assauts

*

Nécroanimation

M1 /

Voir dans la partie annexe

*

Nécromancie

M1 /

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Nettoyage et propreté

M1 / I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de retirer la saleté, la crasse, d'un tissu, d'une étoffe, d'un cuir tanné…

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en touchant du doigt l'étoffe à nettoyer. Aussitôt, un léger halo bleuté parcourt la pièce de tissus, et disparaît le laissant impeccable.
N.B.: ce sort est réversible.

Coût. 1 point astral / m²
Portée. 0
Temps. ½ assaut
Durée. /

*

Nova

M1 / E3

Effets. Ce sortilège lance une myriade de rayons incandescents, semblant sortir du Cabaliste en tous sens. Toute créature présente dans un rayon de 5 m est frappée par 1D3 rayons, chacun causant (3xniv du Cabaliste) pts Bl. Par ailleurs, le Cabaliste perd autant de points de vie qu'il possède de niveaux.

Technique. Le Cabaliste croise ses bras sur sa poitrine en serrant dans son poing 30gr de sel rouge et un rubis d'au moins 10 carats (le sort détruit les 2 ingrédients). Puis, il prononce sa formule en baissant la tête.
Un Jet de Sauvegarde contre les sorts est applicable sur chaque rayon (avec malus de 2pts cumulatifs au delà du premier). Un jet réussi divise par 2 les dégâts du rayon.
N.B.: utilisé une fois par semaine, ce sortilège est sans danger. Mais au delà il existe 3% de chances, cumulables, pour que le Cabaliste s'écroule épuisé au terme de son sort et reste en état léthargique durant 1D8 heures. Si le Cabaliste tombe inconscient après avoir testé un pourcentage supérieur à 30%, alors un Save sur la mort doit être fait avec un malus de 2 points. En cas d'échec il meurt !

Coût. 80 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut (si les éléments sont en main)
Durée. /

*

Nuée de météores

M1 /

Effets. Par cette formule, un Cabaliste crée en les projetant, 4 boules de pierre, d'environ 80cm de diamètre, aussi rapide que des météores. Ces météores éclatent lorsqu'ils percutent une surface solide, mais peuvent passer au travers de surfaces fragiles (porte, cloisons minces...).

Technique. Le Cabaliste tend une main vers la cible choisie, et l'ouvre paume en l'air, libérant ainsi 4 rubis d'au moins 10 carats, préparés à l'avance, en prononçant sa formule. Il doit, pour viser juste, satisfaire à une épreuve d'Intelligence, éventuellement modifiée par la distance et/ou la taille.
En cas d'impact direct, un météore inflige 7D12 pts de Bl, et s'il éclate, toute personne non abritée dans un rayon de 10 mètres perd 7D6 pts Bl.
Lorsqu'un groupe est touché, on détermine aléatoirement (appréciation du MdJ) qui reçoit un ou des impacts directs. Une même créature humanoïde de taille moyenne ne peut être victime de plus de 2 météores du même sortilège.
Pour un impact direct, faire un jet de Constitution avec un malus de 4 (8 pour 2), en cas d'échec consulter la table des dégâts de chute (10 m par météore).
N.B.: un jet de protection est applicable, et permet de ne recevoir que 1/2 dégâts.

Coût. 80 points astraux
Portée. 40 mètres + 10 m/niveau
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Nyctalolpie

M1 / I2 / D1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de voir la nuit, comme s'il était dans une clairière inondée de lumière. Son acuité visuelle est égale à celle qu'il possède la journée.

Technique. Le Cabaliste ferme les yeux et prononce sa formule « In Tenebris Detectam ».
Lorsqu'il ouvre à nouveau les yeux, il est capable de voir normalement dans un endroit mal éclairé, sous le clair de lune, à la lumière des étoiles… Mais pas dans un lieu totalement noir.
Ce sortilège ne peut agir que sur le Cabaliste lui même.

Coût. 7 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 5 minutes + 1 min/niveau

*

Octroi de sorts aux morts-vivants

M1 / E2

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut permettre à un Mort-Vivant d'utiliser un sortilège. Le Cabaliste doit être le maître du mort-vivant, et il doit bien sûr connaitre le sort octroyé.

Technique. Le Cabaliste ouvre de grands yeux et fixe le mort-vivant choisi. Il se concentre sur le sort à lui octroyer, et prononce sa formule suivie du nom du sort. Pour recevoir la formule, le mort-vivant doit réussir une épreuve d'Intelligence, avec un bonus de 1 point par 3 niveaux du Cabaliste. Si c'est un succès, le Mort-Vivant concerné pourra ensuite utiliser une fois cette formule.

Coût. 20 points astraux + le coût du sort
Portée. 1 mètre
Temps. 3 assauts
Durée. 1 mois/niveau

*

Œil espion

M2 / I1 /



Effets. Par cette formule, le Cabaliste transforme un oeil ordinaire en un oeil magique, volant, qui lui enverra continuellement des images. Le Cabaliste dirige l'oeil par la pensée, et peut interrompre le charme à tout instant.

Technique. Le Cabaliste se place devant un oeil de mammifère, et prononce sa formule en posant ses mains sur ses yeux propres. Aussitôt l'oeil entre en lévitation, et le Cabaliste reçoit une image mentale de tout ce que voit l'oeil. La vitesse de déplacement de l'œil est de 2 m par seconde.
N.B.: le Cabaliste doit être concentré durant toute la durée de l'utilisation de l'oeil.
N.B.: si l'oeil est détruit alors que le Cabaliste est en train de l'utiliser, il reçoit 2D8 de Blessures.

Coût. 12 points astraux
Portée. 1 mètre
Temps. 3 assauts
Durée. 1 heure + 1 tour/niveau

*

Or des fous

M2 / I1 / E1

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de transformer en apparence une certaine quantité de métal en or.

Technique. Le Cabaliste pose sa main et son objet fétiche sur l'objet à transformer, et prononce sa formule magique. Il lance ensuite 1gr de sel rouge par volume de 200 pièces à transformer.
La transformation est illusoire et une vision réelle ou une Dissipation de la Magie, pourront révéler la véritable nature du métal. De même qu'un coup violent donné par exemple du plat de l'épée sur l'objet ou les pièces considérées.

Coût. 6 points astraux
Portée. 3 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 2 tours / niveau

*

Oubli

M1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut faire oublier aux créatures présentes dans la zone d'effet, ce qui s'est passé dans la minute précédente.

Technique. Le Cabaliste tend la main vers son sujet, pouce et auriculaire levés, en prononçant sa formule « Profondis Est Mnemoris ». Pour chaque niveau du Cabaliste au delà du 6ème, l'oubli pourra être augmenté d'une minute. Naturellement, un Oubli n'annule jamais un sort de Bannbaladi, d'Hypnose, de Suggestion,... Mais il est possible de faire oublier à une créature charmée celui qui l'a charmée. Le Cabaliste peut affecter de 1 à 4 créatures, mais s'il se concentre sur une seule, celle-ci aura un malus de 2 points à son Save (malus de 1 pt si c'est sur 2 créatures).
N.B.: un sort de Restauration, de Dissipation de la Magie, ou encore un Souhait pourront seuls redonner la mémoire.

Coût. 14 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Paralysie musculaire

I1 /

Effets. Cette formule crêt une paralysie illusoire chez une créature (mammifères uniquement). La créature ainsi paralysée n'est plus capable du moindre geste.

Technique. Le Cabaliste tend son bras, paume en avant en direction de sa victime, et prononce sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme.
N.B: pour un être humain, ou assimilé, on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie.
Les effets du sortilèges durent tant que le Cabaliste le désire, ou jusqu'à ce qu'une *Dissipation de la Magie*, ou une *Dissipation des Illusions* soit lancée sur le sujet.

Coût. 15 points astraux
Portée. 10 mères
Temps. 1 assaut
Durée. illimitée

*

Paralysie végétale M1 / D1 / E2

Effets. Ce sort permet au Cabaliste d'opérer une paralysie sur toute forme de vie végétale (de l'arbre à la plante carnivore en passant par le buisson d'épine).

Technique. Le Cabaliste tend sa main ouverte et son objet fétiche, en prononçant sa formule « Vegetus Petrificta ». Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme.

Coût. 12 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 5 minutes/niveau

*

Paroie de glace D1 / E2

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de créer une "paroi" de givre, une nappe de verglas, extrêmement glissante, sur le sol, le plafond, un mur, une pente… La zone d'effet du sort est de 1m² par niveau.

Technique. Le Cabaliste lève son poignard et l'abaisse dans la direction choisie. Puis il prononce sa formule « Refrigost Area ».
Toute personne, en dehors du Cabaliste, présente sur la zone d'effet doit réussir une épreuve d'Adresse à chaque assaut, ou tomber. Tout combattant subit un malus de 2 pts en Attaque et en Parade.

Coût. 12 points astraux
Portée. 15 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assaut/2 niveaux

*

Parole sacrée / maudite D2 /

Voir dans la partie annexe

*

Parure de pierreries flottantes M1 / I1 / E2



Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de faire flotter dans l'air autour de son visage ou de sa tête, un certain nombre de pierres, précieuses ou semi-précieuses. Il en retire du Charisme et du prestige.

Technique. Le Cabaliste opère quelques passes magiques au dessus des pierres, puis il prononce sa formule. Il lance ensuite les pierres dans les airs, et celles-ci se mettent en cercle autour de sa tête, comme une auréole, et tournent à la vitesse désirée par le Cabaliste. Le Cabaliste en retire un bonus de 2 points en Charisme et bénéficie de l'effet d'étonnement de quiconque n'est pas familier du sort.
Il faut au minimum 4 pierres de 15 carats.

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 10 assauts
Durée. 24 heures

*

Passe murailles M2 / I1 /

Effets. cette formule permet au Cabaliste de rendre son corps suffisamment immatériel pour pouvoir traverser les surfaces solides (bois, métal, pierre…) ou liquides. Il devient alors insensible aux variations de température, et aux attaques. Il n'est plus affecté que par les armes magiques, et les sortilèges de Charme, d'Hypnose et d'Illusion.

Technique. Le Cabaliste passe le plat de sa main devant tout son corps et prononce sa formule.
N.B: pour devenir immatériel, le Cabaliste doit exister durant le sort sur 2 plans d'existence. Il devient alors susceptible d'être attaqué par des créatures du plan auquel il n'appartient pas (le plus souvent Valombre, l'Astral ou l'Ether). Ces créatures, monstres étranges, Diables, Démons, Dieux inconnus... seront invisibles pour lui. Le risque est de 1% plus 1% par 5 assauts au delà du 10ème.

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 4 assauts
Durée. 10 assauts + 2 ass/niveau

*

Passerelle de nuées

M2 / I1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de créer un pont fait d'une substance gazeuse et blanchâtre, s'étendant d'un bord à l'autre d'un vide, d'un précipice, d'un fossé…

Technique. Le Cabaliste se concentre durant quelques assauts st lance sa formule magique en tendant les bras, paumes tournées vers le ciel. L'énergie astrale dépensée par le Cabaliste provoque la solidification des gouttelettes d'humidité et de poussière présentent dans l'air. Le Jeteur de Sort peut créer un pont d'un mètre de long par niveau. Il fait invariablement 1 mètre de large et peut supporter le poids d'une personne (75 kg) par niveau du Cabaliste.

Coût. 25 points astraux
Portée. 1 mètre par niveau
Temps. 1D6 assauts
Durée. 1 tour + 1 tour/3 niveaux

*

Peau d'écorce

D1 / E1

Effets. L'utilisation de cette formule permet au Cabaliste de durcir sa peau, ou celle d'une autre créature vivante, au point qu'elle devienne presque aussi dure que le bois, et lui assure 2 points de protection (même contre les coups de maître).

Technique. Le Cabaliste contracte ses muscles, un doigt sur la tempe, et prononce sa formule.
N.B. : après les 5 assauts initiaux, il ne doit pas s'écouler plus d'un assaut de rupture durant le combat (déplacement, chute, invocation d'un sortilège, ...).

Coût. 3 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 5 assauts + 1 combat

*

Peau de pierre

I1 /

Effets. L'utilisation de cette formule permet au Cabaliste de durcir sa peau, ou celle d'une autre créature vivante, au point qu'elle lui assure 3 points de protection (même contre les coups de maître).

Technique. Le Cabaliste contracte ses muscles, un doigt sur le menton, et prononce sa formule.
N.B. : après les 5 assauts initiaux, il ne doit pas s'écouler plus d'un assaut de rupture durant le combat (déplacement, chute, invocation d'un sortilège, ...).

Coût. 5 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 5 assauts + 1 combat

*

Permanence

M1 / I2 / D1 /

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Phytomorphose

M1 / D1 / E2

Effets. Cette formule permet au Cabaliste d'agir sur la composition moléculaire externe d'un individu, dans le but de lui donner l'apparence d'un arbuste ou d'un buisson. Cette transformation n'est que visuelle et il suffit de toucher un tel végétal pour en découvrir immédiatement la véritable nature.

Technique. Le Cabaliste doit toucher la ou les personnes à transformer et se concentrer durant 1 minute sur sa formule. Puis il la prononce. Il peut ainsi transformer autant de personnes (lui y compris) que son niveau moins 2. Les personnes à transformer doivent être consentantes. Seule la volonté du Cabaliste, ou un sortilège de Dissipation de la Magie, peuvent briser ce Charme, et les compagnons du Cabaliste devront attendre son bon vouloir. Le Cabaliste peut quitter seul sa Phytomorphose, s'il le souhaite.

Coût. 16 points astraux + 3 par personnes
Portée. 0
Temps. 1 minute
Durée. illimitée

*

Pilier de feu

D1 /

Effets. Cette formule crêt une colonne de feu de 3 m de base et de 10 m de haut.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant un certain temps (30 assauts moins 1 assaut par niveau) et prononce sa formule « Piloris Pyrus ».
Toutes les créatures présentent alors dans la zone d'effet font un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec chacune subit (niveau+1)D10 de Bl. En cas de succès ce sera [(niveau+1):2]D10 de Bl.

Coût. 30 points astraux
Portée. 10 mètres + 1 m/niveau
Temps. spe
Durée. 1 assaut

*

Planar plumeux de Kadishar

I2 / D1 /

Effets. Par cette formule, une fine membrane apparaît entre le bras et le pied, de chaque côté du Cabaliste, fusionnant avec le vêtement. Cette membrane permet alors au Cabaliste de planer sur 1,50 m par tranche de 30 cm de haut au départ. Si le vent n'est pas violent, l'atterrissage ne pose aucun problème, sinon...

Technique. Le Lanceur de sort écarte jambes et bras, puis ferme les yeux en prononçant sa formule. La membrane apparaît en 10 assauts.

Coût. 15 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts + 10 assauts pour que la membrane se forme
Durée. 10 assauts par niveau (début du décompte après le lancement du sort !)

*

Plombi Plombon

M1 / E2

Effets. Par cette formule le Cabaliste peut entraver la force d'attaque d'un ou de plusieurs adversaires. Il peut ainsi retirer 6 points en Attaque à un seul adversaire, ou répartir ces points sur plusieurs.

Technique. Le Cabaliste tend les cinq doigts de sa main droite vers son, ou ses adversaires, qu'il vise en prononçant sa formule « Plombi Plombon, bras et armes seront de plomb ». Le Cabaliste doit garder sa concentration pour que le sort continue. Il ne peut donc sans risque, que marcher ou esquiver.

Coût. 3 points astraux par assaut
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. Cf. coût

*

Poigne électrique

M1 / D2 /

Effets. Lorsqu'un Cabaliste utilise cette formule, il crêt une accumulation électrique dans l'une de ses mains, à son choix, qui sera libérée, dés qu'il touchera de cette main une créature vivante ou une surface métallique. Cette décharge provoque 1D10 pts de Bl, plus 1 point par niveau du Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule, « Mano Fulmini », en serrant son poing. Il peut garder cette force électrique durant un temps indéfini. L'électricité se libère dés qu'il touche une créature, mais pas si c'est une créature qui touche le Cabaliste.

Coût. 10 points astraux

Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Porte de feu

I2 / D1 /

Effets. Pendant toute la durée du sortilège, le Cabaliste est capable de se téléporter d'un grand feu vers un autre, distant d'au plus 50 mètres.

Technique. Le Cabaliste se jette dans un grand feu (au moins 60 cm de diamère) en prononçant sa formule.
S'il le désire, il peut durant les 5 assauts que dure le sortilège, passer ainsi de feu en feu. Chaque feu ne doit pas être éloigné du suivant de plus de 50 mètres. Si pour une raison quelconque le Cabaliste se trouvait dans l'impossibilité de se matérialiser dans un autre feu, il se trouverait projeter dans le plan matériel primaire à 2D10 mètres de son point de départ.

Coût. 35 points astraux
Portée. 50 mètres
Temps. ½ assaut
Durée. 5 assaut

*

Porte de phase

M1 / I3 /

Effets. Cette formule permet d'harmoniser le corps du Cabaliste et une portion de mur, alors affectée d'un sortilège semblable au « Passe Muraille ». Le Cabaliste peut alors librement traverser un mur (d'une épaisseur maximale de 1 m + 10cm/niv).

Technique. Le Cabaliste écarte les bras et prononce sa formule en clignant trois fois des yeux. La Porte de Phase est invisible à toutes les créatures sauf au Cabaliste lui-même. Lui seul peut l'utiliser. Il disparaît quand il entre dans ce passage et réapparaît quand il en sort. Il peut traverser ce passage une fois par tranche de 2 niveaux atteints.
La Porte de Phase ne peut être annulée que par un sort de Dissipation de la Magie, lancé par un Cabaliste de niveau supérieur, ou bien par plusieurs Cabalistes dont les niveaux additionnés seront supérieurs au double du niveau du Cabaliste.

Coût. 16 points astraux
Portée. 1 mètre
Temps. 2 assauts
Durée. spe

*

Porte dimensionnelle

M2 / I1 / D2 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste se déplace instantanément, sur une distance maximum égale à 10 mètres par niveau. Il peut transporter avec lui un maximum de 250 Kg de matière non-vivante, la moitié s'il s'agit de matière vivante.

Technique. Le Cabaliste tend le bras, main à plat, vers le haut et prononce sa formule en avançant. Cette forme de téléportation est sure, il n'y a pas d'erreur possible, et le Jeteur de Sort arrive toujours exactement à l'endroit désiré, soit en visualisant simplement l'endroit, soit en énonçant la distance et la direction (exemple : 60 mètres vers le bas en ligne droite; direction Nord-Ouest, vers le haut à 45° à 125 mètres).
Si le Cabaliste arrive à un endroit déjà occupé par un corps solide, il reste sur le plan astral jusqu'à ce qu'il soit localisé par quelques créatures secourables, qui consentent à lancer une Dissipation de la Magie. Car le Cabaliste se trouve sur le plan Astral, complètement étourdi, et il ne peut lancer de sorts.
Si le Cabaliste arrive à un endroit sans support, il se matérialise et chute.

Coût. 38 points astraux -1/niveau
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Portée extraordinaire

M1 / I1 / D2 / E2

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de se préparer à lancer des sortilèges à une portée double de la portée normale (exemple : 100 mètres pour un rayon de Feu).

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en fermant les yeux et en se touchant la tempe droite du majeur et de l'index. Il doit en outre réussir une épreuve d'Intelligence

Coût. 30 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 5 assauts

*

Prévision du temps

M2 / D1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de connaître avec exactitude les conditions météorologiques du lendemain, et jusqu'à quelques jours plus tard.

Technique. Le Cabaliste entre en méditation durant 1 heure, et prononce sa formule. Au terme de ce délai, et s'il satisfait à une épreuve de **Sagesse**, le Cabaliste est capable de prévoir le temps pour les 1D6 jours prochains.

Coût. 5 points astraux
Portée. /
Temps. 1 heure
Durée. /

*

Projectile magique

I1 /

Effets. Cette formule permet de créer des projectiles d'essence magique, partant du bout des doigts du Cabaliste et touchant à coup sûr. Le Cabaliste est capable de répartir ses missiles à sa guise.

Technique. Le Cabaliste tend les doigts vers sa cible, et prononce sa formule. Chaque projectile inflige 1D6 de Bl, et le Cabaliste peut en lancer 1 pour 2 niveaux (2 au niveau 3, 3 au niveau 5...).

Coût. 3 points astraux / D6
Portée. 20 mètres +5 mètres/niveau
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Protectio Armatura

M1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de jouir d'une protection magique, qui renforce sa protection habituelle de 4 points.

Technique. Le Cabaliste pose sa main sur sa poitrine en prononçant sa formule. Une carapace magique se forme alors sur sa protection, sans pourtant entraver ses capacités de combat. Pour pouvoir conserver cette enveloppe protectrice, le Cabaliste doit constamment l'alimenter en énergie astrale.
N.B. : le Protectio Armatura n'est pas efficace contre les coups touchant le cabaliste « sous protection » (coup de maître par exemple).
N.B.B. : après les 5 assauts initiaux, il ne doit pas s'écouler plus d'un assaut de rupture durant le combat (déplacement, chute, invocation d'un sortilège, ...).

Coût. 2 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 5 assauts + 1 combat

*

Purification de l'eau

D1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de transformer un volume d'eau, afin de la rendre consommable sans danger.

Technique. Le Cabaliste trempe son auriculaire dans l'eau à purifier, et prononce la formule « Purificatus Aquaë ».

Coût. 6 points astraux / litre
Portée. 0
Temps. 2 tours
Durée. permanente

*

Pyro Bouclier

M1 /

Effets. Cette formule crêt une "armure de feu" autour du Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste touche sa poitrine de son objet fétiche et prononce sa formule. Il semble aussitôt s'embraser. Il bénéficie alors d'un bonus de protection de 2 points.
Les adversaires au corps à corps direct (ceux qui combattent en touchant, griffant, mordant, …), perdent 1D6 pts de blessures par le feu pour chaque coup porté sur le Cabaliste. Le Toucher du Cabaliste cause lui aussi 1D6 bl.

Coût. 6 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour

*

Pyrotechnie M1 / D2 /

Effets. On peut obtenir par ce sort deux effets différents. Un feu d'artifice en l'air, coloré, brillant, et explosant. Ou bien l'apparition d'un volume de fumée qui s'élève de la source de feu, pour former un nuage suffoquant, qui persiste durant 10 assauts par niveau du Jeteur de Sort.

Technique. Le Cabaliste tend les bras en croix et prononce sa formule, puis il dirige ses bras vers le ciel, dans la partie où il souhaite voir les feux d'artifices (a), ou bien il les rabat le long de son corps et souffle avec la bouche s'il désire de la fumée (b).

a - Un Feux d'artifices dure 1 assaut par niveau du Cabaliste et aveugle pour toute cette durée les personnes présentent dans la zone d'effet, ou en dessous (max. 25 m) et dans le champ de vision de celui-ci (Cabaliste excepté).

b - Le Nuage de fumée persiste durant 10 assauts par niveau du Cabaliste, et prend la forme du local où il est lancé, ou, en extérieur, une forme vaguement sphérique. La fumée obscurcie la vue jusqu'à 60 cm.

Dans les deux cas, le sort nécessite la présence d'un feu dans la zone autorisée, et celui-ci s'éteint après le sortilège. Le volume est de 10 fois la source de feu pour le feu d'artifice et de 100 fois pour la fumée.

Coût. 11 points astraux
Portée. 50 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. spe

*

Rafale de vent I1 /

Effets. Ce sortilège crêt un puissant courant d'air, issu du Cabaliste et orienté au choix de celui-ci.

Technique. Le Cabaliste étend les bras et prononce sa formule « Uriach Ventis ».
Le vent ainsi créé est capable d'éteindre toute flamme non protégée et, avec 4% de chance par niveau du cabaliste, celles qui le sont.
Par ailleurs, le vent empêchera toutes les créatures ayant une force inférieure au niveau du Cabaliste de progresser dans sa direction.
Il retardera les autres, et renversera les petits objets (3 kg par niveau du cabaliste).
L'angle maximum du courant d'air est de 45°.

Coût. 6 points astraux
Portée. 3 mètres par niveau
Temps. 1 assaut
Durée. 3 assauts + 2 ass/niveau

*

Rapidité M1 / E3

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste d'accélérer tous les mouvements d'une créature.

Technique. Le Cabaliste pose une main sur le torse d'une créature et prononce sa formule immédiatement suivie du nom de cette créature. Il doit satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec malus de 2 points pour que sa formule fonctionne.
La créature ainsi touchée voit la vitesse de tous ses mouvements multipliée par deux. Le nombre de ses attaques par assaut est également doublé.
N.B. : les lancements de sortilèges ne sont pas accélérés.
N.B.B.: le métabolisme de la créature soumise à ce sortilège est particulièrement affecté et le sujet vieilli d'une année complète à chaque sortilège.

Coût. 20 points astraux + 2 points définitifs
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 10 assauts + 2 assauts par niveau

*

Rayon d'affaiblissement M1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de provoquer une perte momentanée de force chez un adversaire. Il pourra soustraire 1 point de Force par 3 de ses niveaux (adapter les P.I., défoncer les portes…)

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir voir son adversaire. Il prononce sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire +3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son Charisme.

N.B: pour un être humain on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie.

Coût. 11 points astraux
Portée. 5 mètres + 1 m/2 niveaux
Temps. 1 assaut
Durée. 2 assauts/niveau

*

Rayon de feu

M1 /

Effets. Cette formule transforme l'énergie spirituelle en un rayon de feu qui ira toucher n'importe quelle cible, à la volonté du Cabaliste, jusqu'à 50 mètres.

Technique. Le Cabaliste tend son bras et se concentre durant 2 secondes afin de transformer son énergie spirituelle en énergie physique. Puis, il prononce sa formule. Le Cabaliste décide lui-même du parcourt de son rayon de feu. Il causera 1 point de Bl par point astral investi dans le sort (max.de 5 fois le niveau du Cabaliste). L'effet sera au maximum celui d'une balle de 10 cm de diamètre.
N.B.: un Cabaliste ne peut utiliser le sortilège de Rayon de Feu deux fois de suite et doit respecter un délai d'un assaut entier entre deux utilisations.

Coût. 1 points astral / point de blessure
Portée. 50 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Regard magique

M1 / E1

Effets. Grâce à cette formule, le Cabaliste est capable de voir au travers des matières solides (caisses, murs, portes, coffres, …).

Technique. Le Cabaliste s'approche de l'objet qu'il désir transpercer du regard et y appui son front. Il couvre ensuite ses yeux de ses mains et se concentre durant deux assauts. Il baisse ensuite ses mains, et prononce sa formule. Il est dés lors susceptible de voir au travers de n'importe quelle matière d'un mètre d'épaisseur au plus.

Coût. 7 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 2 assauts

*

Régénération

M1 / D1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de faire se reformer les membres d'un corps (doigts, pieds, bras… et même la tête d'une créature multicéphale), y compris os et organes.

Technique. Le Cabaliste doit toucher le front du sujet avec sa main, et se concentrer durant 10 assauts. Il fait ensuite rouler sa tête sur ses épaules et prononce la formule. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.
Le temps que prend la Régénération est de 15 minutes, si le membre amputé (depuis au plus 4 heures) touche le corps. Si tel n'est pas le cas, il faut 1D4 semaines, moins un jour par niveau du Cabaliste, pour que le membre se reforme.

L'inverse du sort, **« Flétrissure »**, provoque la perte de l'organe-membre touché.
Le cabaliste doit toucher sa victime et prononcer sa formule (qu'il aura préalablement incanté). Puis s'il satisfait à une épreuve d'**Intelligence**, il devra réussir **un jet sous (3xNiv)%**. Si L'adversaire échoue dans son jet de protection, le membre touché devient inutilisable en 1D6 assauts, se sépare du corps en 1 minute, et tombe en poussière en 2D6 minutes. (ici le coût est de 60Pa)

Coût. 55 points astraux
Portée. 0
Temps. 12 assauts
Durée. /

*

Réincarnation

M1 / D2 /

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Réparation

M1 / I1 / D2 /

Effets. Par cette formule, le cabaliste peut réparer de petites cassures aux objets. Il peut souder un anneau, un maillon de chaîne, un médaillon, ou une dague très fine…

Technique. Le Cabaliste passe sa main à l'endroit de la cassure et prononce sa formule « Restorare Objetus ». De la céramique ou des objets en bois avec de multiples cassures peuvent redevenir comme neufs. Un trou dans un sac en cuir ou dans une outre à vin est complètement réparé par ce sort.
N.B.: ce sort ne permet pas de réparer les objets magiques.

Coût. 4 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Repérage de pièges

M2 / E1

Effets. Par ce sort, le Cabaliste développe magiquement un sixième sens qui lui fera découvrir d'éventuels pièges dans un rayon de 20 mètres.

Technique. Le Cabaliste se concentre et prononce sa formule.
N.B.: ce sort ne révèle pas les pièges magiques.

Coût. 7 points astraux
Portée. rayon de 20 mètres
Temps. 2 assauts et demi
Durée. /

*

Respiration aquatique

M1 / D2 /

Effets. En utilisant cette formule, le Cabaliste peut respirer sous l'eau sans difficultés.

Technique. Le Jeteur de Sort se tient la gorge d'une main, tend l'autre en prononçant sa formule. Il doit en outre réussir une épreuve d'**Intelligence avec malus de 2 points**. Le Cabaliste peut permettre à une personne par niveau atteint (niveau du cabaliste-1) de respirer avec lui, et ce tant qu'un contact physique est maintenu.

Coût. 22 points astraux + 10 points par personne supplémentaire
Portée. 0
Temps. 3 assauts
Durée. 1 tour/2 niveaux

*

Restauration

M2 / D3 /

Effets. Ce sortilège permet à un Cabaliste de redonner un « niveau d'expérience » à un sujet, qui en aura préalablement perdu un. Par cette formule, le sujet retrouve tous les attributs liés à ce niveau.

Technique. Le Cabaliste doit toucher le sujet aux épaules, puis fermer les yeux et prononcer par trois fois sa formule. Ensuite, le Cabaliste pose son front sur le front du sujet et doit serrer fermement dans ses paumes, 2 diamants de 40 carats au moins. Le sujet doit se soumettre à un jet de résistance aux traumatismes. En cas d'échec, le niveau perdu ne pourra plus jamais être retrouvé.
NB : le sort ne peut fonctionner que si la perte de niveau a eu lieu depuis au maximum 1 jour par niveau du Cabaliste.

L'inverse du sort, **« Perte d'énergie »**, fait perdre un niveau entier à un adversaire. Pour ce faire, le Cabaliste devra encore toucher son sujet avec en main 2 diamants de 40 carats au moins, puis prononcer sa formule une fois, en réussissant un test sous (3xNiv)%. L'adversaire a droit à un Jet de Protection contre les sorts.

Coût. 46 points astraux
Portée. 0
Temps. 6 assauts
Durée. /

*

Resurrection

M1 / D1 /

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Rouille

I1 / D2 /

Effets. Ce sort permet au Cabaliste d'intervenir sur la composition moléculaire d'un objet. Il peut ainsi obtenir une corrosion prématurée de l'objet.

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir regarder l'objet en question. Il tend alors la main et murmure sa formule « Corrosum » par 3 fois.
Le Cabaliste peut affecter au maximum le volume d'une armure en une seule fois. Les effets de la corrosion ne se font remarqués qu'après 1 tour de jeu.
La rouille augmente de 20% le facteur de détérioration d'une protection (une armure passe à 23%) et rend une arme plus fragile, se brisant sur tous les doubles en cas de maladresse.
N.B.: les objets magiques ont un jet de protection comme pour la rupture (12% plus 12 par bonus de l'objet).
Un Cabaliste peut redonner l'aspect d'origine à un objet, en dépensant une seconde fois 18 pts astraux. Mais si l'objet a été victime d'un autre Cabaliste, il doit faire une épreuve sous niveau avec malus de 3 pour réussir.

Coût. 18 points astraux
Portée. 10 mètres
Temps. 3 assauts
Durée. permanente

*

Saint projectile

D3 /

Effets. Cette formule permet de créer des projectiles Sanctifiés, partant du bout des doigts du Cabaliste et touchant à coup sûr. Le Cabaliste est capable de répartir ses missiles à sa guise.

Technique. Le Cabaliste tend les doigts vers sa cible et prononce sa formule.
Chaque projectile inflige 1D6 de Bl à toute les créatures, et double ses dégâts contre les créatures mauvaises et/ou mort-vivantes. Le Cabaliste peut en lancer 1 pour 2 niveaux (2 au niveau 3, 3 au niveau 5...).
N.B. : inversion des effets en fonction de l'alignement du Lanceur du Sort, c-à-d que pour un Exorciste mauvais, les dégâts seront doublés sur les créatures bonnes.
Les Cabalistes neutres n'obtiennent un bonus doublé que contre les morts-vivants.

Coût. 4 points astraux / D
Portée. 10 mètres + 1 m/niveau
Temps. 1 assaut
Durée. /

*

Sainte protection

D3 /

Effets. Par ce sort, une aura invisible enveloppe le Cabaliste, et le protège contre les adversaires d'un alignement opposé au sien (Mauvais pour Bon et inversement).

Technique. Le Cabaliste écarte les bras et prononce sa formule.
Il jouit alors d'un bonus de 2 points de protection contre les créatures d'un alignement opposé au sien. De plus, ces créatures subissent 1D6 de blessure, en cas de corps à corps direct (toucher). Le Toucher du Cabaliste cause lui aussi 2D6 bl. Les dégâts sont doublés contre les morts-vivants.
NB : les Cabalistes neutres n'obtiennent d'effets que face aux créatures mort-vivantes : 1D6 en défense et 2D6 en attaque, doublés dans les deux cas.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute

*

Salander Mutander

M1 /

Effets. Par cette formule classique, le Cabaliste obtient la métamorphose d'une créature, en n'importe quelle autre forme, vivante ou non. C'est l'une des formules les plus puissantes, et aussi l'une des plus difficile à réussir.

Technique. Le Cabaliste pointe l'auriculaire de chaque main sur sa cible et prononce sa formule *« Salander Mutander Métamorphose et Avatar »*, tout en pensant à l'objet ou à la chose en quoi elle sera transformée.
La somme de l'Intelligence et du Niveau du Cabaliste doit être au moins égale à la Résistance à la Magie de la victime multipliée par deux. Le Cabaliste doit en outre réussir une épreuve de **Charisme**.
L'altération de forme doit demeurer dans un rapport volumique de 1 à 5.

Coût. 25 points astraux
Portée. 7 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. permanente

*

Sanctuaire

M2 / I2 / D3 /

Effets. Ce sort permet au Cabaliste d'influencer l'esprit d'un être, intelligent ou non, au point de pouvoir lui faire oublier la présence du Cabaliste. En cas de combat, le sujet sous Sanctuaire est complètement à l'abrit des attaques.

Technique. Le Cabaliste joint ses deux mains, comme pour une prière, et prononce sa formule. L'adversaire, même présent face au Cabaliste, peut lancer un Jet de Protection contre les sorts. Le Sanctuaire peut être placé sur un autre individu que le Cabaliste, mais pas sur une personne non consentante.
Pendant toute la durée du sort, le sujet est incapable d'accomplir une action agressive ou offensive.

Coût. 5 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assaut + 1 ass/niveau

*

Saut

M1 / I2 /



Effets. Par ce sort, le Cabaliste, ou la personne qui en reçoit les effets, peut sauter jusqu'à 10 mètres en avant et 3 mètres en arrière ou en hauteur.

Technique. Le Cabaliste claque des doigts et prononce sa formule *« Halta Detendim »*. Le nombre de saut possible est de 1 saut par 3 niveaux du Cabaliste. Le sortilège n'assure aucune sécurité au moment de la réception (épreuve d'Adresse nécessaire pour un saut de plus de 5 m ou selon appréciation du Maître de Jeu). Les sauts doivent être effectués dans le tour de jeu qui suit le lancement du sortilège.
N.B. : un saut en longueur se fait à environ 2/10ème de hauteur de la distance parcourue.

Coût. points astraux
Portée.
Temps.
Durée.

*

Sauvagerie et excitation

M1 / D1 /

Effets. Ce sortilège rend les animaux et les monstres non-intelligents très agressifs, brutaux et sauvages. Les monstres et les créatures intelligentes deviennent susceptibles, inamicaux, et irritables.

Technique. Le Cabaliste tend la main gauche et l'agite de manière désordonnée. Il lance au ciel 10 grammes de sel rouge et prononce sa formule.
Les animaux et les monstres non-intelligents n'ont aucun recours. Les autres ont droit à un jet de protection contre les sorts avec un malus de 2 points. Sous l'effet de ce sortilège, les chiens redeviennent sauvages, les chevaux refusent d'être montés, ... Les humanoïdes recherchent des prétextes de querelles même avec leur meilleur ami...

Coût. 18 points astraux
Portée. rayon de 2 mètres/niveau
Temps. 2 assauts
Durée. 1 heure/niveau

*

Serviteur invisible

I1 / E2

Effets. Cette formule crêt un valet invisible, qui ouvre les portes, nettoie, fait le lit, porte des charges… Il s'agit en fait d'une « Force », peut puissante, qui obéit aux ordres du Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste pose ses deux mains sur ses tempes, en fermant les yeux, puis il prononce sa formule en claquant des doigts.
Un serviteur invisible peut porter des poids maximum de 10 kg et deux fois plus en les tirant sur une surface relativement lisse. Il peut ouvrir les tiroirs, les couvercles...
Il ne peut combattre, ni être tué, sauf par des dégâts magiques (10 points de dégâts sont alors nécessaires). Une *Dissipation de la Magie* ou des Etres Magiquement Invoqués peuvent le détruire.
Le Serviteur ne peut s'éloigner à plus de 12 mètres du Cabaliste.

Coût. 6 points astraux
Portée. 1 mètre
Temps. 2 assauts

Durée. 10 tours +2 tours/niveau

*

Shillelagh

D1 /

Effets. Ce sortilège transforme le fléau des Druides, le rendant plus performant.

Technique. Le Cabaliste touche l'objet choisi et prononce sa formule.
S'il s'agit de son propre fléau, ce sortilège nécessite seulement 1 assaut et affecte l'arme comme suit : de 1D+3 (-1/-5) à 1D+6 (+1/-2).
Ce sort peut être appliqué à d'autres armes, auxquelles il accorde alors un bonus magique de 2 points d'impact. Le sortilège nécessiete alors 2 assauts. Ces armes pourront être maniées par n'importe quel personne.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 ou 1 assaut
Durée. 5 assauts + 1 combat

*

Soif inextinguible

I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste provoque chez son sujet une sensation de soif intense, qui le conduira à consommer tout liquide potable (ou cru tel) qu'il pourra trouver.
Le sujet ne pourra rien entreprendre d'autre et en cas d'absence de liquide. Son éventuelle convoitise d'un breuvage détenu par un autre pourra le conduire au meurtre.

Technique. Le Cabaliste doit voir son sujet, et murmurer sa formule en tendant sa main, doigts écartés, paume en avant.
Le sortilège fonctionne si le Cabaliste obtient en lançant son niveau de D6 plus un, un résultat supérieur à la Résistance à la Magie du sujet. L'adversaire a, en outre, droit à un jet de protection sur les sorts avec malus de 2.

Coût. 9 points astraux
Portée. 3 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute par 3 niveaux

*

Soin

D1 /

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de soigner une créature, en lui redonnant 1D8 points de vie par 4 niveau que le Cabaliste possède (1 au niveau 1, 2 au niveau 5, 3 au niveau 9, 4 au niveau 13, 5 au niveau 17, …)

Technique. Le Cabaliste prend entre ses mains la tête du sujet (ou la sienne s'il doit se soigner lui-même), et prononce sa formule. Il doit en outre réussir une épreuve d'**Intelligence**.
Au plus, il peut soigner une même personne 2 fois dans une même journée.

Coût. 5 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 minute
Durée. /

*

Sommeil

M1 / I1 /

Effets. Par cette formule, le Cabaliste plonge son ou ses sujets dans un état comateux. Des gifles et des blessures réveilleront ces créatures endormies, mais pas le bruit. Le réveil demande alors 1D4 assauts. La zone d'effet du sort est de 6 mètres de diamètre.

Technique. Le Cabaliste tend un bras au ciel et prononce sa formule. Il peut affecter un certain nombre de créatures, dépendant de la résistance à la magie de celles-ci.
Pour une Résistance de 1 à 2 il peut endormir 3D4 créatures.
Pour 3 à 7 ce peut être 2D4. Pour 8 à 13 ce sera 1D4.
Pour 14 à 19 ce sera 1/2D4.
Et pour 20 à 24 une seule, ou pas du tout (lancer un D4, pour 1 et 2 aucune créature n'est affectée)
N.B.: les créatures endormies peuvent être tuées automatiquement, au rythme de une par « exécuteur » et par 2 assauts.

Coût. 14 points astraux
Portée. 5 mètres + 1 m/niveau
Temps. ½ assaut
Durée. 5 assauts/niveau

*

Sphère de protection

I2 / D1 / E2

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de se créer une zone de protection contre les agressions magiques.

Technique. Le Cabaliste lance sa formule en se passant la paume de la main sur le front.
Il est alors protégé à (30+2/Niv)% contre les sorts de charme et à (24+2/Niv)% contre les sorts directs (Fulminictus, Cône de froid…).
Le cabaliste doit conserver sa concentration durant toute le temps où il souhaite maintenir son sortilège.

Coût. 10 points astraux + 2 points par assaut
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. Cf. coût

*

Sphère de protection renforcée

D1 /



Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de créer une zone de protection contre les agressions magiques. La zone d'effet de ce sort est de 4m de diamètre.

Technique. Le Cabaliste lance sa formule en se passant la paume de la main sur le front.
Il est alors protégé à (50+2/niv)% contre les sorts de charme et à (40+2/niv)% contre les sorts directs (Fulminictus, Cône de froid…).
Il bénéficie de plus d'un Retour de Sort de (5+1/2Niv)%.
Le cabaliste doit conserver sa concentration durant toute le temps où il souhaite maintenir son sortilège.

Coût. 16 points astraux + 3 points/assaut
Portée. rayon de 2 mètres autour du cabaliste
Temps. 2 assauts
Durée. cf. coût

*

Sphère de silence

M1 / I3 / D2 /

Effets. Ce sortilège crêt une zone sphérique de 7 mètres de diamètre. La zone est hémisphérique à partir du sol, mais se prolonge dans la terre ou dans l'eau. A l'intérieur de cette zone aucun son ne peut exister. Un homme ne peut plus y parler, une Boule de feu y explosera sans bruit...

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en tendant les deux index vers l'endroit où il désire créer le sort. Il doit en outre réussir une épreuve d'**Intelligence**.
N.B. : le Cabaliste peut faire se déplacer la sphère, mais il doit alors rester concentré dessus, et dépenser 4 points astraux par mètres parcourus.

Coût. 24 points astraux
Portée. 25 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assauts + 2 ass/niveau

*

Stase temporelle

M1 /

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe

*

Surdité

M2 / I1 /

Effets. Cette formule provoque chez la victime une perte totale de l'ouïe, ne pouvant être contrée que par une Dissipation de la Magie, ou par la volonté du Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste se bouche les oreilles en prononçant sa formule. Il doit en outre réussir une épreuve d'**Intelligence** avec un malus de 2 points. Le déséquilibre résultant de l'assourdissement provoque la perte de 1 point en Adresse, en Parade et en Attaque.

Coût. 15 points astraux
Portée. 12 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 20 assauts/niveau

*

Surmultiplication M1 /

Effets. Cette formule particulièrement puissante permet à un Cabaliste de se concentrer sur 4 formules en même temps, ou encore de lancer quatre fois plus vite un sortilège.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant 30 assauts (moins 1 assaut par niveau), et prononce sa formule. Au terme de cette formule, le Cabaliste doit réussir un jet de **Résistance aux Traumatismes**, ou tomber en coma pour 1D10 tours de jeu.

Coût. 60 points astraux
Portée. 0
Temps. 31 assauts -1 ass/niv
Durée. 1 minute/niveau

*

Télékinésie M1 / E1

Effets. La télékinésie permet au Cabaliste de déplacer des objets, des êtres vivants, par la simple volonté de son esprit. Il peut même se servir de ce pouvoir comme d'une arme en projetant des objets d'un maximum de 200 g / niv.

Technique. Le Cabaliste doit pouvoir voir l'objet qu'il désire déplacer. Il tend la main, ouverte, vers l'objet, et prononce sa formule. Le Cabaliste peut déplacer 10 kg/niveau, pendant 3 ass/niveau.

Vitesse de déplacement sous contrôle :

0x à 2x	niv kg	5m/s
2x à 4x	niv kg	4m/s
4x à 6x	niv kg	3m/s
6x à 8x	niv kg	2m/s
8x à 10x	niv kg	1m/s

Pour une utilisation de la télékinésie pour lancer un projectile : épreuve sous Intelligence avec une table de visée D.
Les dégâts sont de 1 Point d'Impact/200g +1d6.

Un objet ou personnage projeté contre une surface dure par le biais du sort de télékinésie recevra 3x vitesse (en m/s) P.I. de dégâts

Arrachage d'objet : il n'est virtuellement pas possible d'arracher un objet d'un mur, des mains d'un adversaire…

Coût. 5 points astraux/assaut
Portée. 30 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. cf. coût

*

Téléportage M1 / E2

Voir dans la partie annexe

*

Télesthésie M1 / E1

Effets. Par cette formule, le Cabaliste peut percevoir les sentiments d'un individu. Il peut savoir si une personne va réagir avec courage, agressivité ou lâcheté, si elle animée de sentiments amicaux, neutres ou malveillants. La formule ne permet pas à proprement parler de lire dans les pensées.

Technique. La victime du sort doit être visible par le Cabaliste, mais il n'est pas nécessaire que celui-ci attire son attention. Le Jeteur de Sort se concentre sur sa cible et murmure sa formule « Télesthésie En Toi Je Lis ». Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.

Coût. 5 points astraux
Portée. 20 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 10 secondes

*

Ténèbres M1 / I1 /

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut créer sur une surface donnée une demi-sphère d'obscurité complète. Ce sort est l'opposé de celui de Lumière, et il élimine un tel sort s'il est lancé après lui. De même, un sort de Lumière (ou Lumen et Candella) annule un sort de ténèbre lancé précédemment.

Technique. Le Cabaliste claque des doigts en fermant les yeux et prononce sa formule. Le Cabaliste choisit au lancement du sort la zone d'effet dont dépendra le coût de celui-ci.

1°) sur 3 mètre autour de lui, avec un coût de 9 pts astraux.
2°) sur 5 mètres autour d'un point désigné par le Cabaliste (distance maxi. de 2m/niv) pour un coût de 16 pts astraux.
Quoiqu'il en soit un tel sortilège est permanent et ne peut être dissipé que par la volonté du lanceur, un sort de Lumière, ou une Dissipation de la Magie.

Coût. spe
Portée. spe
Temps. 1 assaut
Durée. permanente

*

Toucher vampirique

M1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de prendre pour lui-même une certaine quantité du fluide vital d'un autre être vivant (cette formule n'affecte pas les morts-vivants), par simple touché.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en tendant index et auriculaire d'une main. Il aura ensuite 10 assauts pour parvenir à toucher physiquement son adversaire, faute de quoi le sort se dissipera de lui-même.
Un touché Vampirique occasionne 1D+1+(2Pt/niv) blessures, que le Cabaliste récupère immédiatement en énergie vitale (jusqu'à concurrence du maximum).

Coût. 14 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assauts

*

Transvision

M2 / I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de rendre une section de métal, pierre ou bois transparente comme du verre. Les épaisseurs maximum sont de 10 cm pour le métal, de 180 cm pour la pierre, et de 600 cm pour le bois.

Technique. Le Cabaliste touche la paroi à rendre transparente et prononce son sortilège en clignant des yeux. Il peut affecter une surface de 1 mètre sur 60 centimètres. Le plomb, l'or et le platine ne permettent pas ce sortilège. Le Cabaliste peut choisir de rendre une paroi transparente uniquement à son regard ; il peut aussi créer une fenêtre dont la transparence n'agit que sur une face (principe des miroirs sans tain), ou des deux côtés.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 minute

*

Trouble

I1 /

Effets. Lorsque le Cabaliste lance ce sortilège, sa silhouette devient floue, mouvante, ondulante.

Technique. Le Cabaliste fait trembler ses deux mains et prononce sa formule.
Les attaques directes contre lui, de même que les parades et les attaques à distances souffrent d'un malus de 4 points au premier et deuxième assaut. Puis c'est un malus de 2 qui reste applicable. De plus, le sujet jouie d'un bonus de 1 point sur ses jets de protection aux attaques magiques, ou est considéré comme d'un niveau supérieur.
Le Cabaliste peut appliquer un Trouble sur lui-même ou sur un autre sujet.

Coût. 10 points astraux
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 5 assauts +1 ass/niveau

*

Tueur fantasmagorique

I1 / E3

Effets. Cette formule crêt dans l'esprit du sujet l'illusion de la créature la plus effrayant qui soie pour lui. Seuls le Cabaliste et le sujet du sort verront le Tueur Fantasmagorique. Si la créature touche le sujet, celui-ci meurt de terreur. La Créature est invulnérable à toutes les attaques, et peut traverser tous les obstacles puisqu'elle n'existe que dans l'esprit du sujet. Son Attaque est de 9.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en tendant vers sa victime sa main tendue, doigts écartés, annulaire et majeur joints. La seule défense contre cette illusion est de ne pas y croire. Cette tentative ne peut être faite qu'une seule fois, ou alors il faut assommer ou tuer le Cabaliste pour faire disparaître le Tueur.
Le jet de protection de la victime est une épreuve d'Intelligence, qui doit être faite avec 2D6 et 1D8. On modifie le jet de ces trois dés comme suit : pour une surprise complète +2, pour une surprise +1, si la victime a déjà été attaquée par ce sort -1 par attaque

précédente, si la victime est un Illusionniste -2, si la Victime porte un heaume de télépathie -3 (avec la possibilité de retourner la création contre son créateur en cas de succès).

Coût. 24 points astraux
Portée. 3 mètres + 1 m/niveau
Temps. 2 assauts
Durée. spe

*

Vanitar Visibili M1 / I1 / E2

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de devenir invisible. Il peut faire disparaître avec lui, en entretenant un lien physique, une ou plusieurs autres créatures. Ces créatures resteront invisibles tant que le contact durera.

Technique. Le Cabaliste prononce sa formule en clignant des yeux. Il réapparaît dés qu'il effectue une action offensive (sort, attaque physique…). Chaque personne que le Cabaliste rend invisible en plus de lui même rend le sortilège plus coûteux de 2 points astraux par Tour.
Une créature invisible ne peut être repérée par l'infravision. Tout objet en contact avec le Cabaliste avant le sortilège devient automatiquement invisible (sauf très volumineux). Il réapparaît s'il quitte d'une manière ou d'une autre le Cabaliste. S'il meurt le Cabaliste redevient visible, mais pas s'il perd seulement connaissance.
N.B. : il faut respecter un délai de 1 Tour de jeu entre deux périodes d'invisibilité.
N.B.B. : il est interdit selon les règles de R.E.D.O.N. de recourir à ce sortilège durant un combat en corps à corps.

Coût. 2 points astraux/tour
Portée. 0
Temps. 1 assaut
Durée. 5 tour + 1 tour/niveau (maximum)

*

Ventriloquie I1 / E2

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de faire surgir sa voix d'un point éloigné, plus ou moins, de sa propre personne. Les auditeurs présents ont alors l'illusion d'entendre quelqu'un qu'ils ne voient pas.
Attention, la voix est celle du Lanceur de sort sauf si celui-ci la contrefait.

Technique. Le Cabaliste se concentre et prononce sa formule.
Les auditeurs ont alors 5% (8% si le Cabaliste n'a pas contrefait sa voix) de chance par point d'intelligence au dessus de 10, d'éventer automatiquement la supercherie. Le coût du sortilège est de 8 points astraux au lancement et 3 points par phrase.

Coût. 8 points astraux + 3 points par phrase
Portée. 20 mètres
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour

*

Vision aveugle M2 / I1 / E2

Effets. Ce sort permet au Cabaliste de repérer les objets et créatures invisibles.

Technique. Le Cabaliste ferme le poing sur une émeraude d'au moins 10 carats (détruite par le sort) et prononce sa formule. Il lui faudra pour ce faire 1 seul assaut si l'émeraude est déjà en main.
Dés le lancement de la formule, des sphères de lumière verte (visibles par tous) d'environs 20 cm de diamètre partent du Cabaliste et vont à la vitesse de 15 mètres par seconde, se placer au dessus de tout objet ou créature invisible dans la portée du sort au moment où il est lancé. Il est possible de détruire ces sphères par magie ou par coups portées sur elles (chaque sphère possédant 20 points structuraux).
Combattre une personne invisible victime de ce sortilège ne cause que 1 pt de malus en attaque et 2 en parade.

Coût. 12 points astraux
Portée. 35 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 3 minutes

*

Vision interposée de Ludovim Petius I1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de voir par les yeux d'une créature vivante, par simple concentration.

Technique. Le Cabaliste se concentre sur le sujet de son choix, qui doit être une créature vivante. Puis, il prononce sa formule. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**. Si le sujet n'est pas consentant, ou simplement au courant du sortilège, il a droit à un jet de protection contre les sorts.

Coût. 10 points astraux
Portée. /
Temps. 3 assauts
Durée. 1 tour/niveau

*

Vision réelle

M1 / I1 /

Effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de voir les choses non comme elles paraissent, mais comme elles sont en réalité.

Technique. Le Cabaliste applique ses mains sur ses yeux et prononce sa formule. Lorsqu'il les retire, il peut voir le monde en vision réelle. Le Cabaliste verra le vrai visage d'un illusionniste en « Changement d'apparence », il saura de quel métal sont fait les objets affectés d'un « Or des fous », il pourra combattre les créatures en « Sanctuaire », ou connaître la véritable nature d'un magicien en « Hétéromorphisme »...

Coût. 14 points astraux
Portée. 0
Temps. 2 assauts
Durée. 1 tour

*

Vol

M1 /

Effets. Cette formule permet au Cabaliste de s'élever dans les airs et de s'y mouvoir comme si c'était là son élément naturel. Il peut monter, descendre… Mais ne peut entreprendre d'actions physiques de précision. Il peut en revanche utiliser librement ses sortilèges.

Technique. Le Cabaliste se concentre sur sa formule. Il écarte les bras en croix et prononce sa formule en fermant les yeux. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.
Le Coût du sort est de 20 points astraux + 8 pts par tours de jeu après le premier. La durée du sortilège est connue du cabaliste.
La vitesse maximale de déplacement est de 1 m par seconde et par niveau du cabaliste.

Coût. spe
Portée. 0
Temps. 15 assauts -1 ass/niveau
Durée. 1D4 Tours +1 tour/niveau

*

Voyage entre les plans

M1 /

Grands Rituels

Voir dans la partie annexe







VI. L'Annexe des Sorts

C'est ici que vous trouverez les détails des sortilèges dont le détail est beaucoup trop long, bien trop riche, pour pouvoir figurer dans les tableaux de sortilèges.

LE GRAND POUVOIR

« ANALH NATRARH, URVICE BESSETH, DORIEL DIENVE «

Il s'agit là du plus puissant sortilège existant.
Il remplace et complète les sorts de « souhaits majeurs et mineurs ». C'est un charme très puissant et d'une grande souplesse, qui peut donner une grande variété de résultat.
Mais c'est aussi l'un des pouvoirs le plus dangereux pour l'utilisateur lui-même, et dont l'emploi doit être d'une grande parcimonie.

N.B: le nombre de points astraux indiqués ci-dessous est le nombre qui doit être déduit de façon permanente du total de points astraux du jeteur de sort.

Il existe plusieurs niveau d'utilisation du sort, selon les effets souhaités, plus ou moins coûteux, plus ou moins dangereux.

A) 50 pts astraux. Risques: épreuve sous niveau, si échec: 1D100. De 01 à 80 perte de connaissance de 1D4 assauts; de 81 à 95 coma de 10 à 60 minutes; de 96 à 00 coma de 1D6 heures.

Effets : (équivalent au souhait mineur) redonner le maximum de points de vie à 1, 2 ou 3 personnes, métamorphose d'un animal ou d'un monstre sous le même volume, et d'objet sous le même volume. A ce degré d'utilisation les effets sont rarement permanents.

B) 100 pts astraux. Risques: épreuve sous niveau, si échec: 1D100. De 01 à 70 perte de connaissance de 1D8 assauts; de 71 à 95 coma de 1D6 heures; de 96 à 99 coma de 1D6 jours; sur 00 MORT immédiate.

Effets : (un peu supérieurs au souhait mineur) redonner le maximum de points de vie à 4 à 10 personnes, redonner le maximum de points astraux à 1 ou 2 personnes (total maxi de 2.000 pts), métamorphose d'animal, de monstre et d'objet sans restriction, création de différents objets (volume d'un humain au maxi.).

C) 150 pts astraux. Perte de 3 points en Force, et de 2 points en Att et Prd pour 24 heures. Risques: épreuve sous niveau, si échec: 1D100. De 01 à 50 perte de connaissance de 1D10 assauts; de 51 à 80 coma de 1D6 jours; de 81 à 96 coma de 3D10 jours; de 96 à 99 coma de 3D10 jours et perte définitive de 1pt en Force et de 2 pts en Constitution; sur 00 mort immédiate.

Effets : résurrection d'une créature (animal, humain...), redonner le maximum de points de vie à 11 à 30 personnes, redonner le maximum de points astraux à 1à 3 personnes (total maxi.6.000 pts), création d'objet (volume maxi de 400kg), invocation d'animaux ou de monstres (volume maxi de 400 kg), téléportage de 1 à 15 personnes sans erreurs, altération mineur de la réalité (météo, température, temps pour une durée limitée).

D) 200 pts astraux. Perte de 4 pts en Force et Adresse, et de 5 pts en Attaque et Parade pour 1D20 jours (tirage d'1D100, sur 97-00 permanent!). Risques: épreuve de niveau avec malus de 2, si échec: 1D100. De 01 à 30 perte de connaissance de 1D12 assauts; de 31 à 50 coma de 1D6 jours; de 51 à 80 coma de 1D4 mois; de 81 à 95 le Cabaliste est transporté dans l'astral et y combat 1D4 Diables majeurs ou Anges; de 96 à 99 idem mais contre 2D4 adversaires; sur 00 mort immédiate et cadavre détruit, aucune résurrection possible sauf par un Grand Pouvoir de degré D.

Effets : résurrection de 2 à 6 personnes, voyage dans le temps et entre les plans pour 1 à 6 personnes, altération de la réalité (météo...)

E) 280 pts astraux. Perte de 5 pts dans toutes les caractéristiques majeurs et mineurs pour 3D10 jours (tirage d'1D100, sur 93-00 permanent!). Risques: épreuve de niveau avec malus de 4, si échec: 1D100. De 01 à 20 perte de connaissance de 1D20 assauts; de 21 à 40 coma de 1D10 jours; de 41 à 70 coma de 1D6 mois; de 71 à 85 coma de 1D10 jours et perte de la parole pour 1D8 mois; de 86 à 95 le Cabaliste est transporté dans l'astral et y combat 1D6 Diables majeurs ou Anges; de 96 à 99 idem mais contre 2D6 adversaires; sur 00 mort immédiate et cadavre détruit, aucune résurrection possible sauf par un Grand Pouvoir de degré F.

Effets : prendre ou donner 1 niveau, prendre ou donner 2 points dans une caractéristique (en général maxi de la note à 25), altérer un être vivant, ou le personnage lui-même.

F) 600 pts astaux. Perte de 5 pts dans toutes les caractéristiques majeurs et mineurs pour 3D10 jours (tirage d'1D100, sur 93-00 permanent!). Risques: épreuve de niveau avec malus de 4, si échec: 1D100. De 01 à 30 perte de connaissance pour 2D12 assauts; de 31 à 50 perte définitive de 1 pt dans toutes les caractéristiques; de 51 à 80 perte de 3 niveaux et 1 pt dans toutes les caractéristiques; de 81 à 00 mort immédiate et cadavre détruit, aucune résurrection possible sauf par un Grand Pouvoir de degré F.

Effets : quasiment tous les effets imaginables (dans la limite ludique qu'imposera le MdJ). Permet l'annulation de tous les effets, même néfastes des degrés A, B, C, D et E mais pas F (sauf pour la mort immédiate).

TECHNIQUE: le Cabaliste prononce par 1D6 fois sa formule magique rituelle. Durant son incantation, il ne peut rien entreprendre d'autre, et ne peut qu'entretenir un sort lancé précédemment, et sous l'effet d'un sort de multiplication bien entendu. Un brouillard léger se lève dés la première phrase et jusqu'au terme de l'utilisation du Grand Pouvoir.

Notons que très peu de Cabalistes possèdent le Grand Pouvoir. **Il n'est transmis que de manière orale**, du maître vers le disciple, lorsque le maître est certain de l'orientation et de la sagesse de son élève.



GUERISON DES POISONS

Par ce sortilège, le Cabaliste peut contrarier les effets d'un poison. Il peut ainsi, par simple toucher dissiper les substances les plus toxiques de l'intérieur d'un corps.

Le tableau ci-dessous, indique pour chaque force de poison (de A à H), les chance qui existe pour le Cabaliste de contrer la substance toxique, en fonction de la puissance introduite dans le sortilège.

	A	B	C	D	E	F	G	H
ALPHA	100	80	40					
BETA	100	100	80	40				
GAMMA	100	100	100	80	40			
DELTA	100	100	100	100	80	50	20	
EPSILON	100	100	100	100	95	70	40	20

PORTEE : 0

TEMPS :

alpha	1 assaut
beta	2 assauts
gamma	3 assauts
delta	3 assauts
epsilon	3 assauts

COUT :

alpha	15 pt a
beta	25 pt a
gamma	40 pt a
delta	60 pt a
epsilon	85 pt a

*

MALADIES DOUCES

Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer une maladie bénigne chez une créature humanoïde vivante. Le choix de la maladie est laissé au choix du Cabaliste dans la liste ci-dessous.

Rhume : la victime souffre de coryza, elle éternue fréquemment, a le nez qui coule.
Durée : 1D4 jours Coût : 4 pts astraux

Exéma : à un endroit désigné par le Cabaliste, apparaissent des plaques d'exéma, très dérangeantes.
(sur le visage, -2 Ch et -2 Beau)
Durée : 1D8 jours Coût : 6 pts astraux

Verrues : la victime voit apparaître 1D4 verrues à des endroits désignés par le Cabaliste. (sur le visage, -1 Beau par verrues)
Durée : 1D4 semaines Coût : 6 pts astraux

Diarrhée : prise de colique, la victime ressent rapidement des nausées, puis est prise de diarrhées fréquentes (-1 en Ad, Fo, Att, Prd).
Durée : 1D4 jours Coût : 6 pts astraux

TECHNIQUE : le Cabaliste doit pouvoir voir sa victime, il tend vers elle sa main gauche, index et auriculaire pointés et prononce sa formule accompagnée de la maladie de son choix.
Il lance ensuite autant de dés à 6 faces que son niveau plus un dé, et ajoute à cette somme sa note d'Intelligence. Si ce total est supérieur à la résistance à la magie plus 3 dés de la victime, alors la formule opère.*

TEMPS : 2 assauts **PORTEE** : 3 mètres/ niveau

METEMPSYCOSE

Ce sortilège très puissant permet au Cabaliste d'entrer en possession du corps d'une autre créature, au point de pouvoir regarder par ses yeux, entendre par ses oreilles, combattre… Si la créature est susceptible de parler, le Cabaliste pourra lancer des sorts par sa bouche.
Le Cabaliste ne peut utiliser les connaissances de sa victime, et ne pourra donc pas parler la langue de celle-ci, s'il ne la connaît pas lui-même.

TECHNIQUE : le Cabaliste dessine au sol un pentacle d'environ 50 cm de diamètre. Il écrit au centre le nom de sa victime. Il dispose ensuite aux extrémités du pentacle des cierges, ainsi que 10 grammes de sels rouges, qui partiront en fumée au terme du sortilège. Puis, il s'accroupit au sud du pentacle et prononce sa formule *« SPIRITUS POSSEDEM, ….. (nom de la victime) CORPUS »* par 6 fois.
Pour que le sortilège fonctionne, le Cabaliste doit lancer son niveau de dés + 1, et obtenir ainsi un score supérieur à la résistance à la magie de sa victime.

N.B. : selon la note d'Intelligence de la victime, celle-ci a droit à un jet de résistance spécial, simulant la lutte de l'esprit légitime du corps, contre l'esprit intrus. Le pourcentage est calculé comme suit :

1 à 5 =	1% par semaine
6 à 8 =	3% par jour
9 à 12 =	5% par jour
13 à 16 =	5% par heure
17 à 18 =	5% par tour de jeu
19 à 20 =	10% par minute
21 et + =	20% par minute

Si l'esprit légitime reprend le contrôle du corps, l'intrus se trouve emprisonné et a droit lui aussi à un jet de résistance spécial jusqu'à ce qu'il réussisse à reprendre le contrôle de la victime. Ce n'est qu'alors qu'il pourra librement retourner vers son propre corps.

TEMPS : 5 minutes environ

COUT : 30 pts astraux / 16 pts Karma

DUREE : variable

PORTEE : 20m/niveau

*

NECROANIMATION

Cette formule permet de donner une animation à un corps inerte, mais pas de lui redonner vie. C'est-à-dire qu'un corps qui aura subit un tel sort pourra se déplacer, se battre, se « nourrir », mais le plus souvent, il ne pourra pas penser et encore moins imposer sa volonté, sauf si le Cabaliste qui l'a animé trouve la mort. Dans ce dernier cas, un tirage est fait qui détermine si les créatures créées par le Cabaliste retournent au néant ou non (50%).

TECHNIQUE : Le Cabaliste se penche sur le corps qu'il veut animer de sa magie. Puis il fait quelques passes de ses mains et lance par deux fois sa formule : *« Necro-Animates… (zombie, squelette, …) »*
Il doit en outre satisfaire à une épreuve de Charisme.

TEMPS : 10 assauts

PORTEE : 1 mètre

DUREE : 15 mn / niv. du cabaliste

COÛT :
Squelette = 5 Pts + (nb de pts classiques)
Zombie = 8 pts + (nb de pts classiques)
Momie = 15 pts + (nb de pts classiques)
Spécial = 30 à 50 pts + (nb de pts classiques)

N.B. : Le coût en points astraux indiqué ci-dessus, concerne les dépenses pour une nécroanimation « éphémère ». Pour une Nécroanimation permanente, il suffit de multiplier par 2 le nombre indiqué.
Le Cabaliste peut augmenter le nombre des points de vie de sa créature, à la « naissance » de celle-ci, pour un coût de 5 pts astraux s par points de vie supplémentaires.
Les morts vivants ainsi créés récupèrent 2 points de vie par semaine.
Il faut deux points de « Balsamon » pour redonner 1 point de vie à un mort vivant.

*

PAROLE SACREE/MAUDITE

La prononciation d'une « Parole Sacrée », ou « Maudite », recèle un pouvoir énorme. Elle éloigne les créatures mauvaises (bonnes) en les forçant à retourner sur leur plan d'existence. De plus, ce sort affecte d'autres créatures de différents alignements comme suit :

Niveau ou Points de vie	Généraux	Mouvement	ATT/PRD	Sortilèges
1 à 4, ou 1 à 30 pts	Mort	/	/	/
5 à 8, ou 31 à 70 pts	Paralysie (5D4 ass)	/	/	/
9 à 12, ou 71 à 125 pts	Etourdissement (2D4 ass)	-50%	-3/-3	/
12 et +, ou 126 pts et +	Surdité (1D4 ass)	-25%	-1/-2	50% échec de sorts

N.B. : Les créatures affectées doivent se trouver dans la zone d'effet (10 m de rayon) dont le centre est le Cabaliste lui-même.

TECHNIQUE : Le Cabaliste brandit son symbole et prononce sa formule avec fermeté.

TEMPS : 1 assaut

COUT : 50 Pts Astraux

DUREE : voir ci-dessus

PORTEE : 10 m de rayon.

*

REINCARNATION

Cette formule puissante permet au Cabaliste de provoquer la réincarnation d'une âme défunte dans un corps.
Le réincarné se souvient de tout ce qu'il a vécu, ou presque, des amis qu'il a connu…
Il peut cependant, à tout moment réagir de façon étrange, à cause des souvenirs résiduels de l'âme précédente du corps.
La Victime doit être décédée depuis au plus 1 jour par niveau du Cabaliste.

TECHNIQUE : Le Cabaliste touche des deux mains la victime, et répète par 1D10 fois la formule « THANATUM VIVUS REINCARNATUS…(nom de la victime) ». Si le Cabaliste satisfait à une épreuve combinée de Sagesse et d'Intelligence, alors le sujet se trouvera réincarné en un humanoïde (cf. tableau) en 2D tours de jeu.

Pourcentage	Créature réceptacle
01 – 04	Gobelin
05 – 06	Centaure
07 – 16	Nain
17 – 20	Orque
21 – 25	Elfe
26 – 30	Schninkel
31 – 33	Lutin
34 – 86	**Humain**
87 – 93	Hobbit
94 – 97	Kobold
98 – 00	Troll

Remarque : le personnage est réincarné avec 91 à 100% de sa mémoire (voir calcul de la perte de points d'aventure).
De plus le personnage change de sexe dans 30 % des cas.

TEMPS : 2 à 30 assauts

COUT : 60 Pts Astraux – (1Pt / niv)

DUREE : permanent

PORTEE : 0

*

TELEPORTAGE

Ce sortilège, extrêmement pratique est puissant, est le sort de déplacement par excellence. Grâce à lui, un Cabaliste peut se dématérialiser d'un lieu pour réapparaître en un autre, en une fraction de seconde. Les Cabalistes de très haut rang finissent par ne plus utiliser que lui pour leurs déplacements sur de longues distances. Question d'élégance et de panache. Le Cabaliste peut transporter avec lui une, ou plusieurs personnes, ou objets, s'il maintient avec eux un contact physique. Il lui en coûte 10 points astraux par personne.

TECHNIQUE : Le Cabaliste ferme les yeux et prononce sa formule en pensant à son lieu de destination.
Il existe trois types de Téléportation, et la plupart des écoles de magie les enseignent en les considérant comme trois sortilèges différents.

Il y a le Téléportage : - **PROCHE**, endroit très visible, éloigné de 1000 mètres au plus
- **MOYEN**, endroit non visible à moins de 1000 mètres, ou endroit visible de 1 à 10 kilomètres
- **ELOIGNE**, endroit, visible ou non, à plus de 10 kilomètres.

Dangers :

Proche : 5% de risque, si le Cabaliste obtient de 96 à 00 sur un D100, il lance un D8 et subit les effets suivants,

1 à 5	Erreur de localisation, de 1 à 10 mètres (sans dangers)
6 et 7	Erreur de hauteur, chute de 1D6 mètres (si possible sinon moins)(dégâts de chute normaux)
8	Le Cabaliste arrive tête en bas (1D4 pt de bl)

Moyen :17% de risque, si le Cabaliste obtient de 84 à 00 sur un D100, il lance un D12 et subit les effets suivants,

1 à 6	Erreur de localisation de 1 km (sans dangers)
7 et 8	Erreur de hauteur, chute de 2D6 mètres (si possible sinon moins)(dégâts de chute normaux)
9 et 10	Erreur de hauteur et de localisation (Cf. ci-dessus)
11	Erreur de hauteur, de localisation et le Cabaliste arrive la tête en bas
12	Une partie du corps du Cabaliste (1D100%) est prise dans une matière solide (si + de 30%, c'est la mort) (pour chaque % prit perte de 2 pts de blessures)

Eloigné : 17% de risque, si le Cabaliste obtient de 84 à 00 sur un D100, il est téléporté dans une matière solide et meurt.

Notes : le niveau du Cabaliste influe directement sur le risque. Pour chaque niveau du Cabaliste au dessus de 10, on baisse de 1% le danger du sortilège, avec un minimum de 1% pour Proche, et de 5% pour Moyen et Eloigné.

L'utilisation d'un pentacle de départ et de sel rouge est conseillée aux Cabalistes peu expérimentés. Cela diminue les risques dans les mesures suivantes :

Pentacle = -1%
Pentacle + 100gr de sel rouge = -2%
Pentacle + 200gr de sel rouge = -3%
Pentacle + 300gr de sel rouge = -4%
…….

Les minimums sont alors de 1% pour Proche, et de 2% pour Moyen et Eloigné. Les bonus de niveaux et de pentacle et sel rouge sont cumulables. Le pentacle peut être dessiné à la craie, au fusain…

Un Cabaliste ne peut se téléporter que dans un endroit connu (déjà vu au moins une fois même par l'intermédiaire d'un Palentir, d'un rêve…)

TEMPS : 1 assaut

COUT : Proche 30 points astraux moins 1 point par niveau (minimum 5)
Moyen 40 points astraux moins 1 point par niveau (minimum 8)
Eloigné 50 points astraux moins 1 point par niveau (minimum 10)

*

VII. Les Grands Rituels

Cette section particulière de l'étude et de la compréhension des arcanes magiques porte sur une magie très particulière : les Grands Rituels.
Ce sont des sortilèges qui ont en commun une utilisation spécifique de l'astral ainsi que l'intégration de composants très particuliers.



Ces Grands Rituels de magie sont parfois accessibles seulement via l'utilisation de grimoire, ou de parchemin. Pour chacun, vous trouverez une note en rouge, juste au-dessous du nom du grand rituel.
Ces notes sont :

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.
ou
N.B. : ce rituel peut être utilisé en suivant une méthode dans un grimoire, un parchemin. Il n'a donc pas besoin d'être appris spécifiquement par le cabaliste.

Grand Rituel d'Alchimie

« Multiplicatum Miraculum Transmutaë »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.

Pour chaque étape franchie pour la première fois le Cabaliste obtient 50 points d'aventure !



Utilisation/effets. Ce grand rituel permet au Cabaliste de transformer un certain volume de métal en un autre. Le plomb en étain, le cuivre en mercure, l'argent en or...

Technique. Le cabaliste doit travailler dans le calme d'un laboratoire, d'une cave, d'une caverne…
Il doit disposer d'un matériel complet (chaudron, foyer, cornues, alambics, flacons, bouteilles, pinces, agitateurs, …, pour une valeur minimale de 500 pièces d'or) qui lui permettra de réaliser toutes les opérations du grand œuvre et de transformer, en plusieurs étapes, le plomb en or. Le travail de transmutation nécessite que le cabaliste passe au moins 60% du temps, indiqué dans le tableau plus bas, à manipuler, surveiller, travailler.
Au terme du temps indiqué, le cabaliste doit satisfaire aux épreuves spécifiées.
En cas d'échec, les « éléments », le sel rouge et les points astraux sont inutilement perdus.

Temps. Le temps de transmutation d'un métal est relativement long (indiqué dans le tableau plus bas).

Durée. La transformation est permanente.

Coûts.
Pts astraux : *cf. tableau plus bas*
Sel rouge : *cf. tableau plus bas (le sel rouge est consumé par le grand rituel)*
Eléments : *cf. tableau plus bas (les éléments sont détruits par le grand rituel)*

Détails spécifiques de l'Alchimie

Opération	Temps	Epreuves combinées	Eléments	Sel rouge	Dépense Astrale
Plomb en Etain	1 heure / kg	Int et Sag	100 gr de sabot animal	2 grammes	5 pts définitifs/kg
Etain en Fer	2 heures / kg	(Int et Sag) malus 3	10 cl de sang animal	6 grammes	8 pts définitifs/kg
Fer en Cuivre	4 heures / kg	(Int et Sag) malus 4	10 cl de sang de diable	12 grammes	12 pts définitifs/kg
Cuivre en Mercure	6 heures / kg	(Int et Sag) malus 5	10 cl de sang fée	20 grammes	18 pts définitifs/kg
Mercure en Argent	24 heures / kg	(Int et Sag) malus 6	3 plumes de griffon	30 grammes	24 pts définitifs/kg
Argent en Or	48 heures / kg	(Int et Sag) malus 8	5 plumes de pégase	50 grammes	30 pts définitifs/kg
Or en lumière…	1 semaine / kg	(Int et Sag) malus 10	1 œil de spectateur	80 grammes	38 pts définitifs/kg

Plomb - métal associé à *Boron.* Métal lourd, associé à l'inertie, la mélancolie, la matière brute.
Étain - métal associé à *Pérex.* Métal plus noble, lié à l'expansion et l'autorité.
Fer - métal associé à *Rondra.* Métal actif, guerrier ; représente l'énergie brute à purifier.
Cuivre - métal associé à *Raïa.* Métal harmonieux, associé à la beauté et à l'équilibre.
Mercure - métal associé à *Volgan* (le métal vif). Métal/liquide symbolisant l'esprit, la volatilité et le principe transformateur.
Argent - métal associé à *Guerimm.* Métal pur et lumineux, représentant la sagesse réceptive.
Or - métal associé à *Praïos.* Métal parfait, symbole de la complétude et de l'illumination spirituelle.

NB : l'étape de transformation de l'or en lumière doit être soupçonnée par le cabaliste seulement s'il parvient à transformer de l'argent en or… A ce moment, il se pose cette question métaphysique : « mais qu'adviendra-t-il si je transforme de l'or en… autre chose ? ».
Si le cabaliste parvient effectivement un jour à transmuter de l'or, alors tout le métal disparaitra dans une explosion de lumière… Pour un kilo d'or transmuté en lumière la première fois, le cabaliste gagne 1000 points d'aventure (seulement 100 pts ensuite).

Grand Rituel d'Armure de Glace

« Frigoricus Armatura »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Cette formule permet au Cabaliste de placer sur une personne une « armure » de protection, qui absorbera tous les Points d'Impact, y compris les coups de maîtres, jusqu'à concurrence de sa valeur de structure.
La valeur de structure d'une telle protection intégrale est de :

10 pt /niv. du Cabaliste.

Technique. Le Cabaliste touche de la main le sujet de son Grand Rituel (il doit toucher la peau de sa cible) sur lequel il trace d'un geste un pentacle et prononce sa formule *« Frigoricus Armatura »*.
Un sujet non consentant aura droit à un jet de protection contre les sorts.

Notons que durant toute la durée du sortilège, le sujet perdra 1D4 pts de vie par assaut, sous l'effet du froid.

Notons également que le Cabaliste peut lancer ce sortilège sur lui-même.

Temps. 2 assauts

Durée. 1 minute

Coûts.
Pts astraux : (5 pts + 3/niv du cabaliste) + 2 points astraux définitifs
Sel rouge : /
Eléments : une pierre cristal de roche d'au moins 24 carats (détruite par le grand rituel)

Grand Rituel de Contingence

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Par cette formule, le Cabaliste programme le déclenchement d'un autre sortilège dès qu'une situation donnée se produit.

Technique. Le Cabaliste se place devant un pentacle sur les pointes duquel il dispose des coupelles d'argent (ou de platine). Il place dans chacune 0,2 gramme de sel rouge.
Il installe sur le pentacle l'objet sur lequel il souhaite lancer sa contingence. Puis il prononce sa formule, « Contingence », et lance durant la durée de celle-ci sont second sortilège, celui qui devra prendre effet ultérieurement.
Le cabaliste décrit brièvement, juste après le lancement de « contingence », la circonstance qui fera se déclencher le second sortilège.
Par exemple : « que je sois immédiatement téléporté dans la cité de Dimar, si un Géant des Tempêtes s'attaque à moi... ».
Le Cabaliste doit réussir une épreuve d'Intelligence.
Notons encore que la contingence doit être lancée sur un objet. Un même objet ne peut recevoir plus d'une contingence en même temps.

Temps. 6 assauts (incluant le lancement de « contingence », la phrase de description et le second sortilège)

Durée. Un sortilège de contingence demeure efficace durant 1 jour entier + 1 jour par niveau du cabaliste.

Coûts.
Pts astraux : 24 points astraux + le coût de lancement du second sortilège + 2 points astraux définitifs
Sel rouge : 1 gramme (consumé par le grand rituel)
Eléments : 1 plume de chouette blanche (détruite après le grand rituel)

Attention : seuls les sortilèges suivants sont éligibles à une contingence

Accélération des mouvements – Agrandissement – Alarme - Balle flambante – Bannissement - Bille de braise – Catalepsie - Chute de plume – Couverture - Flash aveuglant de Donetahar – Fulminictus – Levitation - Linceul de flammes - Magie d'illusion I - Protectio Armatura - Pyro-bouclier - Rayon d'affaiblissement - Respiration aquatique – Surdité – Téléportage – Ténèbres - Vanitar Visibili - Vol

Grand Rituel d'Enchantement d'objet

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce sortilège, très puissant permet au Cabaliste de transmettre une partie de ses pouvoirs magiques à un objet de son choix. Il existe trois principales variantes de cette formule :

1°) l'enchantement d'objet pour le combat - armes et protections
2°) l'enchantement d'objets en vue de les charger d'un ou plusieurs sortilèges utilisables un certain nombre de fois sur une période donnée, et se rechargeant automatiquement (le plus souvent à minuit).
3°) l'enchantement d'objets en vue de les charger d'un ou plusieurs sortilèges utilisables sous la forme de charges (lorsque le nombre de charges est épuisé l'enchantement disparaît).

Technique. L'enchantement d'objet a toujours lieu dans un lieu particulièrement calme (un laboratoire, une profonde caverne, une cave, …).
Le cabaliste s'installe devant un pentagramme où il dépose l'objet à enchanter. Sur chacune des pointes du pentagramme, il place une coupelle en or dans laquelle il place 200 grammes de sel rouge.
Il prononce une première fois sa formule : *« Encantate objetum, per volontis magista, per volontis nostram ».*
Puis il se concentre et médite longuement (1D4 jours) avant de prononcer enfin par deux nouvelles fois sa formule.
Il devra ensuite satisfaire aux épreuves indiquées dans « Détails spécifiques ».

Le cabaliste doit faire un rituel d'enchantement pour tous les enchantements.

N.B: *L'enchantement d'un objet doit être fait avec le moins d'épreuve possible. Si un Cabaliste veut enchanter un objet de 10 charges, il doit utiliser la ligne correspondante, et ne peut utiliser la ligne de « 5 charges » à deux reprises.*

Temps. Ce grand rituel est assez long (1D4 jours) et durant toute la durée de celui-ci le Cabaliste doit jeûner et ne pas dormir.

Si le Cabaliste doit jeûner durant 3 ou 4 jours, une épreuve de *Constitution* doit être réussie - en cas d'échec, le cabaliste ne parvient pas à faire son enchantement, il perd 25% des points astraux de l'enchantement).

Si le cabaliste perd connaissance durant un enchantement, il existe un risque pour qu'il sombre dans le coma pour 1D20 jours (5% de chance).

Dans tous les cas, il perd pour une semaine entière :
- 4 pts de force
- 3 pts de constitution
- 2 pts en adresse et charisme
- 2 pts en attaque et parade

Durée. Les effets des enchantements d'objet sont permanents (sauf bien sûr pour les enchantement « à charges »).

Coûts.



Pts astraux : Cf. les indications spécifiques dans les tableaux
Les économies de points astraux dues aux objets, fétiches ou autres, ne sont pas efficaces.
Moyennant une dépense supplémentaire de points astraux, le Cabaliste peut imaginer différents effets originaux à donner à ses objets. Cependant, ces « originalités » doivent être soumises à l'appréciation du Maître de Jeu.

Sel rouge : 1D4x50 grammes (sur les 200 déposés dans les coupelles d'or)

Eléments : les objets à enchanter doivent impérativement être de très belle facture, et coûter au moins 5 fois le prix du même objet, neuf et d'usage courant.

Détails spécifiques de l'enchantement d'objet

1°) L'enchantement des armes et armures.
Très utilisées, cette variante du sort d'enchantement des objets permet d'augmenter les points d'impacts d'une arme ou d'augmenter la protection d'une armure ou d'un bouclier.
Le cabaliste doit satisfaire à une épreuve telle qu'indiquée dans le tableau ci-après.

Epreuve	Arme	Protection	Bouclier	Dépense Astrale	Prix moyen
[(3xniv) + (2xINT)] %	+1			20 pts Astraux définitifs	5.000 p or
[(3xniv) + (2xINT)] % -10	+2	+1	+1	35 pts Astraux définitifs	10.000 p or
[(3xniv) + (2xINT)] % -20	+3			50 pts Astraux définitifs	25.000 p or
[(3xniv) + (2xINT)] % -30	+4	+2	+2	80 pts Astraux définitifs	40.000 p or
[(3xniv) + (2xINT)] % -40	+5			110 pts Astraux définitifs	60.000 p or
[(3xniv) + (2xINT)] % -50	+6	+3	+3	150 pts Astraux définitifs	100.000 p or

Il est à noter que si le Cabaliste échoue dans sa tentative d'enchanter un objet, il y a [25 +(la différence entre son échec et sa limite autorisée)] % pour que l'objet explose, faisant alors 3D10 pts de blessures.

2°) L'enchantement durable d'un objet par des sortilèges « à effets par périodes »
Il est le plus coûteux en points astraux définitifs, mais il permet de créer des objets qui fonctionneront durablement. Notons pourtant que ces objets devront être soumis à un tirage de D100 à chaque utilisation du pouvoir qu'ils renferment. Si l'utilisateur obtient à cette occasion un 99 ou un 00, alors le pouvoir disparaît définitivement, il est épuisé.
Pour pallier cet inconvénient, le Cabaliste peut dépenser 20 points astraux définitifs, et dans ce cas le risque n'est plus que sur l'obtention d'un 00, ou même 35 points astraux définitifs, pour qu'il soit définitivement nul.

N.B: dans ces deux derniers cas, l'épreuve d'intelligence de l'enchantement subie un malus de 1 point supplémentaire.

Epreuve	Effet	Dépense Astrale
Intelligence	1 x / mois	2 x le coût du sort
Intelligence avec malus de 1	1 x / semaine	(2 x le coût du sort) +5
Intelligence avec malus de 2	2 x / semaine	(3 x le coût du sort) +5
Intelligence avec malus de 4	1 x / jour	(4 x le coût du sort) +10
Intelligence avec malus de 6	2 x / jour	(5 x le coût du sort) +14
Intelligence avec malus de 8	3 x / jour	(6 x le coût du sort) +18
Intelligence avec malus de 10	4 x / jour	(8 x le coût du sort) +25

3°) L'enchantement d'un objet par des « sortilèges à charge »
Beaucoup moins coûteux que l'enchantement précédent, il est le préféré des Cabaliste de niveaux intermédiaires.

Epreuve	Nombre de Charges	Dépense Astrale
Intelligence	1	le coût du sort
Intelligence	2	le coût du sort +2
Intelligence	3	le coût du sort +4
Intelligence avec malus de 1	5	le coût du sort +6
Intelligence avec malus de 2	10	(2 x le coût du sort) +4
Intelligence avec malus de 4	15	(3 x le coût du sort) +10

Rappel : le cabaliste doit faire un rituel d'enchantement pour tous les enchantements.

Grand Rituel d'Exorcisme

« In Nomine (nom de la puissance qui permet l'exorcisme) Vade Retro Maledictis »
N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce grand rituel permet au Cabaliste qui l'utilise de lutter contre les malédictions, possessions et autres métempsycoses.

Le recours à l'Exorcisme est généralement une solution de dernier ressort, car ce sortilège met en action des puissances importantes, capables d'apporter plus de torts, que de bienfaits. En effet, il n'est pas rare que des sujets perdent la raison, voire meurent, au cours de telles cérémonies.

Technique. Le Cabaliste trace au sol un pentagramme à la craie rouge (les runes du pentagramme sont spécifiques à l'action menée : lutter contre une malédiction, une possession, …). Il saupoudre ensuite 100 gr de sel rouge sur cette surface dessinée. Il place enfin au sommet de chacune des branches du pentagramme une opale de 20 carats au moins.
Le sujet se place ensuite au centre du pentagramme et le Cabaliste commence son rituel incantatoire.
Il devra se concentrer durant 1D12 minutes, puis il prononcera par 1D6 fois *« In Nomine (nom de la puissance qui permet l'exorcisme) Vade Retro Maledictis »*.

Le cabaliste devra réussir une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse.
Le sujet devra de son côté réussir une épreuve de Résistance aux Traumatismes (valeur liée à la Constitution du sujet – Cf. Livre des Règles).

Attention. Si le Cabaliste échoue dans ses épreuves, l'exorcisme échoue simplement, et une autre tentative peut être faite ultérieurement.
Si par contre le sujet échoue dans son test de Résistance aux Traumatismes, il s'ensuit pour lui les risques suivants :

(01-20) - Perte de 1D6 pts de vie permanents.
(21-40) - Perte de 2D6 pts de vie permanents.
(41-55) - Perte d'1pt en INT. SAG. et 1D6 pts de vie.
(56-70) - Perte de 3 pts en INT. et SAG. et 1pt en CON. et FO.
(71-79) - Perte de 6 pts en INT. et SAG. et 3pts en CON. et FO.
(80-84) - Perte de 10 pts en INT. et SAG. et 5pts en CON. et FO.
(85-89) - Paralysie de 1D4 membres, définitive (sauf Grand Pouvoir ou Miracle).
(90-00) - MORT.

N.B. : contre les sphères ténébreuses, les trônes ténébreux, les exorcismes se révèlent souvent très difficiles.
Les épreuves du cabaliste sont pénalisées de 2 à 3 points et le test de résistance aux traumatismes subit un malus de 10 à 15 %.
Leur coût en points Astraux est généralement multiplié par 2 ou 3.

Temps. 1D12 minutes + 1D6 assauts

Durée. permanente

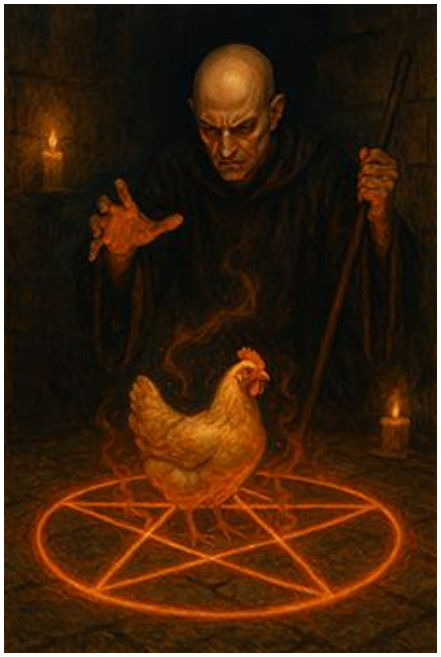
Portée. 5 mètres

Coûts.
Pts astraux : 45 pts astraux – N.B. : les Exorcistes « vrais » soustraient 2 fois leur niveau à ce chiffre
Sel rouge : 100 grammes (consumés par le grand rituel)
Eléments : 5 opales de 20 carats (détruites par le grand rituel)

Grand Rituel d'Invocation Animale

« Invocatum Specificat … (le type animal) »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce grand rituel permet au Cabaliste de provoquer l'apparition d'un ou de plusieurs animaux, plus ou moins parfaitement dressés (85% de chance + 1% par 2 niv du Cabaliste).
Ils agiront comme le Cabaliste l'entend, que ce soit pour la garde, la chasse (dans la mesure de leurs capacités), pour porter un message, combattre...
Ces animaux disparaissent à leur mort, ou au terme du sort.

Attention : si le test qui indique à quel point l'animal invoqué est dressé est un échec, alors l'animal n'obéit que très imparfaitement. Si le résultat du test indique un « 00 » alors l'animal est sauvage et pourrait s'en prendre au cabaliste lui-même ou à n'importe quelle autre personne présente.

Technique. Le jeteur de sort trace au sol un pentacle d'un mètre environ. Puis il se concentre sur sa formule durant 4 assauts et lève sa main droite en lançant 1 gramme de sel rouge et en prononçant sa formule *« Invocatum Specificat … (le type animal) »*. Il doit également indiquer le nombre de créatures souhaitées.

N.B.: il est possible de provoquer l'apparition de créatures sans pentacle, mais il existe alors 35% de risque d'échec du sortilège.

Important. Chaque invocation d'un type spécifique d'animal fait appel à une technique originale. En conséquence, il faut au Cabaliste apprendre le mode d'invocation de chaque animal séparément. Il est nécessaire d'étudier 2 jours pour un animal mineur, 5 jours pour un animal moyen, et 8 jours pour un animal supérieur.
A chaque étude, le Cabaliste doit réussir une épreuve d'Intelligence et de Sagesse (comme pour un sort normal et entier).
On ne comptera qu'un sort appris pour les mineurs, un pour les moyens et un pour les supérieurs.
Notons enfin qu'il est nécessaire d'apprendre l'invocation des Mineurs pour pouvoir apprendre le sortilège des Moyens, puis enfin le sortilège des Supérieurs.

- Animaux Mineurs (de 1 à 4 pour un même sort)

Animal	**Coût** (en PA)
Souris	2
Rat	4
Couleuvre	4
Chat	5

Animal	**Coût** (en PA)
Chauve-souris	4
Poule	5
Canard	5
Vipère	8

- Animaux Moyens (de 1 à 2 pour un même sort)

Animal	**Coût** (en PA)
Chien (petit)	10
Chien (moyen)	15
Chien (gros)	22
Loup	20
Jaguar	18
Oie	15

Animal	**Coût** (en PA)
Cygne	15
Iguane	12
Chèvre	14
Mouton	16
Chimpanzé	17

- Animaux Supérieurs (de 1 à 2 pour un même sort)

Animal	**Coût** (en PA)
Gorille	35
Ouragh-Aranh	32
Ours brun	30
Ours blanc	38
Gorille géant	42
Grizzly	45
Lion	36

Animal	**Coût** (en PA)
Tigre	38
Tigre sabre	45
Vache (ou bœuf)	32
Taureau	36
Ane	25
Cheval	32
Eléphant	60

Temps. 5 assauts (à partir du moment où le pentacle est instalé)

Durée. 1 tour + 1 min/niveau

Portée : 2 mètres

Coûts.
Pts astraux : Cf. les tableaux ci-avant (le nombre de point est indiqué « par animal »)
Sel rouge : 1 gramme (consumé par le grand rituel)
Eléments : un élément du corps du type animal invoqué (un poil, une dent, un sabot, un ergot, …) – l'élément n'est pas détruit par le grand rituel !



Grand Rituel d'Invocation d'un Démon

« Invocatus Demonium Servantis »

N.B. : ce rituel peut être utilisé en suivant une méthode dans un grimoire, un parchemin. Il n'a donc pas besoin d'être appris spécifiquement par le cabaliste.



Utilisation/effets. Le grand rituel d'invocation des démons est par excellence un usage arcanique à la fois attirant et repoussant pour tout un chacun, quel que soit son alignement. Attirant, car il promet puissance et réalisation de tous les désirs grâce à l'intervention d'une entité supérieure, avec laquelle on peut traiter par la cupidité. Repoussant aussi, car les démons sont créatures viles et odieuses, tant physiquement que moralement. Avant tout, le Cabaliste qui s'intéresse aux invocations démoniaques doit garder à l'esprit que tout démon qui se respecte tentera de retirer un avantage supplémentaire à tout marché, et que par conséquent, la vigilance dans le commerce avec un démon est toujours de mise.

Technique. Le Cabaliste doit disposer de qualités d'Intelligence et de Charisme au moins égales à 15.
Il doit dessiner au sol un pentagramme d'invocation démoniaque, sur lequel il dessinera la rune correspondant au démon choisit. Puis, il dépose 50 grammes de Sels rouge dans une coupelle d'or qu'il placera sur la pointe « basse ». En se tenant à deux pas du pentagramme il prononcera la phrase suivante :
« Esprits du tourment, Démons du châtiment, que par mon appel vienne à moi _____ (nom propre du démon à invoquer ou pour les mineurs, nom d'espèce), et me serve et accomplisse ma volonté ».

Le Cabaliste doit en outre satisfaire à un épreuve de Charisme.

N.B : Le Cabaliste peut très bien transporter une nappe ou un drap portant un pentagramme déjà prêt, mais il ne peut jamais en porter qu'un seul à la fois. Cette étoffe brûle alors au terme du sortilège.

LB 30%	**NB** 20%	**CB** 15%
LN 15%	**N** 8%	**CN** 7%
LM 7%	**NM** 3%	**CM** 1%

Risques liés à l'invocation : ces risques sont fonction de l'alignement du Cabaliste. Plus le Cabaliste est moralement proche du démon à invoquer, plus ce risque est grand.
Il est calculé comme indiqué ci-contre :

D20	1 à 10	11 à 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20
EFFETS	Le démon n'apparaît pas	Le démon apparaît et refuse d'obéir. Il disparaît en 5 assauts après avoir narqué le Cabaliste.	Comme précédemment, mais avec perte du double des points astraux.	Comme de 11 à 13 mais avec perte d'1 pt en Sagesse	Le démon apparaît et se libère avec 70% de chance du pentagramme. De toute façon il tente de tuer le Cabaliste	Le Cabalsite a invoquer un démon trop puissant pour lui. Il sombre dans un coma de 1D10 heures

Temps.

Durée. Cf. tableau

Coûts.
Pts astraux : cf. tableau
Sel rouge : 50 grammes (consumés par le grand rituel)
Eléments : un rubis d'au moins 15 carats (détruit par le grand rituel)

	Rang	Durée de l'asservisst.	Coût
MANES	Sous-Démons	6 jours	12 pa
DRETCH	Démons mineurs	24 heures	35 pa
CHASMES	Démons mineurs	12 heures	40 pa
NECRO-PICTUS	Démons mineurs	12 heures	40 pa
SUCCUBES	Démons mineurs	24 heures	62 pa
RUTTERKIN	Démons mineurs	12 heures	50 pa
GUEULE D'ABYSSES	Démons mineurs	12 heures	50 pa
TYPE I	Démons majeurs	1 heures	60 pa
TYPE II	Démons majeurs	1 heures	70 pa

Grand Rituel d'Invocation d'un Familier

« Invocatis Domus Animalis »

N.B. : ce rituel peut être utilisé en suivant une méthode dans un grimoire, un parchemin. Il n'a donc pas besoin d'être appris spécifiquement par le cabaliste.



Utilisation/effets. Ce grand rituel permet au Cabaliste d'attirer à lui un familier.
Un familier est un animal, une créature, très fidèle, qui apporte au cabaliste différents avantages, comme de pouvoir regarder par ses yeux, se faire comprendre de lui...
Des avantages différents sont liés à chaque type de familier.

Également, le cabaliste jouit d'un **gain de points de vie** égal au maximum de point de vie que peut avoir son familier.
NB : ce bonus est effectif tant que le familier ne se trouve pas à plus de 100 mètres une heure durant.

Attention, car si le familier meurt, le Cabaliste perd de façon permanente le double des points de vie de son familier !

Rompre le lien. Pour dissoudre le lien avec son familier, le cabaliste peut avoir recours à un exorcisme, ou encore en faire exhausser le souhait.

Technique. Le cabaliste se place devant un pentacle et dispose sur chaque pointe une coupelle de cuivre (ou d'argent). Il dispose 1 gramme de sel rouge dans chacune.
Il prononce une première fois sa formule *« Invocatis Domus Animalis »*, puis il se concentre pour réaliser une méditation assez longue. Au terme de cette méditation il prononcera un nouvelle fois sa formule.

Lorsqu'un Cabaliste lance cette formule, on tire au hasard le type de familier qui peut répondre à l'appel. Le tirage se fait avec un D20 sur le tableau suivant :

Résultat du D	Animal	Avantages
1 à 4	Chat noir	Vision nocturne et ouïe supérieur.
5	Corbeau	Vision excellente
6	Colombes	Vision excellente
7-8	Faucon	Vision de loin exceptionnelle
9-10	Hibou	Vision nocturne comme humain jour, ouïe sup.
11-12	Crapaud	Angle de vision très large
13	Belette	Ouïe supérieur et odorat exceptionnel
14	Renard	Odorat exceptionnel et Charisme supérieur (+1)
15	Spécial	Une créature originale est attirée.
16 à 20	Rien	Aucun animal dans la portée du sort.

*Tirage spécial : indique qu'une créature bien spécifique s'est trouvée attirée par le sortilège. Cette créature possède généralement un alignement au plus proche possible de celui du Cabaliste, et peut être un **Lutin** (LB ou LN), un **Pseudo-dragon** (CB ou N ou NB), un **Quasit** (CM ou CN) ou encore un **Diablotin** (LM ou NM).*

N.B : un tel sortilège ne peut être lancé qu'une seule fois par an, et un Cabaliste ne peut avoir plus d'un familier en même temps à ses côtés.

Temps. 2D12 heures

Durée. Permanente

Coûts.
Pts astraux : 50 points astraux + 2 points astraux définitifs
Sel rouge : 5 grammes (1 gramme par coupelle)
Eléments : cinq gouttes du sang du cabaliste

Grand Rituel d'Invocation d'un Elémental

« Invocatis …

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce grand rituel, particulièrement puissant, permet au Cabaliste de provoquer devant lui l'apparition d'un élémental.

Technique. Le Cabaliste dessine au sol un pentagramme, muni de runes en rapport avec l'élément concerné. Il peut aussi utiliser un pentagramme préparé, sur un drap par exemple, mais dans ce cas le pentagramme perdra ses runes au terme du sort.
Le lanceur de sort se place sur le pentagramme et doit faire face à un volume conséquent de l'élément choisit (cf. plus bas).
Après une brève concentration (1 assaut), il doit prononcer 1D4 fois la formule « Invocatis... (type souhaité)... Elementalum ». Pour chaque fois qu'il prononcera cette formule, le cabaliste doit en outre lancer dans les airs 50 grammes de sels rouges.

Les noms correctes à utiliser sont : ***terraë*** pour la terre, ***pyros*** pour le feu, ***aquaë*** pour l'eau et ***aëros*** pour l'air.

N.B : un invocateur peut se passer de pentagramme et même de sel rouge, mais le sortilège risque alors de ne pas fonctionner.
Sans pentagramme : 60% de réussite + 1% par niveau du Cabaliste.
Sans sel rouge : 50% de réussite + 1% par niveau du Cabaliste.
Sans pentagramme ni sel rouge : 30% de réussite + 1% par niveau du Cabaliste.

A la formation de cette entité élémentaire, un risque de 25% existe pour qu'elle choisisse de ne pas obéir à son invocateur !
Dans ce cas, elle retourne vers son plan d'origine (30%) ou affronte celui qui s'est permis de la déranger (70%).

N.B. : même sous contrôle, un élémental peut s'avérer dangereux, si, par exemple, un autre Cabaliste tente de lancer une « dissipation de la magie » sur le lien qui uni l'invocateur et l'élémental (voir la fiche consacrée aux élémentaux dans le livre des monstres).
Si une telle tentative réussi, alors l'élémental passe sous le contrôle de l'adversaire.
Lorsqu'il contrôle un élémental, le Cabaliste ne doit pas rompre sa concentration, il ne peut donc ni combattre, ni lancer de sortilèges (sauf sous sort de multiplication). Tout au plus peut-il se déplacer à vitesse normale (marche), mais pas courir.

Temps. 2 à 5 assauts si le pentagramme est placé

Durée. 2 tours + 1 minute par niveau du cabaliste

Coûts.
Pts astraux : 80 points astraux + 2 pts astraux définitifs
Sel rouge : 50 à 200 grammes de sel rouge
Eléments : Invocation d'un élémental de Terre : 200 kg de terre
Invocation d'un élémental de Feu : un brasier d'au moins 2 mètres de diamètres
Invocation d'un élémental de Eau : 200 litres d'eau
Invocation d'un élémental de Air : en extérieur

Grand Rituel d'Invocation du Molosse enragé de *Melvinguen*

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce grand rituel, très puissant, permet l'invocation d'une entité rougeâtre, ayant la forme d'un très gros chien de guerre. Dès qu'il apparaît, nécessairement sur un pentacle, le Molosse commence à gronder. Il attaque la première personne désignée ou une personne au hasard, y compris le Cabaliste, si personne n'est désignée dans les 5 assauts.

Technique. le Cabaliste dessine au sol un pentacle, ou en utilise un déjà existant (ce peut être un drap sur lequel il a déjà dessiné la figure, mais qui sera alors détruit ensuite). Puis il jette sur le pentacle une poignée d'au moins 25 grammes de sel rouge en lançant sa formule : *« Molosse enragé de Melvinguën, apparaît ! »*.

Lorsque le Molosse apparaît effectivement, le Cabaliste peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix. Il doit pour cela réussir une épreuve de Charisme. En cas d'échec, le Molosse s'en prend au cabaliste lui-même.

NB : pour désigner une victime, le jeteur de sort doit pouvoir la voir.

« LE MOLOSSE »

EV : 40*	ATT : 15	PR : 5
	PRD : 6	PI : 3D+10 (morsure)

**ne peut être blessé que par des armes en argent ou Magique +1*

Le Molosse mesure 1,30 m au garrot. Il est de couleur rougeâtre, il brille dans l'obscurité. Ses morsures sont puissantes et dangereuses, car il y a 20% de chance qu'il communique sa rage à sa victime (jet de Constitution avec malus de 1 Pt, ou maladie contractée).

Temps. 2 assauts (après le tracé du pentacle ou son installation)

Durée. Le Molosse disparaît à la mort de son adversaire ou s'il est détruit durant le combat.
Si la cible disparaît (téléportation, passage dimensionnel, …) le Molosse est immédiatement renvoyé.

Coûts.
Pts astraux : 24 points astraux + 2 points astraux définitifs
Sel rouge : 25 grammes (consumé par le grand rituel)
Eléments : 1 canine de chien (détruite par le grand rituel)

Grand Rituel de Localisation d'Objets

« Aëlocalis item soäctetum »

N.B. : ce rituel peut être utilisé en suivant une méthode dans un grimoire, un parchemin. Il n'a donc pas besoin d'être appris spécifiquement par le cabaliste.

Utilisation. Ce rituel permet de localiser, même à très grande distance, un objet particulier sur lequel le cabaliste est en mesure de se concentrer.
Grâce à ce rituel, il peut par exemple trouver une clef s'il a devant les yeux la serrure qui lui correspond, ou inversement. Il pourra également trouver un livre dont il possède une page.
Il peut localiser une pièce manquante d'un puzzle qu'il a devant les yeux. Il peut retrouver la deuxième chaussette d'une paire s'il a avec lui la première. Il peut trouver un gantelet gauche s'il peut disposer du gantelet droit (ou inversement), …

Technique. Le cabaliste dessine au sol un **octogramme** (« pentacle » à 8 branches) qui ressemblera à une rose des vents et qu'il orientera sur les points cardinaux.
Sur chaque branche « principale » (Nord, Sud, …) il placera une **coupelle** dans laquelle il placera 1 gramme de **sel rouge** (qui sera consumé par le rituel).
Au centre de la figure il placera l'**objet** lié à sa recherche (ou immédiatement devant s'il s'agit par exemple d'une serrure dans un mur ou sur une porte) sur lequel il répandra le **sang** d'un petit animal (au minimum).
Puis il s'installera en tailleur devant le symbole pour se concentrer sur l'objet de sa recherche durant 2D4 minutes.



Au terme de cette concentration, il lancera sa formule : ***« Aëlocalis item soäctetum »***
Il devra enfin satisfaire à une épreuve d'Intelligence et à une épreuve de Sagesse.
Si le rituel est un succès, alors le cabaliste est instinctivement « attiré » dans la direction de l'objet, en d'autres termes, il « sent que l'objet qu'il recherche se trouve par là »…
Il sait également que l'objet se trouve *« très proche », « proche », « loin », « très loin », « extrêmement loin ».*

Pour le MdJ : *très proche = moins de 100 mètres*
Proche = moins de 10 kilomètres
Loin = moins de 100 kilomètres
Très loin = moins de 500 kilomètres
Extrêmement loin = plus de 500 kilomètres

Temps. La concentration nécessaire avant le lancement du rituel est de 2D4 min

Durée. Le cabaliste ressent la direction de l'objet durant 1 semaine + 1 jour par niveau du cabaliste

Coûts.
Pts astraux : le rituel consomme 1D4+1 points astraux définitifs
Sel rouge : 4 grammes
Eléments : un animal de petite taille (ou plus grand)

Grand Rituel de Malédiction

« Maledictus Maledictum »

N.B. : ce rituel peut être utilisé en suivant une méthode dans un grimoire, un parchemin. Il n'a donc pas besoin d'être appris spécifiquement par le cabaliste.



Utilisation/effets. Par ce grand rituel, le Cabaliste peut attirer sur sa victime la colère des puissances. Cette colère se manifestera alors de différentes manières, rendant la vie difficile, voire impossible à la cible du sort.

Technique. Le Cabaliste tient dans sa main droite son objet fétiche, et dans sa main gauche 10 grammes de sel rouge. Il prononce sa formule et tend sa main gauche, index et auriculaire, pointés soit vers sa cible, soit vers un élément appartenant au corps de la cible (poils, cheveux, rognures d'ongle, …) qu'il aura placé sur un pentacle devant lui. Lorsque le cabaliste ouvre la main, le sel rouge se consume en une fumée brune. Le cabaliste doit réussir un jet de Charisme.

NB : si le Cabaliste réussit son sortilège de Malédiction, tirer l'effet du sort dans le tableau ci-dessous :

Temps. 3 assauts

Durée. Spéciale (cf. tableau ci-après)

Portée : 30 mètres pour cibler directement un individu / 300 mètres si le grand rituel est utilisé par le truchement d'un pentacle et d'un élément de la cible.

Coûts.
Pts astraux : (45 – niv du cabaliste) Points Astraux + 1 pt astral définitif
Sel rouge : /
Eléments : une pierre d'onyx d'au moins 8 carats (détruite par le grand rituel)

1 - Le sujet ressent une vive douleur à chaque fois qu'il veut s'asseoir. Il devra passer le reste de sa vie debout ou allongé.	8 - Le nez du sujet s'allonge à chaque mensonge qu'il dit.	15 - Le sujet devient malchanceux. A chaque action, il fait deux lancers de dés au lieu d'un. Le MdJ retient le plus mauvais tirage.
2 - Dorénavant, le sujet ne peut s'empêcher de danser et de chanter à tue-tête lorsqu'il voit quelqu'un dormir	9 - Les yeux du sujet deviennent rouges (ainsi que ceux de ses futurs descendants). Désormais, peu de personnes lui feront confiance : qui ne se méfierait d'un homme aux yeux rouges ?	16 - Le sujet affiche désormais un sourire figé. Il lui est impossible de dormir, se disputer, se faire tuer, …, sans sourire.
3 - Les sorts que le sujet lance ont désormais 50% de chance de donner l'effet inverse (pour ceux qui sont réversibles) ou de ne pas fonctionner (pour les autres)	10 - Le sujet ne supporte plus d'avoir les pieds couverts. Il doit enlever ses chaussures et marchera désormais pieds nus.	17 - Le sujet sent quelque chose gonfler dans sa bouche. Sa langue vient de grandir d'un mètre. Vraiment pas pratique pour parler ou manger …
4 - Le sujet ne supporte plus la vue de l'or. Elle lui donne nausées et vomissements	11 - Chaque fois que le sujet prononce le mot « **non** », il ressent une vive douleur et perd 5 Pts de vie	18 - Le sujet brûle tous les diamants qu'il voit et fait tout pour en posséder. Par exemple, il dépense l'or qu'il a sur lui pour acheter les diamants d'un joaillier, et les pierres précieuses partent en fumée.
5 - Le sujet a désormais la « lubie du footballeur ». Il doit faire des tests sous Sagesse pour résister au désir de frapper du pied dans tout ce qui a une forme vaguement ronde (globe de cristal, crâne, …)	12 - La peau du sujet devient jaune fluo	19 - La malédiction a deux effets. Relancez deux fois le dé.
6 - Le sujet contracte toutes les maladies. Il suffit qu'il soit en contact avec un microbe pour l'attraper.	13 - Le sujet prend en horreur l'eau propre et le savon, adore les ordures, la poussière, les toiles d'araignées, la boue et se roule dans toutes ces saletés dés qu'il en voit.	20 - Fermez les yeux, concentrez-vous et imaginez quelque chose d'atroce, pire que tout ce que vous avez lu, c'est ce qui arrive au sujet.
7 - Le système pileux du sujet s'accroît sans cesse (relire « on a marché sur la lune » pour ce qui arrive aux dupondt)	14 - Impossibilité pour le sujet d'utiliser la même arme dans deux combats différents. Il devra en changer à chaque fois.	

Grand Rituel de Nécromancie

« Communicatis Thanatos ... »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce sortilège permet au Cabaliste de communiquer avec l'esprit d'un mort. Le contact est plus ou moins long, et le Cabaliste a droit à un certain nombre de question, le tout dépendant de son niveau d'expérience.

Technique. Le cabaliste place un morceau d'ossement, ou une partie du corps d'un mort sur un pentacle (qu'il aura tracé auparavant ou qu'il tracera pour l'occasion). Il fait ensuite des cercles d'une main et touche une partie du cadavre qu'il souhaite interroger avec son objet fétiche. Ce faisant, il prononce 1D10 fois *« Communicatis Thanatos ... »* (nom de l'esprit) ».

NB : si le Cabaliste ne connaît pas le nom de l'âme qu'il souhaite interroger, il peut tenter tout de même le sortilège, mais il devra alors réussir une épreuve d'Intelligence avec un malus de 4 points.

Niveau du Cabaliste	Sujet mort depuis au plus…	Nombre de questions	Durée de la communication
5	1 heures	1	30 secondes
6	4 heures	1	30 secondes
8	1 Journée	1	1 min
9	1 Semaine	2	2 min
10	2 Semaines	3	1 tour
11	1 Mois	4	2 tours
12	1 An	5	4 tours
14	7 Ans	8	1 heure
16	100 Ans	10	2 heures
18 et +	1 000 Ans	20	3 heures

NB : la nécromancie ne contraint en aucun cas l'âme interrogée à répondre, non plus qu'à dire la vérité ! Il faut parfois négocier avec l'âme pour qu'elle accepte enfin de répondre.

Temps. 5 à 30 assauts après l'installation des éléments

Durée. Cf. tableau ci-dessus

Coûts.
Pts astraux : 19 Points Astraux
Sel rouge : 1 gramme
Eléments : un ossement ou un fragment d'os du sujet à interroger.

Grand Rituel de Permanence

« Eternis Permanencia »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation. Ce grand rituel permet d'appliquer une durabilité beaucoup plus importante à un sortilège éligible (Cf. la liste exhaustive ci-dessous). Dans certains cas la durabilité est effectivement permanente !
N.B.: un sort affecté d'une permanence ne peut être détruit définitivement que par une Dissipation de la Magie, ou l'inverse du sort, affecté d'une permanence.

Technique. Pendant la durée normale du sortilège qu'il veut affecter d'une permanence, le cabaliste doit lancer et conclure son grand rituel de permanence
Le Cabaliste place dans sa main 5 grammes de sel rouge, puis il prononce sa formule *"ETERNIS PERMANENCIA"* en frappant dans ses mains par deux fois. Le sel rouge se consume alors dans les airs.
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence et à une épreuve de Sagesse.

Effets sur chaque sortilège éligible

Alarme. Le système d'avertissement d'intrusion créé par le cabaliste, ou un confrère, devient permanent. Chaque fois qu'il se déclenche, il cesse d'être opérant pendant 4 heures, puis il redevient actif.
Coût spécifique : 20 points astraux définitifs

Amitié. Le sentiment de sympathie suscité par le cabaliste est bien plus durable (1 jour / niveau)
Coût spécifique : 14 points astraux définitifs

Aura féérique. Le surlignage lumineux est effectivement permanent.
Coût spécifique : 16 points astraux définitifs

Bastion. Le bastion créé par le cabaliste devient bien plus durable (1 mois + 1 mois/niv).
Coût spécifique : 20 points astraux définitifs

Cage d'airain. La cage d'airain créée par le jeteur de sorts voit sa durée largement augmentée (2 semaines par niveau).
Coût spécifique : 16 points astraux définitifs

Excavation magique. L'excavation devient effectivement permanente.
Coût spécifique : 22 points astraux définitifs

Medousa. La paralysie du sujet médousé devient effectivement permanente.
Coût spécifique : 32 points astraux définitifs

Nyctalopie. Le cabaliste devient durablement nyctalope. La capacité dure 1 semaine + (1semaine par niveau).
Coût spécifique : 15 points astraux définitifs

Or des fous. Les pièces sont affectées pour une durée bien plus grande (2 jours par niveau du cabaliste). Une tentative de *Vision Réelle* ou de *Dissipation de la magie* ont
[15 + (niv du cabaliste x2)]% de risque d'échec.
De même, frapper le tas de pièce d'un coup du plat de l'épée aura 50% de chance d'échouer.
Coût spécifique : 3 points astraux définitifs par 100 pièces transformées

Paralysie végétale. La paralysie du sujet devient effectivement permanente.
Coût spécifique : 28 points astraux définitifs

Passerelle de nuée. La durée du sortilège de passerelle de nuée est de (1 mois + 1 mois/niv).
Coût spécifique : 36 points astraux définitifs

Porte de Phase. Il n'y a plus de limite au nombre de passage pour le cabaliste harmonisé avec la portion de mur.
Coût spécifique : 45 points astraux définitifs

Respiration aquatique. La durée du sortilège est grandement allongée (1 heure par niveau du cabaliste).
Coût spécifique : 18 points astraux définitifs

Salander Mutander. La transformation, déjà permanente, du sujet n'a plus aucun moyen d'être annulée ou inversée (à l'exception d'un Miracle).
Coût spécifique : 15 points astraux définitifs

Sommeil. La durée du sortilège est grandement allongée (1 semaine / niveau du cabaliste). Notons pourtant qu'un baiser donné par amour éveillera le sujet de son sommeil.
Coût spécifique : 15 points astraux définitifs

Surdité. La surdité devient permanente.
Coût spécifique : 32 points astraux définitifs

Transvision. La transparence de la surface est permanente.
Coût spécifique : 24 points astraux définitifs

Portée. 2 mètres + (50 cm/niv)

Temps. La concentration nécessaire est de 2 assauts.

Durée. Cf. dans la liste des sorts éligibles ci-dessus.

Coûts. Cf. dans la liste des sorts éligibles ci-dessus.

Grand Rituel de Réincarnation

« Thanatum Vivus Reincarnatus… »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce grand rituel particulièrement puissant permet au Cabaliste de provoquer la réincarnation d'une âme défunte dans un corps.
Le réincarné se souvient de tout ce qu'il a vécu, ou presque, des amis qu'il a connus, de ses adversaires, de ses petits secrets personnels, …
La Victime doit être décédée depuis au plus 1 jour par niveau du Cabaliste.

Notons que le sujet peut parfois, à des moments inattendus, réagir de façon très étrange. C'est que le corps qu'il utilise désormais possède encore des « souvenirs résiduels » de la précédente âme qui l'occupait.

Technique. Le Cabaliste trace sur le front de la victime un cercle avec de l'eau bénite, puis il touche des deux mains la victime et répète par 1D10 fois la formule *« Thanatum Vivus Reincarnatus …* (nom de la victime) », tout en saupoudrant de 7 grammes de sel rouge le corps.
Si le Cabaliste satisfait à une épreuve combinée de Sagesse et d'Intelligence, alors le sujet se trouvera réincarné en un humanoïde (cf. tableau) en 2D tours de jeu.

Résultat du D	Créature réceptacle
01-02	Gobian
03-04	Gobelin
05-08	Orque
09-13	Felys
14-20	Elfe
21-25	Nain
26-80	Humain

Résultat du D	Créature réceptacle
81-85	Hobbit
86-89	Schinkel
90-92	Troll
93-95	Hobgobelin
96-97	Ogre
98-99	Satyre
00	Géant des collines

Notons qu'une âme réincarnée par ce procédé aura tendance à rejoindre un corps de la même race, et le tableau ci-avant concerne la réincarnation d'un humain. Pour la réincarnation d'un nain, par exemple, il faudra inverser dans le tableau « nain » et « humain » dans les résultat du D.

Notons encore que l'individu réincarné conserve ses niveaux d'expérience.

Le réincarné fait son « apparition » dans un endroit situé à moins de 500 mètres de son corps d'origine, sans comprendre comment il est arrivé là. Il se sentira attiré dans la direction de celui-ci…

Temps. 2 à 10 assauts + 2D6 tours de jeu

Durée. Permanente

Coûts.
Pts astraux : 60 points astraux (- 1 pt/niv du cabaliste)
Sel rouge : 7 grammes
Eléments : 1 cl d'eau bénite

Grand Rituel de Résurrection

« … Est Resurrectis Per Volontis Nostram »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce sortilège permet de redonner la vie à une créature, humaine ou humanoïde ou animale.
Le sujet revient à la vie avec son maximum de points de vie et de points astraux. S'il est très désorienté durant une ou deux minutes, il se reprend assez vite, et se retrouve en complète possession de ses moyens après seulement quelques instants.

Technique. Le Cabaliste dessine au sol un pentacle et dispose aux pointes cinq coupelles (de cuivre, d'argent ou d'or) remplies de 30 gr de sel rouge.
Le corps du sujet doit être ensuite placé au centre du pentacle et le cabaliste posera sur son front une plume de cygne blanc.
En tournant lentement autour du cadavre, le Cabaliste prononce par 2D6 fois, la formule « (nom du sujet)... *Est Resurrectis Per Volontis Nostram »*.

Le Cabaliste doit en outre satisfaire aux épreuves suivantes :
- épreuve de **Niveau** avec un malus de 1
- épreuve de **Sagesse** avec un malus de 2
- épreuve d'**Intelligence** avec un malus de 3

Si le Cabaliste réussi son sortilège le sujet doit ensuite réussir un **Jet de Résurrection** (% dont la valeur dépend de la Constitution du sujet).
En cas de succès, le sujet reprend vie et perd 1 point de Constitution.

N.B.: si le sort du Cabaliste échoue, la victime ne pourra plus être ressuscitée que par un Prêtre d'une divinité de la vie ou par un Druide de plus haut niveau s'il s'agissait d'un Magicien, ou par un Magicien de plus haut niveau s'il s'agissait d'un Druide.
Si le sort fonctionne mais que le sujet manque son épreuve de Résurrection, alors il ne pourra plus jamais être ramené à la vie !

Temps. 1 tour de jeu

Durée. Permanente

Portée : 2 mètres

Coûts.
Pts astraux : 80pa+7/niv du sujet
Sel rouge : 30 grammes (qui seront consumés par le grand rituel)
Eléments : 1 plume de cygne blanc (qui sera détruite par le grand rituel)

Grand Rituel de Stase Temporelle

« Exo Temporis, Exo Thanatos, Exo Vitandi »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce sortilège place le sujet dans un état d'animation suspendue. Cette Stase signifie que la victime ne vieillit plus. Ses fonctions corporelles s'arrêtent virtuellement, tandis que tout le corps est recouvert d'une aura invisible qui le protège contre toute détérioration, sauf la Désintégration.

Technique. Le Cabaliste se concentre durant 3 assauts sur sa formule, puis il doit toucher la créature ciblée en prononçant sa formule, avec le poing refermé sur une poudre composée de diamant de saphir, d'émeraude, et de rubis (pour une valeur de 500 Pièces d'Or).
Il lance ensuite autant de dés à 6 faces qu'il possède de niveaux, plus 1. Il ajoute à la somme sa note de Charisme. Ce résultat doit être supérieur à la Résistance à la magie de la victime +3D6. Si tel est le cas, la cible est désormais protégée d'une sorte de halo bleuté qui la soustrait au passage du temps.

La Stase Temporelle persiste à moins qu'une Dissipation de la Magie ne soit lancée, ou que l'inverse du sort, *« Rétablissement Temporel »*, n'annule les effets du sortilège.
L'utilisation de l'inverse du grand rituel ne demande qu'une composante verbale (et la dépense de points astraux).

Temps. 4 assauts

Durée. Permanente

Portée : 0

Coûts.
Pts astraux : 64 points astraux
Sel rouge : /
Eléments : poudre de pierreries (diamants + saphir + émeraude + rubis) pour une valeur de 500 pièces d'or

Grand Rituel de Voyage entre les Plans

« Aberturas Imno Planiscafith »

N.B. : ce rituel doit être impérativement appris par le cabaliste. Il entre donc dans le décompte de la liste de sortilèges du magicien.



Utilisation/effets. Ce grand rituel permet d'établir un lien interdimensionnel entre le plan où se trouve le Cabaliste et celui qu'il souhaite contacter.
Ce portail prend la forme d'un cerceau ou d'un cercle vertical de 2 à 6 mètres de diamètre (au choix du Cabaliste), face au Cabaliste.
Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans l'autre plan.

Le portail a deux faces : recto et verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le portail par cette face, il ne se passe rien.

Technique. Le Cabaliste se concentre et lève les bras en direction de la zone où il souhaite créer un portail de voyage interdimensionnel. Il prononce sa formule *« Aberturas Imno Planiscafith »*.
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence et à une épreuve de Sagesse.
NB : si le cabaliste souhaite que le portail soit « de dos » par rapport à lui alors il faut réaliser les épreuves avec un malus de 4 pts pour chaque.

Si le cabaliste réussi ses épreuves, le portail s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le Cabaliste.

Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le portail pour être transportés jusqu'au lieu de destination. Il est possible de créer un portail en travers d'un couloir pour que toutes les attaques en provenance de ce côté soient envoyées dans le plan choisi. Le jeteur de sorts ne peut maintenir le portail ouvert que pour un temps limité (2 assauts par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.

NB : les dieux et autres entités dirigeant leur propre plan peuvent interdire la formation d'un portail en leur domaine s'ils le souhaitent.
On ne peut pas utiliser un portail pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve.

Temps. 2D4 assauts

Durée. 2 assauts / niveau

Portée : 3 m/niveau

Coûts.
Pts astraux : 80 points astraux
Sel rouge :
Eléments :

VIII. La magie nécromantique



Sortilèges et rituels nécromantiques

Ces formules nécromantiques peuvent parfois se rapprocher d'autres sortilèges présents dans les listes générales. Elles diffèrent pourtant toujours, parfois subtilement, souvent franchement dans leur détail. Ainsi, si nombres de magiciens non-spécialisés peuvent accéder à des formules utilisant des corps, ou des âmes, les versions utilisées par les nécromants sont toujours bien plus puissantes.

*

Alarme crâne

Effet. Ce sortilège permet au Cabaliste de créer un « système d'alarme » en enchantant, de manière éphémère, un crâne d'humanoïde.

Technique. Le cabaliste trace un pentacle où il dépose le crâne d'un humain (ou d'un nain, schninkel, hobbit). Sur les pointes du pentacle, il installe des bougies noires qu'il allume. Puis il s'installe durant 10 assauts en méditation et prononce sa formule *« In Securis Cranium »*. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse.
Si le sortilège est réussi, le crâne se charge d'un sortilège semblable à la formule « Alarme » (voir), qui se déclenchera en fonction des conditions (simples) qu'aura décidé le cabaliste lors du lancement de sa formule.
Quand l'alarme est déclenchée, le crâne émet un bruit de gémissement persistant pour un tour ou jusqu'à sa destruction.

Coût. 8 points astraux
Portée. 2 mètres
Temps. 11 assauts (à partir du moment où les éléments matériels sont installés)
Durée. 10 heures

*

Bruits des Ombres

Effet. Grâce à cette formule, le jeteur de sort peut créer une illusion sonore spécifique.

Technique. Le cabaliste lève l'index et le majeur d'une main et murmure sa formule en fermant les yeux.
Seuls des sons très particuliers peuvent être ainsi créés : cris, pleurs, sanglots, halètements, gémissements, phrases inaudibles semblant porter des malédictions, des gémissements, cliquetis de chaînes, coups de poing, …

N.B. : ces bruits ne peuvent être produits qu'entre le crépuscule et l'aube.
N.B.B. : le cabaliste peut placer une contingence spécifique pour que le sortilège ne se déclenche qu'à l'occasion de l'approche d'un humanoïde (taille minimale 90 cm).

Coût. 7 points astraux
Portée. 14 mètres
Temps. 1 assaut
Durée. 10 assauts

*

Catalepsie sanglante

Effet. Ce sortilège permet au lanceur de simuler une mort violente et sanglante. L'impression de mort est telle que seul un examen attentif permettra de découvrir la supercherie. Le cabaliste ne voit plus, mais il perçoit les sons et les odeurs avec une acuité normale.

Technique. Le Cabaliste lance un "*Aharggh*" et sort une langue pendante, yeux révulsés.
Le corps du cabaliste se couvre de plaies sanglantes illusoires laissant penser qu'il a été victime d'une créature griffues aux crocs acérés. Même un examen poussé ne pourra révéler la supercherie.
Une Dissipation de la Magie ou une Vision Réelle permettront de détecter l'illusion.

Coût. 15 points astraux
Portée. 0
Temps. ½ assaut
Durée. 5 minutes + 10 min/niveau

*

Catalyseur nécromantique

Effet. Ce rituel perme de transférer un peu de magie à une pierre précieuse. Celle-ci pourra ensuite être utilisée pour supporter un sortilège de nécromancie.



Technique. Le Cabaliste trace un pentacle devant lui et place au centre une pierre à enchanter. Cette pierre devra être précieuse : saphir, émeraude, rubis ou diamant. Il placera sur chaque pointe une bougie noire qu'il allumera avant d'entrer en méditation durant 10 à 40 minutes (1D4 x 10 min.).
Au terme, il prononce ensuite sa formule « Catalyctus nécromantis ».
Il doit enfin satisfaire à une épreuve de **Sagesse** pour déterminer la réussite du rituel.

Coût : 1 point astral permanent par carat
Porté : 1 mètre
Temps : 11 à 41 assauts
Durée : permanente

N.B. : aucune économie possible pour ce rituel.

*

Convocation des morts - Zombies

Effet. Le nécromancien peut invoquer une douzaine de morts-vivants, de type zombie déchirant, dans une portée maximale de 1 Km. Les morts-vivants se déplacerons immédiatement et le plus rapidement possible vers le nécromancien.

Technique. Le cabaliste écarte les bras et se concentre, puis il hurle son sortilège *« Nécroticus Convocatis »*.
Si les morts-vivants en question sont déjà sous contrôle, la chance qu'ils échappent à cette domination pour venir servir le nécromant est de 50% (+/- 4% par niveau d'écart entre les deux cabalistes).
Une fois la convocation lancée il n'est pas nécessaire pour le nécromancien de rester concentrer. Il peut arrêter l'appel à tout moment.
Les morts-vivants convoqués obéiront au convocateur dans (60+niv %) des cas. En cas d'échec ils l'attaquent.

Coût. 30 points astraux
Portée. 1 km
Temps. 5 assauts
Durée. 1 heure par niveau

*

Création d'obscurité

Effets. Par ce sortilège, le Cabaliste peut créer sur une surface donnée une demi-sphère d'obscurité complète.

Technique. Le Cabaliste claque des doigts en fermant les yeux et prononce sa formule *« Obscurificatis »*.
Aussitôt, sur 10 mètres de rayon autour de lui les ténèbres se font.
Le nécromant n'est absolument pas gêné par cette obscurité et peut se mouvoir à sa guise, combattre normalement, …

N.B. : un sort de Lumière, un Lumen et Candela ou une Dissipation de la Magie détruisent cette obscurité

Coût. 10 points astraux
Portée. 0 et sur 10 mètres de rayon
Temps. 1 assaut
Durée. 2 assauts par niveau

*

Douleur d'âme

Effet. Par cette formule, le cabaliste peut provoquer une douleur intense à une âme, dans le but par exemple de faire avouer un secret.

Technique. Le jeteur de sort se concentre en fermant les yeux et en tendant son objet fétiche dans la direction de l'âme ciblée, puis il murmure sa formule *« spiritu doloris »*. Il doit réussir une épreuve d'**Intelligence** et de **Sagesse**.
La douleur est en fait sans danger réel, mais elle est si violente qu'elle est difficile à soutenir par la victime. Au point que le sujet devra réussir une épreuve de Sagesse avec malus de 1 point par 2 niveaux du cabaliste, pour résister à l'envie de livrer tous les secrets que le cabaliste désir connaître (test tous les 10 assauts d'interrogatoire).

N.B. : le cabaliste peut se connecter à l'âme d'un défunt à condition d'être en présence d'un fragment du corps d'origine (ossements).
N.B.B. : un sujet soumis à cette douleur durant plus d'une minute subit un malus de 4 points en Courage, Intelligence, Charisme et Sagesse pour les 24 heures suivantes.

Coût. 7 points astraux + 3 points astraux pour chaque 10 assauts
Portée. 5 mètres
Temps. 3 assauts
Durée. cf. coût

*

Interroger le passé

Effet. Par cette formule, le cabaliste peut percevoir des images relativement claire d'événements forts qui se sont déroulés dans un lieu donné.

Technique. Le cabaliste se concentre brièvement, puis il lève les bras de chaque côté en fermant les yeux et murmure sa formule.
La perception du cabaliste porte uniquement sur des événements « marquants » (un combat, l'utilisation d'un sortilège puissant, une dispute véhémente, des propos affirmés avec force, des sentiments puissants exprimés, …).
Le cabaliste ne peut se concentrer qu'une seule fois dans une journée sur un lieu donné où il se trouve.

Coût. 5 points astraux
Portée. 0 et sur 12 m de rayon
Temps. 3 assauts
Durée. /

*

Localisation de Sépulture

Effet. Ce sortilège permet au cabaliste de localiser une sépulture avec une certaine précision.

Technique. Le jeteur de sort ferme les yeux et se concentre, puis il prononce sa formule *« Localisate Sepultura »*. Il doit réussir une épreuve d'**Intelligence**.
Aussitôt, si l'objet de ses recherches est dans la portée du sortilège, le cabaliste se sent attiré dans la bonne direction.
Le cabaliste peut réaliser une recherche sous deux modes différents :

- soit il connaît le nom du défunt qui repose dans la sépulture (et il ajoute ce nom à la fin de sa formule)
- soit il opère une recherche en indiquant un rite funéraire précis utilisé dans la zone

Coût. 11 points astraux
Portée. 18 mètres + 5 mètres pra niveau
Temps. 5 assauts
Durée. 1 minute + 1 min/niveau

*

Nécroanimation - Squelette



Effet. Cette formule permet de donner une animation à un squelette. La créature morte-vivante ainsi créée n'est qu'un pantin sans âme et elle ne peut faire autre chose que se déplacer, se battre, monter la garde, …, et en tout état de cause elle ne pourra pas penser et encore moins imposer sa volonté, sauf si le Cabaliste qui l'a animée trouve la mort. Dans ce dernier cas, un tirage est fait qui détermine si les créatures créées par le Cabaliste retournent au néant ou non (50%).

Technique. Le Cabaliste place dans la boîte crânienne d'un squelette un **saphir** d'au moins 2 carats. Il se place ensuite devant le squelette qu'il veut animer de sa magie.
Puis il fait quelques passes d'une de ses mains et lance par deux fois sa formule : *« Necro-Animates Squeletis ».*
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.

Coût : 5 Pts + (nb de pts classique)
Portée : 1 mètre
Temps : 3 à 10 assauts
Durée : 1 heure / niv. du cabaliste

N.B. : Le coût en points astraux indiqué ci-dessus, concerne les dépenses pour une nécroanimation « éphémère ». Pour une Nécroanimation permanente, il suffit de multiplier par 2 le nombre indiqué.
Le Cabaliste peut augmenter le nombre des points de vie de sa créature, à la « naissance » de celle-ci, pour un coût de 5 pts astraux par points de vie supplémentaires. Cette augmentation ne pourra excéder 10 points.
Les morts vivants ainsi créés récupèrent automatiquement 2 points de vie par semaine.

N.B.B. : le cabaliste peut toujours récupérer le saphir sur le mort-vivant. Celui-ci conserve son enchantement dans 80% des cas.

*

Nécroanimation - Zombie

Effet. Cette formule permet de donner une animation à un cadavre pour créer un zombie (« zombie déchirant » pour ce sortilège). La créature morte-vivante ainsi créée n'est qu'un pantin sans âme et elle ne peut faire autre chose que se déplacer, se battre, monter la garde, se « nourrir »…, et en tout état de cause elle ne pourra pas penser et encore moins imposer sa volonté, sauf si le Cabaliste qui l'a animée trouve la mort. Dans ce dernier cas, un tirage est fait qui détermine si les créatures créées par le Cabaliste retournent au néant ou non (40 / 60%).

Technique. Le Cabaliste place au niveau de la tête du cadavre, sous la chair morte, une **émeraude** d'au moins 2 carats (il pourra faire un Balsamon de 5 pts pour refermer les tissus).
Puis il se place devant le corps qu'il veut animer de sa magie. Il fait alors quelques passes d'une de ses mains et lance par deux fois sa formule : *« Necro-Animates Cadaveris ».*
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence**.



Coût : 8 Pts + (nb de pts classique)
Portée : 1 mètre
Temps : 5 à 12 assauts
Durée : 2 heures / niv. du cabaliste

N.B. : Le coût en points astraux indiqué ci-dessus, concerne les dépenses pour une nécroanimation « éphémère ».
Pour une Nécroanimation permanente, il suffit de multiplier par 2 le nombre indiqué.
Le Cabaliste peut augmenter le nombre des points de vie de sa créature, à la « naissance » de celle-ci, pour un coût de 5 pts astraux par points de vie supplémentaires. Cette augmentation ne pourra excéder 12 points.
Les morts vivants ainsi créés récupèrent automatiquement 2 points de vie par semaine.

N.B.B. : le cabaliste peut toujours récupérer l'émeraude sur le mort-vivant. Celle-ci conserve son enchantement dans 80% des cas.

*

Nécroanimation - Goule

Effet. Cette formule permet de donner une animation à un corps inerte, mais pas de lui redonner vie au sens propre. La goule ainsi créée sera un mort-vivant intelligent *(Cf. la créature « Goule » dans le Codex des Morts-Vivants – REDONjdr)*, à l'exception du pouvoir de paralysie, au service du nécromant.
Si le Cabaliste qui l'a animé trouve la mort, alors la Goule retourne au néant ou se trouve libérée (30 / 70%).



Technique. Le Cabaliste place au niveau de la tête du cadavre, sous la chair morte, une **rubis** d'au moins 5 carats (il pourra faire un Balsamon de 5 pts pour refermer les tissus). Il place ensuite sur les lèvres du corps un mélange fait de 2 cl d'eau pure, de 2 grammes de sel rouge et de 3 cl de sang de vampire !
Puis il se place devant le corps qu'il veut animer de sa magie. Il fait quelques passes d'une de ses mains et lance par deux fois sa formule : *« Necro-Animates Goulaelis ».*
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec malus de 2 points.

Coût : 13 pts + (nb de pts classiques)
Portée : 1 mètre
Temps : 10 à 25 assauts
Durée : 1 semaine / niv. du cabaliste

N.B. : Le coût en points astraux indiqué ci-dessus, concerne les dépenses pour une nécroanimation « éphémère ». Pour une Nécroanimation permanente, il suffit de multiplier par 2 le nombre indiqué.
Le Cabaliste peut augmenter le nombre des points de vie de sa créature, à la « naissance » de celle-ci, pour un coût de 5 pts astraux par points de vie supplémentaires. Cette augmentation ne pourra excéder 15 points.
Les morts vivants ainsi créés récupèrent 2 points de vie par semaine.

*

Nécroanimation - Momie

Effet. Cette formule permet de donner une animation à un corps inerte, mais pas de lui redonner vie au sens propre. La momie ainsi créée sera un mort-vivant intelligent *(Cf. la créature « Momie » dans le Codex des Morts-Vivants – REDONjdr)* au service du nécromant. Si le Cabaliste qui l'a animé trouve la mort, alors la momie retourne au néant ou se trouve libérée (20 / 80%).



Technique. Le Cabaliste doit tout d'abord procéder à un travail d'embaumement d'un cadavre (opération à la fois « religieuse » et technique). Il lui faudra donc disposer du matériel nécessaire et de l'approche médicale adaptée (un médicastre connaît forcément les bases de cette opération). Durant ce travail, le cabaliste placera sous les bandelettes, au contact du corps, deux diamants d'au moins 10 carats.
Puis il se penche sur le corps momifié qu'il veut animer de sa magie. Il fait quelques passes de ses mains et lance par deux fois sa formule : *« Necro-Animates Momicia »*
Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'**Intelligence** avec malus de 4 points.

Coût : 20 pts + (nb de pts classiques)
Portée : 1 mètre
Temps : 4 assauts
Durée : 1 mois / niv. du cabaliste

N.B. : Le coût en points astraux indiqué ci-dessus, concerne les dépenses pour une nécroanimation « éphémère ». Pour une Nécroanimation permanente, il suffit de multiplier par 2 le nombre indiqué.
Le Cabaliste peut augmenter le nombre des points de vie de sa créature, à la « naissance » de celle-ci, pour un coût de 5 pts astraux s par points de vie supplémentaires. Cette augmentation ne pourra excéder 20 points.
Les morts vivants ainsi créés récupèrent 2 points de vie par semaine.

*

Nécromancie intrusive

Voir également le Grand Rituel de Nécromancie

Effet. Ce sortilège permet au Cabaliste de communiquer avec l'esprit d'un mort. Le contact est plus ou moins long, et le Cabaliste a droit à un certain nombre de question, le tout dépendant de son niveau d'expérience.

Technique. Le cabaliste place un morceau d'ossement, ou une partie du corps d'un mort sur un pentacle (qu'il aura tracé auparavant ou qu'il tracera pour l'occasion) et saupoudre 1 gramme de sel rouge. Il fait ensuite des cercles d'une main et touche une partie du cadavre qu'il souhaite interroger avec son objet fétiche. Ce faisant, il prononce 1D4+1 fois *« Communicatis Thanatos Imperativis… »* (nom de l'esprit) ».
NB : si le Cabaliste ne connaît pas le nom de l'âme qu'il souhaite interroger, il peut tenter tout de même le sortilège, mais il devra alors réussir une épreuve d'Intelligence avec un malus de 4 points.

Niveau du Nécroman	Sujet mort depuis au plus…	Nombre de questions	Durée de la communication
1	1 Semaine	2	1 min
4	1 Mois	4	1 tour
7	1 An	6	4 tours
10	7 Ans	9	1 heure
13	100 Ans	12	2 heures
16 et +	1 000 Ans	Illimité	3 heures

NB : la nécromancie intrusive ne contraint pas directement l'âme interrogée à répondre, non plus qu'à dire la vérité ! Pour autant,le cabaliste sentira d'éventuels mensonges. Pour contraindre l'âme à parler, le cabaliste peut procéder à une « douleur d'âme », s'il possède cette formule.

Coût. 19 points astraux
Portée. 0
Temps. 3 à 15 assauts après l'installation des éléments
Durée. spe

*

Ouverture de sépulture

Effet. Par cette formule, un nécromancien peut ouvrir une tombe, la porte d'une crypte ou un sarcophage boulonné, barré ou autrement fixé.

Technique. Le cabaliste doit toucher la sépulture de son arme fétiche et prononcer sa formule *« Foramen Sepulturis »* en fermant les yeux.
Cette capacité ne peut pas neutraliser la fermeture magiques telles qu'un Claudibus Clavistibor, ni désarmer les pièges magiques ou mécaniques qui pourraient être activés par l'ouverture du tombeau.

Coût. 8 points astraux
Portée. 0
Temps. 3 assauts
Durée. /

*

Perception du crâne

Effet. Une fois par jour, le nécromancien peut interroger un crâne intact pour savoir ce qui se passe là où son squelette se trouve.

Technique. Le cabaliste dispose un squelette entier sur un pentacle et saupoudre l'ensemble de 1 gramme de sel rouge, puis il prononce sa formule « In Cranimus Perceptis ».
Il peut alors placer le squelette dans le lieu de son choix, voire l'enterrer dans un endroit qui lui semblera propice. Ensuite il pourra, en se concentrant sur le crâne, percevoir tout ce qui se passe dans une zone de 150 mètres de rayon autour du squelette.
Pour que la perception fonctionne, la distance maximale entre le crâne et le reste du squelette ne doit pas excéder 32 Km par niveau du nécromant.

Coût. 8 points astraux (au moment du rituel) puis 3 points astraux ensuite
Portée. 1 mètre (au moment du rituel) puis 32 km/niveau ensuite
Temps. 10 assauts (au moment du rituel) puis 1 assaut ensuite
Durée. permanente / 20 assauts pour chaque utilisation ensuite

*

Regard Hypnotique

Effet. Les yeux du cabaliste deviennent extraordinnairement magnétiques et la cible du sortilège ne peut plus agir librement.

Technique. Le cabaliste regarde fixement sa cible avec l'intention de capter son attention, puis il prononce sa formule.
Les yeux du nécromancien agissent un peu comme ceux d'un vampire, sauf que l'effet est de bloquer au lieu de charmer. Il doit conserver le lien de regard durant tout l'effet du sortilège.
La cible d'un tel sort peut tenter de résister en réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts. Seules les personnes vulnérables aux charmes peuvent être affectées. Toute blessure reçue par la victime annule immédiatement l'état hypnotique.

Coût. 7 points astraux
Portée. 5 mètres
Temps. 1 assauts
Durée. 4 assauts + 1 ass/niveau

*

Restauration d'un Mort-Vivant

Effet. Cette formule permet de régénérer le nombre de « points de non-vie » d'un mort-vivant que le cabaliste aura créé lui-même.

Technique. Le Cabaliste place sa main sur n'importe quelle partie du corps du mort-vivant, puis il lance sa formule.

Coût : 2 points astraux par point à restaurer
Portée : au toucher
Temps : 1 assauts
Durée : permanente

*

C

Effet. L

Technique. L

Coût. points astraux
Portée.
Temps.
Durée.

*

C

Effet. L

Technique. L

Coût. points astraux
Portée.
Temps.
Durée.

*

IX. Les Formulettes



Les étudiants en magie, ceux qui accéderont plus tard au métier de Magicien, apprennent durant leurs premières années d'étude des formulettes, premières étapes de l'étude cabalistique.
Ces « sortilèges pour débutants » ne possèdent le plus souvent que des composantes somatiques (gestuelles) assez simples.

Elles ne sont jamais « dangereuses » ou « agressives » par nature.
Si une Formulette affecte un élément en possession effective de quelqu'un celui-ci a automatiquement droit à un jet de sauvegarde contre la magie.

NB : le bâton est tout à fait facultatif dans l'utilisation des Formulettes.

Coût.

Les formulettes utilisent une perception simple de l'astral.
Elles ne consomment que peu d'énergie.
Et en fait un Cabaliste peut utiliser chaque formulette connue 1 fois par jour « gratuitement ».
Avec l'expérience grandissante, le Jeteur de Sort peut utiliser plusieurs fois dans une même journée une même formulette :
- 2 fois dès le niveau 3
- 3 fois dès le niveau 7
- 4 fois dès le niveau 11
- 5 fois dès le niveau 15

Notons que l'utilisation des formulettes, tant qu'elle demeure dans la limite des utilisations « gratuites », n'empêche pas la récupération des Points Astraux en interrompant un repos de trois semaines.

Mémoire

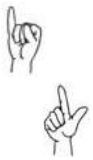
Mémoriser une formulette n'occupe pas autant de « place » que n'en utilise une formule magique « normale », plus étoffée.
Un rapport de 1 à 5 doit être considéré.
Ainsi donc par exemple, si un Magicien peut, par son niveau et son intelligence, connaître jusqu'à 16 Sortilèges, il pourra apprendre 15 formules « normales » et 5 formulettes, ou encore 14 formules et 10 formulettes…

*

Comment lire les tableaux ci-après ?

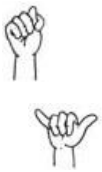
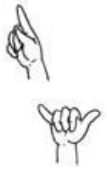
- **Sort** : c'est là que vous trouverez le titre du sortilège
- **Coût** : c'est le nombre de Points Astraux (unité de mesure de l'énergie magique dans R.E.D.O.N.) que le Jeteur de Sort devra décompter de sa réserve pour utiliser ce sortilège.
- **Port**. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
- **Tps** : c'est le temps d'incantation nécessaire au magicien pour le lancement de son sortilège (gestuelle, prononciation, concentration...)
- **Durée** : c'est le temps que durera le sortilège (l'absence d'information dans une cellule indique que le sortilège est instantané), il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.), d'heures, de jours...
- **Effets** : indique l'ensemble des effets du sortilège.
- **Technique** : gestuelle, prononciation, rituel nécessaire... tout y est pour pouvoir lancer un sortilège correctement. Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de sortilège ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...

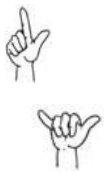
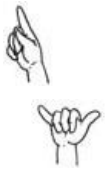


SORT	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE	FIGURE
BRUMETTE !	1 pa	4 m	0,5 ass	1D4 minutes	Cette formulette permet d'envelopper un objet d'une brûme légère.	Pour placer la brûme sur un objet (au maximum un volume d'un demi mètre cube), le Jeteur de Sort effectue un moulinet du poignet, auriculaire tendu en sa direction (Cf Figure). Une légère vapeure blanche apparaît alors et enveloppe la cible. Cette brûme se dissipe très vite si on la chasse d'un geste.	
CHASSE POUSSIERES !	1 pa	7 m	1 ass	/	Cette formulette retire toute trace de poussière sur une surface (objets, sols, murs, …). Les taches "sèches" légères sont également retirées.	Le Cabaliste tend vers la surface à "nettoyer" sa main, auriculaire tendu, et prononce une onomatopée ("pouffffitttt") en transformant sont geste en index et pouce levés (Cf figures). Le Chasse Poussières permet de nettoyer jusqu'à 4 m² de surface.	
CHAUFFE !	1 pa	1 m	0,5 ass	selon conditions	Cette formulette permet au Jeteur de sort de chauffer un liquide pour le porter en un instant de sa température première à +55°C.	Le cabaliste prononce une onomatopée ("bloup bloup") en tendant vers le volume de liquide, qui doit être visible, son bâton et sa main (pouce sorti - Cf figure) et en faisant un cercle avec l'un et l'autre. Le volume de liquide affecté ne peut pas excéder les 2 m^3. Le liquide refroidi ensuite lentement, comme s'il avait été chauffé par un procédé "normal".	
CIRE et BRILLANCE !	1 pa	6 m	0,5 ass	/	Par cette formulette le Jeteur de Sort peut faire briller une surface en la débarassant de toutes les traces, de toutes les tâches superficielles. Cette formulette fonctionne mieux sur une surface relativement propre.	Le Jeteur de Sort trace dans l'air un cercle avec son poing levé, auriculaire dressé, devant la surface à faire briller, et laisse échapper un "ffffttttt". Il peut ainsi faire briller une paire de bottes en cuir, un miroir (3m²), une vingtaine de verres de cristal, 6 marches d'escalier, 4m² de parquet, une armoire... Plus l'objet est petit plus l'effet est grand.	
COUTURE !	1 pa	1 m	2 ass	/	Par cette Formulette le Cabaliste peut coudre ensemble deux pièces de tissus, ou de cuir, selon un tracé qu'il décide en déplaçant son poing au-dessus de la surface.	Le Cabaliste place son poing devant la pièce de tissus, ou de cuir, en laissant son pouce dépasser entre son index et son majeur (Cf Figure) et émet un sifflement léger, qui doit durer tout le temps de la Formulette. Il peut ainsi coudre jusqu'à 10 mètres de tissus, et 2 mètres de cuir.	
ECLOSION !	2 pa	1 m	1 ass	/	Cette Formulette provoque l'éclosion d'une fleur ou d'un bourgeon.	Le Jeteur de Sort claque des doigts pour finir en pointant son index (Cf Figure) vers la cible et en le faisant tourner dans l'air. Il prononce un court "Hop". En un demi assaut une fleur éclos d'un bouton, une feuille d'un bourgeon…	
EMPAQUETAGE !	1 pa	1 m	2 ass	/	Cette Formulette permet au Cabaliste d'envelopper facilement, solidement et joliment, un paquet de vêtement, d'herbe, un lot de pièces, de pierres, …	Le Jeteur de Sort siffle un petit coup sec et pointe vers sa cible son auriculaire (Cf Figure) en effectuant un huit dans l'air. Le paquet peut être ouvert simplement, mais il peut aussi s'ouvrir tout seul sur une commande du Cabaliste (d'un mot qu'il choisit au jet du sortilège). Il faut pour réussir cette formulette disposer les éléments à empaqueter dans un tissu, un papier, un cuir souple… La cordelette apparaît ex nihilo et disparaît après l'ouverture du paquet.	

SORT	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE	FIGURE
EPICES !	2 pa	2 m	2 ass	/	Les Effets de cette Formulettes sont assez semblables à ce que produirait l'adjonction de poivre, ou de gingembre, de zests de citrons ou de cannelle, au choix du Cabaliste, sur un aliment, liquide ou solide. Ces épices sont tout à fait naturelles et commestibles.	Le Cabaliste lève la main, doigts vers la surface à épicer, et produit un son tel que "aaahhrrrr" en remuant pouce et index. Une poudre légère apparaît et se dépose en environ deux assauts sur la substance ciblée. La quantité d'épice est dépendante de la volonté du Jeteur de sort, mais ne peut excéder 5 grammes.	
EXVERMINE !	2 pa	5 m	0,5 ass	/	Par cette formulette le Jeteur de Sort peut tuer une créature de très petite taille, ou jusqu'à 2D10 insectes.	Le Cabaliste tend vers sa cible sa main, poing fermé index et majeurs dressés (Cf Figure), et prononce une onomatopée ("Tshittt"). Pour viser sa cible, le Jeteur de Sort doit satisfaire à une épreuve d'Intelligence, plus ou moins difficile en fonction de la distance et de la vitesse de déplacement éventuelle de la cible. La formulette n'affecte que les créatures "normales". Tous les insectes peuvent ainsi être tués, ainsi que les musaraignes, les souris, les mulots, les moineaux, les araignées, les petits scorpions, les limaces, ...	
FRAICHEUR PRIMEUR !	2 pa	1 m	0,5 ass	1 heure	Par cette formulette le Cabaliste donne à des aliments (liquides ou solides) une fraîcheur nouvelle. Il peut aussi raviver des fleurs flétries,	Le Cabaliste décrit de larges cercles au-dessus de sa cible, poing fermé, pouce sous l'annulaire, auriculaire pointé (Cf Figure), et émet un léger sifflement aigu. Le lait caillé redevient du lait frais, tout comme les œufs "périmés", le beurre rance redevient savoureux, la salade flétrie reprend une belle texture, les tomates molles reprennent éclat et fermeté, les fleurs redeviennent frâches... La formulette affecte 1 litre de liquide, ou 1 kg de matière.	
LIBRE-FIL !	1 pa	3 m	1 ass	/	Cette Formulette permet au Cabaliste de libérer une corde, une ficelle, de ses nœuds.	Le Cabaliste claque des doigts par deux fois. Une première fois en pointant le ciel, une seconde fois en pointant la cible de sa Formulette. Il murmure ce faisant un "ttsssshiii" appuyé. Cette Formulette annule les Formulettes de "Noeud", "Sac de Nœuds" et "Tresse". Elle est sans effet sur les objets magiques.	 
NŒUD !	1 pa	0	2 ass	/	Cette Formulette permet de nouer entre elles deux ficelles, deux cordes, ou deux extrêmités d'une même corde. Le nœud est un nœud simple.	Le Jeteur de Sort claque des doigts pour finir en touchant de son index (Cf Figure) la corde (ou cordelette, ficelle, …) et en faisant un "Niccc" du coin la bouche avec sa langue contre ses dents. Les deux cordes s'animent alors lentement pour se nouer l'une à l'autre. Il est possible de réaliser ainsi un noeud de cravate.	
SAVEUR !	1 pa	3 m	0,5 ass	1D4 minutes	Cette formulette affecte une substance pour en relever les fragrances et le goût. La gamme de goût ne change pas (le sucré demeure sucré, le salé salé, …)	Le Jeteur de Sort pli son poignet et tend son auriculaire (Cf Figure) en direction de la substance à enchanter. Il accompagne son geste d'un "hummm" de gourmandise. Cette formulette ne change que le goût et l'odeur, elle n'altère en rien les qualités d'un plat, d'une boisson. Une substance demeure toxique ou empoisonnée si elle l'était (mais un test d'Odeur et de Saveur sera abusé).	

SORT	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE	FIGURE
SECHE !	1 pa	0,5 m	1 ass	/	Cette formulette permet de sécher une surface de tissus, des herbes, ... Les moisissures légères sont détruites par l'opération	Le Jeteur de Sort passe son poing, pouce sorti entre l'index et le majeur (Cf figure) et prononce un léger "ssshhhhh". L'humidité, les moisissures disparaissent en quelques assauts. La surface de tissus affectée est équivalente à celle d'une veste (ou 100 gr d'herbe).	
SEL !	2 pa	2 m	2 ass	/	En utilisant cette Formulette, le Cabaliste fait descendre une "poudre de sel" sur une surface. Ce sel est tout à fait naturel et commestible.	Le Cabaliste lève la main, doigts vers la surface à saler, et fait claquer sa langue contre son palais en agitant l'index comme on taperait sur une salière. La poudre de sel qui se dépose le fait en environ deux assauts. La quantité de sel est dépendante de la volonté du Jeteur de Sort, mais ne peut excéder 100 grammes.	
SUCRE !	2 pa	2 m	2 ass	/	En utilisant cette Formulette, le Cabaliste fait descendre une "poudre de sucre" sur une surface. Ce sucre est tout à fait naturel et commestible.	Le Cabaliste lève la main, doigts vers la surface à saler, et émet une onomatopée telle que "Sluuurp" en bougeant son index de gauche à droite. La poudre de sucre qui se dépose le fait en environ deux assauts. La quantité de sel est dépendante de la volonté du Jeteur de Sort, mais ne peut excéder 100 grammes.	
TEINTURLURE !	1 pa	0	0,5 ass	30 jours	Par cette formulette le Cabaliste peut rendre à une surface (objet, tissus) sa couleur d'origine et l'éclat du neuf. Il peut également changer cette couleur d'origine pour en conférer une autre.	En touchant de sa main, auriculaire et pouce sortis du poing (Cf figure), la surface qu'il souhaite soumettre à cette formulette, le Jeteur de Sort prononce sa formule "Teinturlure Retour de Coulure" s'il souhaite redonner la couleur d'origine à une surface (maximum 1m²), ou "Teinturlure Change ta Nature" s'il veut la colorer d'une autre façon (et il lui suffit de penser à la teinte sans la prononcer). Il est à noter que cette formule est également efficace pour teindre les cheveux, les poils...	
TRI et RANGEMENT !	1 pa	1 m	1 ass	/	Cette formulette permet de trier automatiquement un certain volume d'objets. Le Cabaliste pourra ainsi sortir les pièces d'or d'un tas de pièces.	Le Cabaliste place sa main au-dessus du tas d'objets considéré, pouce contre la paume et index replié (Cf figure), et murmure "1, 2, 3, _ _ _, sort du lot et fait petit tas" (le Jeteur de Sort remplace les tirets par la matière choisie). Il ne peut choisir qu'une seule matière. La masse triée sera au maximum égale à 30 kg. On peut ainsi sortir toutes les pièces d'argent d'un tas de bronze et d'argent, ou séparer les noix des amandes, les morceaux de verre des diamants... Le tas hétérogène vibre doucement, puis la matière citée sort du tas pour aller former de petits monticules.	
AIGRELET !	1 pa	2 m	1 ass	/	Cette formulette transforme le goût, la saveur, d'un plat, d'une boisson, en lui donnant un goût particulièrement aigre.	Le Jeteur de Sort pointe son auriculaire vers la cible, et murmure un "fffsssshhhh", tout en changeant la position de ses doigts pour obtenir un poing fermé avec le pouce et l'auriculaire tendus (Cf Figures). Des gouttes de liquide apparaissent alors, ex nihilo, pour se répendre sur le plat ou la boisson. Il peut se répendre ainsi jusqu'à environ 25 cl de ce liquide (en tout point comparable à un vinaigre de vin).	 
BOULEVERSE RENVERSE !	1 pa	4 m	1 ass	/	Cette formulette agit à l'inverse de la formulette de Tri et Rangement, en bouleversant totalement une organisation d'objets, de liquide.	Le Cabaliste tend son poing, pouce vers la cible, puis agite sa main, pouce et auriculaire sortis (Cf Figures), en murmurant un "zik-zik-zik". Aussitôt, tous les petits éléments, objets ou liquides présents dans la zone ciblée sont légèrement secoués, et se renverse. Cette formule peut cibler une bouteille, et en mélanger le contenu, une sacoche, un petit sac... Elle est sans effet sur les objets magiques.	 

SORT	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE	FIGURE
CRASSE et POUSSIERE !	1 pa	3 m	1 ass	/	Cette formulette fait apparaître un film de crasse et de poussière sur une surface plane (sol, étagères, table…).	Le Cabaliste lève le poing, auriculaire et pouce sortis (Cf figure), en direction de la surface qu'il souhaite soumettre à cette formulette, et murmure un "pouah". La zone ciblée (au maximum 2 m²) se couvre alors d'une pellicule de poussières, de suie…	
DECOUSU !	1 pa	3 m	1 ass	/	Cette formulette permet au Jeteur de Sort de "tirer un fil" d'un tissu, d'un vêtement de cuir, …, pour découdre l'ensemble.	Le Cabaliste ferme son poing, pouce sorti entre l'index et le majeur et prononce un "zipppp", tout en changeant la position de ses doigts pour obtenir un poing fermé avec le pouce et l'auriculaire tendus (Cf Figures). Pour que la Formulette puisse agir, il faut qu'un fil soit déjà tiré dans les coutures du vêtement, ou que des mailles aient sauté. Si tel est le cas, c'est ensuite la totalité des coutures du vêtement qui se défont en 2 assauts.	
FANE et DEFRAICHI !	2 pa	1 m	0,5 ass	1 heure	Par cette formulette le Cabaliste provoque une perte de fraîcheur sur des aliments (liquides ou solides). Un vin perd de son bouquet, les fruits, les légumes ou les fleurs se fanent ou flétrissent.	Le Cabaliste décrit de larges cercles au-dessus de sa cible, poing fermé, pouce sous l'annulaire, auriculaire pointé (Cf Figure), et émet un léger sifflement grave en transformant son geste pour placer son poing auriculaire et pouce tendus. Le lait frais se caille, les oeufs se périment, le beurre devient rance, les fleurs fanent... La formulette affecte 1 litre de liquide, ou 1 kg de matière.	
LAIT CAILLE et ŒUF POURRI !	1 pa	2 m	0,5 ass	/	Par cette formulette, le Jeteur de Sort accélère la vitesse de "pourrissement" d'un aliment, liquide ou solide.	Le Cabaliste lève le poing, auriculaire et pouce sortis (Cf figure), en direction de la substance qu'il souhaite soumettre à cette formulette, et murmure un "beuh". Le lait devient caillé, un œuf pourri, un fromage se couvre de moisissures, un fruit devient blète, une salade se fane, le vin se bouchone... Plus la quantité affectée est faible, plus l'effet est important.	
POILS ou CRANE !	2 pa	2 m	1 ass	/	Par cette formulette le Cabaliste fait augmenter la longueur des cheveux, de la barbe, de la moustache, ou de toute autre zone hirsute. Il peut aussi utiliser cette formulette pour réduire au contraire cette longueur.	Le Cabaliste lève le poing, auriculaire et pouce sortis (Cf figure), en direction de sa cible, puis claque des doigts pour pointer de son index l'endroit exacte à affecter. Il murmure en même temps un "Pouf". L'individu ciblé peut effectuer un Jet de Résistance à la Magie pour ne pas être affecté par la formulette. En cas d'échec, et selon le choix du Jeteur de Sort, une zone poilue de son corps devient plus ou moins longue. Si le choix du Cabaliste est de provoquer une calvitie, la zone ne repoussera qu'en 1D2 jours (et pour atteindre la longueur initiale en quelques minutes).	
SAC de NŒUD !	1 pa	3 m	0,5 ass	/	Cette Formulette permet au Cabaliste d'emmêler une corde, ficelle, cordelette. Il est possible de nouer ainsi plusieurs cordes ensemble.	Le Cabaliste claque des doigts et pointe son index vers la cible, puis il ferme le poing pour ne plus dresser que le pouce et l'auriculaire (Cf Figures), et agiter la main rapidement. Il murmure ce faisant un "tshiiiii". La ou les cordes (cordelettes, ficelles...) ciblées par le Cabaliste, se nouent entre elles. Il faudra plusieurs minutes (2D6) pour les démêler ensuite. Cette formulette n'affecte pas les cordes magiques, les cordes tenues par une créature vivante, les cordes tendues d'arc...	

SORT	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE	FIGURE
SALISSURE	1 pa	3 m	1 ass	/	Cette formulette permet au Cabaliste de salir, de souiller un mur, un plat, des assiètes, un plat, des vêtements…	Le Cabaliste lève le poing, auriculaire et pouce sortis (Cf figure), en direction de la surface qu'il souhaite soumettre à cette formulette, et murmure un "iaaaah" de dégoût. La zone ciblée (au maximum 2 m² de mur, une dizaine d'assiettes ou de verres, deux grands plats, deux vestes...) se couvre alors de taches de gras, de souillures diverses…	
TERNE et VIEUX	1 pa	1 m	1 ass	/	Cette Formulette permet de donner un aspect vieilli à un objet. Un miroir se pique, un objet en fer se corrode légèrement, le cuivre prend du vert-de-gris, l'argent noirci…	Le Jeteur de sort tend la main, index et pouce levés, vers l'objet ciblé, puis modifie son geste en sortant pouce et auriculaire et en faisant mine de frapper par trois fois l'objet. Il murmure un "crrrr". Cette formulette est sans effet sur les objets magiques. La rouille, la corrosion sont seulement superficiels et un nettoyage minutieux permet de redonner l'aspect d'origine.	
TRESSE !	1 pa	2 m	3 ass	/	Par cette Formulette le Cabaliste peut joindre dans une même tresse des ficelles, des cheveux, des brins d'herbe…	Le Cabaliste claque des doigts et pointe son index vers la cible, puis il ferme le poing pour ne plus dresser que le pouce et l'auriculaire (Cf Figures), et tourne la main d'un mouvement rotatif du poignet. Il murmure ce faisant un "foutt-foutt-foutt". Les brins d'herble, les ficelles, les cheveux ne doivent pas être autrement attachés pour que fonctionne la formulette. La tresse ainsi obtenue est belle et sans défaut. Le volume maximal est égal à environ 1 "litre".	
DISSIMULATION !	4 pa	/	1 ass	spé	Cette Formulette permet au Cabaliste de faire disparaître du champ de vision d'un observateur un objet, plus ou moins grand, en le rendant virtuellement invisible. *NB : seul la vision est affectée, les sons de la zone ainsi dissimulées demeurent audibles.*	Le Cabaliste fait passer sa main, index et majeur tendus (Cf Figure) devant le champ de vision du ou des observateurs, qui devront être en face de lui (pas de côté), en prononçant un mot "magique" (n'importe quoi d'incompréhensible comme Azkadam, ou Abracadabra...). L'effet dure tant que l'observateur ne se déplace pas beaucoup de son axe d'observation. Et au maximum durant : - 30 secondes pour un objet de 30 cm x 30 cm - 20 secondes pour un objet de 1 m² - 10 secondes pour un objet de 2 m² - 5 secondes pour un objet de 4 m² - 1 seconde pour un objet de 10 m² - 1/2 secondes pour un objet de + de 10 m²	
TRANSMUTATION PASSAGERE !	2 pa	0,5 m	0,5 ass	5 ass	Cette Formulette permet de modifier un petit objet pour lui donner, sous un rapport de volume voisin, une autre forme.	Le Cabaliste place ces doigts tel qu'indiqué sur la Figure ci-contre, et murmure un "hum-hum" en tourant la main doucement. L'altération formelle est de courte durée (une dizaine de secondes), et ne peut modifier beaucoup le volume initial de l'objet. Un métal demeure un même métal, le bois le même bois... Mais des inscriptions peuvent se former, des gravures... Une fourchette peut devenir une cuillère...	
TRANSFORMATION !	4 pa	0,5 m	1 ass	1 min	Cette Formulette permet de transformer de petits objets, dont la nature ne peut être que minérale. Une plaque peut devenir une tige, un tube peut devenir une boule… On peut ainsi par exemple transformer une pièce en anneau…	Le Cabaliste pointe son auriculaire vers sa cible et murmure un "hum-hum-zap" en tranformant son geste pour obtenir la forme indiquée (Cf Figures) en tournant la main. La transformation est de courte durée. Les matières minérales doivent être proches verre et cristal, plomb en argent, cuivre en or... Le volume affecté est au maximum celui d'une douzaine de pièces. Si un individu touche l'objet ainsi transformé, il effectue un jet de sauvegarde contre les sorts qui dissipera la magie en cas de succès.	

SORT	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE	FIGURE
PAUME !	2 pa	0	0,5 ass	20 ass	Cette formulette permet au Cabaliste de dissimuler un objet dans sa main.	Le Cabaliste place un objet de petite taille (au maximum une quinzaine de centimètres de long) dans une main et passe l'autre, index et majeur tendus (Cf Figure) devant en prononçant un mot "magique" (n'importe quoi d'incompréhensible comme Azkadam, ou Abracadabra...). Un objet, parfaitement identique au premier apparaît dans la main responsable de la passe magique, tandis que l'ojet initial devient totalement invisible. La réplique magique disparaît en 2 assauts.	
OFFRANDE !	3 pa				Par cette Formulette, le Cabaliste peut transférer magiquement dans sa main un petit objet ou plusieurs tout petits.	Le cabaliste prononce un "hop" en tendant sa main (pouce sorti - Cf figure) vers sa cible, qui ne doit pas forcément être visible, puis il ramène sa main vers lui, pouce et index en pince (Cf figure). L'objet ne doit pas dépasser en masse ou en volume l'équivalent d'une cuillère à soupe en métal. Il peut s'agir de plusieurs objets très petits, comme des pièces de monnaie par exemple (une dizaine). Le cabaliste doit impérativement savoir où se trouve exactement le ou les objets, et en connaître la nature exacte. S'ils sont sur un individu, celui-ci peut lancer un Jet de Protection contre les Sorts pour empêcher l'effet de la formulette.	 
ROT !	1 pa	6 m	0,5 ass	1/4 assaut	Cette Formulette provoque un rot involontaire chez un sujet.	Le Cabaliste pli son poignet et tend son auriculaire (Cf Figure) pour se gratter le nez en se cachant ainsi la bouche et simule lui même un rot inaudible en regardant son sujet. La cible du sortilège lance un Jet de Protection contre les Sorts, mais uniquement pour connaître le volume sonore du rot qu'elle va produire. Un jet réussi indique un rot plutôt discret, un jet manqué indique un rot long et sonore.	
AVEUGLEMENT !	2 pa	7 m	0,5 ass	1/4 assaut	En utilisant cette Formulette, le Cabaliste contraint sa cible à fermer les yeux pour un bref instant (une demi-seconde).	Le Jeteur de Sort dirige discretement vers sa cible son pouce, son index et son majeur en simulant le début d'un baillement. La victime de cette Formulette lance alors un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. En cas d'échec, elle ferme les yeux pour une demi-seconde. En cas de succès, elle ne fait que cligner d'un oeil (aucune réaction pour les créatures monoculaires).	
TOUX !	2 pa	6 m	0,5 ass	selon jet de prot.	Par cette Formulette, le Jeteur de Sorts provoque une toux chez un individu.	Le Cabaliste pli son poignet et tend son auriculaire (Cf Figure) pour se gratter le nez en se cachant ainsi la bouche et se racle doucement la gorge par deux fois. La cible du sortilège lance un Jet de Protection contre les Sorts. En cas de succès, elle tousse une fois, et cela ne gêne en rien ses autres activités. En cas d'échec, ce sont plusieurs toux sonores qu'elle laisse échapper en une quinte qui dure de deux à trois secondes.	
GLOUSSEMENT !	2 pa	7 m	1 ass	1/4 assaut	Cette Formulette provoque un gloussement chez un individu.	Le Cabaliste pli son poignet et tend son auriculaire (Cf Figure) pour se gratter le nez, puis il claque des doigts dans un mouvement qui désigne sa cible en murmurant un "hu, hu"... La cible du sortilège lance un Jet de Protection contre les Sorts. En cas de succès, elle n'aura qu'un léger gloussement. En cas d'échec, elle gloussera de manière très sonore durant deux à trois secondes.	 
HOCHEMENT !	2 pa	7 m	1 ass	1/4 assaut	En utilisant ces Formulette, le Cabaliste peut provoquer un mouvement de tête chez un individu, semblable à une approbation ou à une négation.	Le Jeteur de Sorts claque des doigts et désigne sa cible en murmurant un "hé", puis il ferme le poing pour ne plus dresser que le pouce et l'auriculaire (Cf Figures), et tourne la main d'un mouvement rotatif du poignet pour une négation, ou opère un mouvement de bas en haut pour une approbation. La cible lance un Jet de Protection. En cas de succès la Formulette demeure sans effet.	 
DEMANGEAISON !	1 pa	6 m	0,5 ass	1/4 assaut	Cette Formulette provoque une légère démangeaison sur une petite partie du corps d'une créature (humanoïde ou non).	Le Jeteur de sort tend la main, index et pouce levés, vers la créature ciblée, puis se touche de l'index sur la partie du corps qui doit être affectée d'une démangeaison en murmurant un léger "grrrrattt". La créature lance un Jet de Protection. En cas de succès, la démangeaison ne la dérange pas et disparaît seule. En cas d'échec, elle se gratte instinctivement une demi seconde et la démangeaison disparaît encore.	





X. Les Sortilèges de l'Elémentaliste



Les Elémentalistes pratiquent une magie très particulière.
Si les Magiciens, Illusionnistes, Druides et Ensorceleuses utilisent de l'Astral issu des plans positifs et négatifs, les Elémentalistes tirent quant à eux leur magie directement des quatre sphères élémentaires. Si les effets sont parfois très semblables à la magie des autres Cabalistes, la gestion des potentiels magiques est très différente.

1°) Liste des sortilèges et effets pour l'Eau



Comment lire les tableaux ci-après ?

- **Sort** : c'est là que vous trouverez le titre du sortilège
- **Coût** : c'est le nombre de Points Elémentaires (unité de mesure de l'énergie magique de la sphère élémentaire dans R.E.D.O.N.) que l'Elémentaliste devra décompter de sa réserve pour utiliser ce sortilège.
- **Port**. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
- **Tps** : c'est le temps d'incantation nécessaire au magicien pour le lancement de son sortilège (gestuelle, prononciation, concentration...)
- **Durée** : c'est le temps que durera le sortilège (l'absence d'information dans une cellule indique que le sortilège est instantané), il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.), d'heures, de jours...
- **Effets** : indique l'ensemble des effets du sortilège.
- **Technique** : gestuelle, prononciation, rituel nécessaire... tout y est pour pouvoir lancer un sortilège correctement. Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de sortilège ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
ANKYLOSE	1	10 m	1 ass	2 ass/niv	Cette formule permet à l'Elémentaliste d'affaiblir un adversaire et de le gêner dans ses mouvements.	Le Cabaliste se concentre et prononce sa formule. La victime du sort doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou subir un malus d'angourdissement par le froid tel que : -2 en Attaque, Parade et Adresse. Au terme du sortilège, la victime subit en outre (niv. du Cabaliste) points de blessures par le froid.
ARMURE DE GLACE	2	0	1 ass	1 mn.	Cette formule permet au Cabaliste de placer sur une personne une "armure" de protection, qui absorbera tous les P.I., y compris les coups de maîtres, jusqu'à concurrence de sa valeur, soit 10 pts /niv. du Cabaliste.	L'Elémentaliste touche de la main le sujet de son sortilège, et prononce sa formule. Un sujet non consentant aura droit à un jet de protection contre les sorts. *N.B.: durant toute la durée du sortilège, le sujet perdra 1D4 pts de vie par assaut, sous l'effet du froid.* *Le Cabaliste peut lancer ce sortilège sur lui-même.*
BAISSE DE LA TEMPERATURE	1	5 m	2 ass	1 tour par niveau	Par cette formule, le Cabaliste provoque une baisse de la température autour de lui.	L'Elémentaliste se concentre et prononce sa formule en tournant sur lui-même, bras écartés. Il peut ainsi abaisser la température sur 5 m autour de lui de 3 ° C pour chacun de ses niveaux (maximum).
BOUCLIER DE GLACE	1	1 m	1 ass	1 mn.	Par cette formule l'Elémentaliste crée un bouclier de glace qu'il pourra utiliser pour se protéger, ou confier à quelqu'un d'autre…	Le Cabaliste se concentre et prononce sa formule. Aussitôt un bouclier en glace se forme. Il est épais et très résistant. Il protège de 3 points. Malus de 1 en Att et Prd. Il faut une Force de 14 au moins pour pouvoir le manier.
BOULE DE GLACE	1	20 m + 2m/niv	1 ass	–	Cette formule permet à l'Elémentaliste de projeter une sphère de glace de quelques centimètres de diamètre (1/2 cm par niveau) à une grande distance et avec une certaine violence.	Le Cabaliste lance sa formule en tendant sa main droite, pouce et doigts tous tendus vers la cible. Une boule de glace apparaît alors, propulsée à grande vitesse vers la cible visée, faisant 1D8 points de Blessures par niveau du Cabaliste. Si les points d'impact dépassent 45, une épreuve de constitution est nécessaire. Un échec indique un étourdissement (-2 en Att et -3 en Prd et 30% d'échec de sorts) de 2D4 assauts. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE. *N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter ce viser d'un malus plus ou moins grand en fonction de la situation (distance, taille...).* *N.B.: sur une cible solide, la boule de glace peut avoir différents effets, en fonction de la dureté de la surface et de la taille de la boule.*
CONE DE FROID	1 pt par 5 niv	2 m/niv	1 ass	/	Ce sortilège offensif permet de créer un cône glacial, qui part de la main du jeteur de sort dans la direction choisie par lui.	Le Cabaliste plie sa main et la touche de son objet fétiche, ou à défaut de son autre main, et prononce sa formule. Les dégâts d'un cône de froid sont au maximum de (2D+1bl/niveau). L'Elémentaliste peut décider lui même du nombre de dés à lancer si son pouvoir est suffisant (il peut ainsi lancer un pouvoir comme un niveau 1 à 5, ou comme un niveau 6 à 10...). Un jet de sauvegarde réussie contre les sorts permet à la victime de diviser par 2 les blessures subies. Le Cône de froid aura au maximum une taille de (2 m de long et 30cm de diamètre) par niveau du cabaliste.
DESHYDRATATION	3	2m +1/niv.	1 ass	–	Cette formule permet à l'Elémentaliste de vider de son eau l'organisme d'un sujet !	Le cabaliste se concentre et prononce sa formule en tendant vers sa cible sa main tendue qu'il resserera immédiatement comme autour d'une éponge qu'on presse. Aussitôt, sa victime devra effectuer un jet de Constitution avec malus de 1 point pour chacun des 3 niveaux que possède l'Elémentaliste. En cas d'échec, elle subie une perte correspondant à (10 + 3/niv)% de sa base de point de vie. En cas de succès, les dégâts son de moitié. *NB : hors soins magiques ou prodigieux, il faudra à la victime 2 fois plus de temps pour récupérer ses points de vie. Les "soins des blessures" manuels sont innopérants alors.*

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
ECLAIR D'EAU	1	5m+2/niv	1 ass	1ass+1/3niv	Par cette formule, l'Elémentaliste Cabaliste projette une source d'eau issue de sa main propre. Les effets sont normaux sur les feux non magique. Sur une créature, les effets vont d'un simple effet d'entrave, jusqu'à un étourdissement et des blessures due à la pression.	L'Elémentaliste se concentre brièvement sur sa formule et prononce son sort en tendant la main dans la direction souhaitée. Contre des créatures : à 1/2 de la portée maxi, épreuve de constit. avec malus de 1, si échec étourdi durant 1D4 ass.(-1/-2). A 1/3 de la distance maxi, épreuve de constit. avec malus de 4, si échec étourdi durant 1D6 ass.(-3/-4). A 1/4de la distance maxi, la victime perd 1Pt de vie par 3 niveaux du Cabaliste, sous le choc, et ce par assaut. Quelque soit la distance de la créature touchée par l'éclair d'eau, sa progression vers le Cabaliste est réduite de 10% par niveau de celui-ci au dessus du 6ème.(à 110% elle recule).
ECRAN DE BROUILLARD	1	spe	1 ass	3 tour	Cette formule permet au Cabaliste de créer un écran e brouillard de 200m3, ayant la forme qu'il désir, anneau, mur, nuage... Tout changement dans la forme occasionne ensuite une dépense de 2 pt astraux.	L'Elémentaliste réunie ses mains en coupe et prononce sa formule en soufflant au creux de ses paumes. La portée de la brume est de 50m à la création.*N.B.: un vent fort peu la déplacer, et un vent violent la dissiper.*
FLECHE DE GLACE	1	0	1 ass	1mn/n	Ce sortilège permet à l'Elémentaliste d'enchanter des flèches, qui se recouvriront de givre, devenant alors des armes +4 aux dégâts. Le Cabaliste peut enchanter jusqu'à une flèche par niveau.	Le Cabaliste passe sa main au dessus des flèches à enchanter, et prononce sa formule "REFRIGOST FLEXIS". Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE.
GLACIATION	2	spé	1 ass	4 ass/niv	L'Elémentaliste a recours à cette formule pour geler une surface ou paralyser par la glace un adversaire.	Appliqué sur une surface liquide, provoque la formation d'une nappe de glace de 1m² par niveau (5 cm d'épaisseur par niveau). Visant une créature, au toucher, celle-ci se trouve paralysée durant 2 assauts par niveau du Cabaliste. Elle perd durant cette période 1D4 Pts de vie par assaut. Le Cabaliste doit obtenir avec (niv+1 D6) auquel il ajoute son niveau, un résultat supérieur à (Résist. Magie)+3D6 de la victime. Si le Cabaliste échoue, le sujet subit tout de même 1D2 Pts de Bl par le froid sur l'assaut.
GLACONS MARTEAUX	1	5m +1/niv.	1 ass	–	Cette formule libère de la main de l'Elémentaliste un certain nombre de pics de glace qui vont toucher toutes les créatures présentes dans la portée du sort.	Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce sa formule en tendant la main. Aussitôt 2D10 glaçons s'en échappent et vont frapper toutes créatures vivantes à portée. Une seule créature ne peut être touchée par plus de 3 étincelles. Chacune occasionne 1D6+1 Points d'Impact.
INVOCATION D'UN ELEMENTAL	4	8 m	2à5 ass	2T+1mn/n	voir partie annexe	voir partie annexe
MARCHE SUR LES ONDES	1	0	2 ass	1 tour par niveau	Par ce sortilège, le Cabaliste peut marcher sur une surface liquide (densité au moins égale à l'eau) comme s'il s'agissait d'un sol solide.	Le Cabaliste prononce son sortilège tout en frottant la plante de ses pieds. Il doit en outre réussir une épreuve d'INTELLIGENCE. N.B. : Le sort peut être lancé sur une autre personne humanoïde que le jeteur de sort lui-même. Dans ce cas, la durée du sortilège ne comprend pas l'addition due aux niveaux du lanceur de sort
MUR DE GLACE	1	2m/niv	3 ass	5ass+2/n	Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer l'apparition d'une surface verticale, ou au plus à 45° par rapport au sol, faite de glace magique. Les dimensions maximales de ce mur sont de 2m² par niveau du Cabaliste. Il ne peut y avoir d'angles ou d'arrondis. Son épaisseur est invariablement de 30 cm. Il peut être brisé mais pas pénétré autrement.	L'Elémentaliste fait une rapide méditation, puis il tend les deux bras vers le sol à l'endroit où il désir voir surgir le mur de feu, puis en prononçant sa formule il lève les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE.

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
OEDEME	2	3m +1/niv.	1 ass	1 tour	Par cette formule, l'Elémentaliste influence directement la masse d'eau à l'intérieur d'un corps vivant.	Le sujet doit effectuer un jet de sauvegarde sur les sorts. En cas d'échec, la masse d'eau que contient son corps augment d'1/3, lui faisant perdre des points de vie (valeur égale à 10% de ses points de vie de base), et 2 en Att et 3 en Prd. En cas de succès, demi-effets. Quoi qu'il en soit, la douleur est violente !
PAROIE DE GLACE	2	15 m	1 ass	10as/2niv	Ce sort permet au Cabaliste de créer une "paroi" de givre, une nappe de verglas, extrêmement glissante, sur le sol, le plafond, un mur, une pente… La zone d'effet du sort est de 1m² par niveau.	L'élémentaliste lève son bras et l'abaisse dans la direction choisie. Puis il prononce sa formule "REFRIGOST AREA". Toute personne, en dehors du Cabaliste, présente sur la zone d'effet doit réussir une épreuve d'Adresse à chaque assaut, ou tomber. Tout combattant subit un malus de 2 pts en Attaque et en Parade.
PASSERELLE DE NUEE	1	1m/niv	1D ass	1T+1/3niv	Ce sortilège permet à l'Elémentaliste de créer un pont fait d'une substance gazeuse et blanchâtre, s'étendant d'un bord à l'autre d'un vide, d'un précipice, d'un fossé…	Le Cabaliste se concentre durant quelques assauts st lance sa formule magique en tendant les bras, paumes tournées vers le ciel. L'énergie astrale dépensée par le Cabaliste provoque la solidification des gouttelettes d'humidité et de poussière présentent dans l'air. Le Jeteur de Sort peut créer un pont d'un mètre de long par niveau. Il fait invariablement 1 mètre de large et peut supporter le poids d'une personne par niveau du Cabaliste.
PRISON DE GLACE	2				Par ce sort, le Cabaliste peut tenter d'emprisonner une créature grâce à des grilles magiques. Pour fonctionner, ce sort à besoin d'une cible vivante ou mort-vivante, d'au moins 80cm de haut, ou 30kg de masse.	Le Cabaliste tend les bras vers la créature qu'il souhaite emprisonner, et prononce sa formule. Le Cabaliste doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE. Si l'épreuve réussie une grille vient se matérialiser entre le Cabaliste et sa cible, puis une autre formant angle droit avec la première, puis une autre et enfin une quatrième. La créature visée peut lancer un jet de protection contre les sorts, mais avec un malus de 1 point par 3 niveau du Cabaliste. Si elles ne rencontrent pas de plafond, les grilles mesurent 0,5m de haut par niveau du Cabaliste, et toujours 2m de large. N.B.: les grilles ne peuvent blesser quelqu'un et n'apparaissent tout simplement pas si elles sont susceptibles de toucher une être vivant (définit comme ci-contre).
PURIFICATION DE L'EAU	1	spe	2 tour	perm	Cette formule permet au Cabaliste de transformer un volume d'eau, afin de la rendre consommable sans danger.	Le Cabaliste trempe son auriculaire dans l'eau à purifier, et prononce la formule "PURIFICATUS AQUAE".
RESPIRATION AQUATIQUE	1	0	3 ass	1T/2niv	En utilisant cette formule, le Cabaliste peut respirer sous l'eau sans difficultés.	Le Jeteur de Sort se tient la gorge d'une main, tend l'autre en prononçant sa formule. Il doit en outre réussir une épreuve d'INTELLIGENCE à +2. Le Cabaliste peut permettre à une personne par niveau atteint (niveau du cabaliste-1) de respirer avec lui, et ce tant qu'un contact physique est maintenu.
SOIF INEXTINGUIBLE	1	3 m	2 ass	1mn/3niv	Par cette formule, le Cabaliste provoque chez son sujet une sensation de soif intense, qui le conduira à consommer tout liquide potable (ou cru tel) qu'il pourra trouver. Le sujet ne pourra rien entreprendre d'autre et en cas d'absence de liquide, sa convoitise d'un breuvage pourra le conduire au meurtre.	Le Cabaliste doit voir son sujet, et murmurer sa formule en tendant sa main, doigts écartés, paume en avant. Le sortilège fonctionne si le Cabaliste obtient en lançant son niveau de D6 plus un, un résultat supérieur à la Résistance à la Magie du sujet. L'adversaire a droit à un jet de protection avec malus de 2.
STALAC-JECTILES	1	5m/niv.	1 ass	–	Par ce sortilège, l'Elémentaliste peut projeter dans une direction de son choix un pieu de glace.	L'Elémentaliste se concentre et prononce sa formule en tendant l la main en direction de sa cible. Un pieu de glace quitte aussitôt sa main pour aller frapper la cible visée, faisant 2D6 P.I. par trois niveau du Cabaliste. Le Cabaliste doit satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE pour parvenir à toucher sa cible. *N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter ce viser d'un malus plus ou moins grand en fonction de la situation (distance, taille...).*



2°) Liste des sortilèges et effets pour l’Air



Comment lire les tableaux ci-après ?

- **Sort** : c'est là que vous trouverez le titre du sortilège
- **Coût** : c'est le nombre de Points Elémentaires (unité de mesure de l'énergie magique de la sphère élémentaire dans R.E.D.O.N.) que l’Elémentaliste devra décompter de sa réserve pour utiliser ce sortilège.
- **Port**. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
- **Tps** : c'est le temps d'incantation nécessaire au magicien pour le lancement de son sortilège (gestuelle, prononciation, concentration...)
- **Durée** : c'est le temps que durera le sortilège (l'absence d'information dans une cellule indique que le sortilège est instantané), il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.), d'heures, de jours...
- **Effets** : indique l'ensemble des effets du sortilège.
- **Technique** : gestuelle, prononciation, rituel nécessaire... tout y est pour pouvoir lancer un sortilège correctement. Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de sortilège ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
AIMANT	1	1 m/niv	1/2 ass	10 ass	Cette formule permet à l'élémentaliste d'attirer à lui ou de repousser une masse de métal.	L'Elémentaliste tend la main vers l'objet à attirer ou à repousser et prononce sa formule. Il peut agir sur tout objet métallique d'un poids égal à 1kg pour chacun de ses niveaux. La vitesse de déplacement est de 1m/sec. Eventuellement augmentée en proportion du poids de l'objet comparé au maximum de l'Elémentaliste.
ARMURE DE FOUDRE	1	0	1 ass	(Niv.ass)+3	L'Elémentaliste recourt à cette formule pour se protéger des coups en s'enveloppant d'un champ électro-magnétique.	Le Cabaliste prononce sa formule en passant très vite le plat de sa main devant son visage, sa poitrine et son ventre. Aussitôt, une enveloppe électro-magnétique se place sur le Cabaliste, lui procurant une protection physique de 2 points. Chaque assauts, le Cabaliste doit réussir une épreuve de Constitution, ou perdre 1D6 points de vie par l'électricité.
BULLE D'AIR	1	5 m	2 ass	2 tour/n	Cette formule permet au Cabaliste de créer une bulle d'air, véritable zone respirable de 3m de rayon, autour de son corps propre, ou du corps d'un autre individus.	Le Cabaliste étend les bras et prononce sa formule en soufflant vers le haut. Une bulle se forme qui permet à un individus de taille moyenne de respirer durant 10mn par niveau du Cabaliste.
CHARGE MAGIE	2	0	3 ass	/	Cette formule permet à l'Elémentaliste de régénérer partiellement les charges d'un objet magique.	L'Elémentaliste se concentre et touche de la main l'objet qu'il souhaite régénérer en "charges magiques", puis il prononce sa formule. La formule fonctionne dans 5% des cas par niveau de l'Elémentaliste. En cas de succès, il redonne 1D2 charges à un objet par tranche de 4 niveaux qu'il possède lui-même.
CHUTE DE PLUME	1	0	1 ass	1 tour	Par cette formule, le Cabaliste peut réduire son poids propre, et celui de son équipement (max.30kg), à celui d'une simple plume, au point de pouvoir réduire une grande part des dégâts d'une chute.	Le Cabaliste prononce sa formule en battant des mains durant un assaut, comme un oiseau. Les dégâts sont de 1pt pour une chute >10m 3pt pour >50m 4pt pour >100m 5pt pour >500m 8pt pour >1000m 12pt pour >2000m.
CONTROLE	1	5 m *(et 3m/niv pour l'éventuel "retour de sort")*	1/2 ass	–	Cette formule permet à l'Elémentaliste d'annuler totalement les effets d'un sortilège à base d'électricité dirigé contre lui directement, ou dans les 5 m autour de lui.	L'Elémentaliste tend sa main, paume en avant, en direction de la source du sortilège électrique et prononce sa formule. Il peut ainsi annuler, avec 50% de chance, tous les effets du sort. Si son niveau est supérieur à celui du lanceur de sort adverse il reçoit un bonus de 5% par niveau de différence. Si son niveau est inférieur, il subit un malus de 2% par niveau de différence. *NB : si l'Elémentaliste est de niveau 8 au moins, il peut, avec 3% de chance par niveau tenter de renvoyer dans le même temps le sortilège vers un adversaire quelconque...*
CROCHETAGE MAGNETIQUE	1	0	2 ass	–	L'Elémentaliste peut, par cette formule, tenter de crocheter beaucoup plus facilement	Le Cabaliste touche la serrure à crocheter de sa main et prononce sa formule. Il peut ensuite tenter de crocheter, lui-même, la serrure avec son pourcentage d'aptitude "serrure" multiplié par 3 !
ECLAIR MIROIR	1 pt par 5 niv	15 m pour la première cible puis 20m maxi entre les suivantes	2 ass	/	Cette formule est le sortilège offensif le mieux adapté au combat contre plusieurs adversaires. Grâce à elle, le Cabaliste peut frapper d'un "éclair" toutes les créatures présentent dans la portée du sort, jusqu'à concurrence de une pour chacun de ses niveau d'expérience.	L'Elémentaliste tend la main en direction de sa première cible, puis il ferme les yeux pour visualiser mentalement le cheminement de son sort, et prononce sa formule. Il peut alors infliger jusqu'à un maximum de 5pt de bl par niveau d'expérience qu'il possède à sa première victime. Pour la deuxième, les blessures sont égales aux totale du premier moins 1pt, pour la troisième au total du premier moins 2pt .... Chaque adversaire a droit à un jet de protection contre les sorts, qui divisera par deux les dégâts en cas de succès.

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
ELECTRO-CHOC	1	0	1 ass	_	C'est le sortilège de "soin" des Elémentalistes d'Air.	L'Elémentaliste pose sa main sur la poitrine du sujet et prononce sa formule. Par utilisation du courant électrique, il redonne 1D12+(Niv/2) Pts de vie, mais occasionne 1D8+1 Pts de Blessures.
ELECTROLYSE	2	0	1 mn/kg	_	Cette formule permet à l'Elémentaliste de supprimer toutes les altérations de corrosion qu'a subit un métal, et de lui redonner ainsi toute la solidité et la pâtine du neuf.	L'Elémentaliste doit plonger l'objet dans de l'eau douce. Puis il met ses deux index dans l'eau, de part et d'autre de l'objet en prononçant sa formule.Une fois nettoyé de toute trace de rouille, l'objet reprend le cour normal de son vieillissement.
ELEVATION STATIQUE	2	0	1 ass	12 ass.	Ce sort permet à l'Elémentaliste de s'élever et de voler à une vitesse de 8 m/sec.	L'Elémentaliste se concentre et prononce sa formule. Grâce au magnétisme produit par l'énergie électrique, le Cabaliste peut s'élever et voler durant 12 assauts (vol à 8m/sec.). L'Elémentaliste peut entretenir ce sort pour poursuivre son vol.
ETINCELLES MIROIRES	1	5m+1/niv	1/2 ass	_	Cette formule libère de la main du Cabaliste un certain nombre d'étincelles électriques qui vont toucher toutes les créatures présentes dans la portée du sort.	Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce sa formule en tendant la main. Aussitôt 2D10 étincelles électriques s'en échappent tels des arcs et vont frapper toutes créatures vivantes à portée. Une seule créature ne peut être touchée par plus de 3 étincelles. Chacune occasionne 1D4+1 Pts de Bl électriques.
FLASH AVEUGLANT	1	7 m	1 ass	1D3 ass	Ce sortilège permet à l'Elémentaliste de lancer avec ses yeux un flash lumineux aveuglant.	Le Cabaliste doit croiser le regard de son adversaire, et prononcer sa formule en écarquillant les yeux. Si la cible échoue dans une épreuve de PERCEPTION affectée d'un malus de 1pt/2niv du Cabaliste, alors il est aveuglé pour 1D3 assauts (malus de -2/-3 au combat).
FOUDRE GUERRIERE	1	0	1 ass	Niv. ass	Par cette formule l'Elémentaliste peut littéralement "électriser" un sujet pour le rendre féroce au combat.	Le Cabaliste touche la peau nue du sujet et prononce sa formule. Il libère ce faisant une décharge électrique dans le corps de sa cible qui se trouvera ainsi soumis à une accélération complète de son métabolisme. Il reçoit ainsi un bonus de 2 en Attaque et de 4 en Force. A noter que le sujet soumis à cette impulsion perd chaque assaut 1D4 points de vie.
FULMINICTUS	1	7m	1 ass	/	Cette formule permet au Cabaliste de frapper un adversaire d'un éclair d'électricité, visible et bleu, faisant (3D6+niv) points de blessure.	Le Cabaliste tend la pointe de son objet fétiche vers sa cible, et la fixe du regard. Il prononce alors sa formule suivie de "droit au but". Le Cabaliste ne contrôle pas sa dépense astrale. S'il est de niveau 8, il dépense 3D+8 points astraux, ou le maximum permis par son potentiel astral du moment.
INVOCATION DE LA FOUDRE	3	500 m	2 mn	spe	Par cette formule, le Cabaliste peut ordonner à la foudre de s'abattre à l'endroit de son choix. Il peut avec ce sortilège appeler un éclair par minute, tant que les conditions sont favorables, et que ses points astraux le lui permettent.	Le Cabaliste se concentre sur son sortilège, et après environ 2 minutes il prononce sa formule "INVOCATIS FULMINICTI" en désignant de son objet fétiche la cible à frapper. Il doit en outre satisfaire à une épreuve de SAGESSE. Enfin, les conditions météorologiques doivent être favorables, tel que averse importante, ciel nuageux, vent fort, temps chaud et orageux ou même tornade. Chaque éclair cause 6D6 de Bl +1D/niv . La cible d'un éclair à droit à un Jet de Sauvegarde contre les sorts, qui divisera les blessures par deux en cas de succès.
INVOCATION D'UN ELEMENTAL	4	8 m	2à5 ass	2T+1mn/n	voir partie annexe	voir partie annexe

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
LAME ELECTRIQUE	1	0	1/2 ass	4 ass+1/Niv	Cette formule permet à l'Elémentaliste de placer un sortilège électrique sur une arme en métal.	Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce sa formule en touchant l'arme. Aussitôt, et durant toute la durée du sortilège, celle-ci occasionne 1D4 points de Bl supplémentaires par l'électricité.
LAME FOUDROYANTE	3	0	1 ass	4 ass+1/Niv	Cette formule est semblable à la formule "Lame Electrique", mais dans une version plus puissante.	Comme pour la formule de Lame Electrique l'Elémentaliste se concentre et prononce sa formule en touchant l'arme. Il octroie ainsi à l'arme un bonus de dégât électrique, mais de 1D6 cette fois. Il y a de plus 1% de chance par niveau du cabaliste pour qu'un tel choc électrique provoque la mort de la victime (celle-ci doit réussir en ce cas un jet de Constitution divisé par deux pour ne pas succomber).
PARALYSIE MAGNETIQUE	2	6 m	1/2 ass	2D10+(1/Niv) ass.	L'Elémentaliste utilise cette formule pour tenter de paralyser un sujet.	L'Elémentaliste fixe son adversaire et prononce sa formule. Il lance ensuite autant de dés à 6 faces qu'il a de niveau + 1 et ajoute son Intelligence. Le sortilège réussit si le résultat ainsi obtenu est supérieur à la résistance à la magie (intell+2xniveau) + 3D6 de l'adversaire. *N.B. : le sujet ainsi paralysé est hautement électrique. Le moindre contact occasionne une décharge de 1D4 points de Blessures.*
POIGNE ELECTRIQUE	1	0	1 ass	_	Lorsque l'Elémentaliste utilise cette formule, il crée une accumulation électrique dans l'une de ses mains, à son choix, qui sera libérée, dés qu'il touchera de cette main une créature vivante ou une surface métallique.	L'Elémentaliste prononce sa formule en serrant son poing. Il peut garder cette force électrique durant un temps indéfini. L'électricité se libère dés qu'il touche une créature, mais pas si c'est une créature qui touche le Cabaliste. Cette décharge provoque 1D10 pts de Bl, plus 1 point par niveau du Cabaliste.
RAFALE DE VENT	2	3m/niv	1 ass	3ass+2/n	Ce sortilège crêt un puissant courant d'air, issus de l'Elémentaliste et orienté au choix de celui-ci.	Le Cabaliste étend les bras et prononce sa formule "URIACH VENTIS". Le vent ainsi créé est capable d'éteindre toute flamme non protégée, et avec 4% de chance par niveau du cabaliste, celles qui le sont. Par ailleurs, le vent empêchera toutes les créatures ayant une force inférieure au niveau du Cabaliste de progresser dans sa direction. Il retardera les autres, et renversera les petits objets (3KG par niveau). L'angle maximum du courant d'air est de 45°.
SOUDURE	1	0	2 ass	_	Par ce sort, l'Elémentaliste peut réunir deux pièces de métal.	Le Cabaliste se concentre et prononce sa formule en touchant du doigt les deux pièces de métal à "fusionner". La longueur de la soudure ne peut excéder 5 cm/niveau.
VIDE MAGIE	2	0	3 ass	/	Cette formule permet à l'Elémentaliste de vider partiellement les charges d'un objet magique.	L'Elémentaliste se concentre et touche de la main l'objet qu'il souhaite siphoner de ses "charges magiques", puis il prononce sa formule. La formule fonctionne dans 5% des cas par niveau de l'Elémentaliste. En cas de succès, l'objet perd 1D2 charges par tranche de 4 niveaux qu'il possède lui-même. L'Elémentaliste récupère alors la moitié des points ainsi siphonés en points élémentaires sur sa base personnelle (permanents) !



3°) Liste des sortilèges et effets pour la Terre



Comment lire les tableaux ci-après ?

- **Sort** : c'est là que vous trouverez le titre du sortilège
- **Coût** : c'est le nombre de Points Elémentaires (unité de mesure de l'énergie magique de la sphère élémentaire dans R.E.D.O.N.) que l'Elémentaliste devra décompter de sa réserve pour utiliser ce sortilège.
- **Port**. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
- **Tps** : c'est le temps d'incantation nécessaire au magicien pour le lancement de son sortilège (gestuelle, prononciation, concentration...)
- **Durée** : c'est le temps que durera le sortilège (l'absence d'information dans une cellule indique que le sortilège est instantané), il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.), d'heures, de jours...
- **Effets** : indique l'ensemble des effets du sortilège.
- **Technique** : gestuelle, prononciation, rituel nécessaire... tout y est pour pouvoir lancer un sortilège correctement. Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de sortilège ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
BILLES DESEQUILIBRANTES	1	1m	1 ass	5 ass	Par ce sortilège, l'Elémentaliste fait surgir à même le sol des cailloux sphériques qui déséquilibreront éventuellement des adversaires…	Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce sa formule en tendant un doigt vers la surface à affecter. Aussitôt, sur le sol apparaissent une dizaine de bille (2 cm de diam.), susceptibles de déséquilibrer un adversaire bipède (épreuve d'adresse à chaque assaut ou 2D6 et déséquilibre).
BOULET DE PIERRE	1	10m +2/niv	1 ass	/	Cette formule permet à l'Elémentaliste de projeter violemment une pierre créée pour l'occasion.	L'Elémentaliste se concentre et tend la main vers sa cible en prononçant sa formule. Un gros cailloux (environ 500 gr) jaillit alors pour aller frapper violemment une cible, faisant 3D6 de P.I. Pour toucher effectivement, l'Elémentaliste doit satisfaire à une épreuve d'Intelligence, plus ou moins modifiée par la distance, la taille de la cible...
DISTORSION DE MASSE	3	5m +1/niv.	1 ass	/	Cette formule permet à l'Elémentaliste d'agir sur la masse corporelle d'une créature.	L'Elémentaliste se concentre et tend la main vers sa cible en prononçant sa formule. Aussitôt, sa victime devra effectuer un jet de Constitution avec malus de 1 point pour chacun des 3 niveaux que possède l'Elémentaliste. En cas d'échec, elle subie une perte correspondant à (20 + 2/niv)% de ses points de vie du moment. En cas de succès, les dégâts son de moitié. NB : hors soins magiques ou prodigieux, il faudra à la victime 2 fois plus de temps pour récupérer ses points de vie. Les "soins des blessures" manuels sont innopérants alors.
EFFONDREMENT	1 par 10 m3	10 m	2 ass	/	Cette formule permet à l'Elémentaliste de provoquer l'effrondrement d'une petite structure de pierre (la pierre doit entrer pour au moins 25% dans la composition du bâtiment).	Le Cabaliste prononce sa formule en regardant sa cible et en tendant ses deux bras vers elle, en agitant ses mains… Des fissures apparaissent alors sur les mûrs, entraînant l'effrondrement du bâtiment dans les quelques assauts qui suivent.
FISSURE	2	5 m	1/2 ass	10 ass	Par cette formule, l'Elémentaliste provoque l'ouverture de fissure relativement profondes (5D10 cm) dans le sol.	Le cabaliste tend ses deux mains vers la zone à affecter (un carré de 20 m² au plus) et prononce sa formule. Des fissures s'ouvrent alors, mesurant jusqu'à un demi-mètre de profondeur sur une trentaine de large. Ces fissures peuvent entraver nettement la progression d'adversaires, voire même les faires choir. *NB : les fissures en se refermant ne peuvent emprisonner quoi que ce soit...*
GRAVILLONS	1	3m +1/niv	1 ass	/	Cette formule libère de la main du Cabaliste un certain nombre de petits cailloux qui vont toucher toutes les créatures présentes dans la portée du sort.	Le Cabaliste se concentre brièvement et prononce sa formule en tendant la main. Aussitôt 2D10 gravillons filent de sa main et vont frapper toutes créatures vivantes à portée. Une seule créature ne peut être touchée par plus de 3 gravillons. Chacun occasionnant 1D6+1 Points d'Impact.
INVOCATION D'UN ELEMENTAL	4	8 m	2à5 ass	2T+1mn/n	voir partie annexe	voir partie annexe
NUEE DE METEORES	5	40m+10/n	2 ass	/	Par cette formule, un Elémentaliste crée en les projetant, 4 boules de pierre, d'environ 80cm de diamètre, aussi rapide que des météores. Ces météores éclatent lorsqu'ils percutent une surface solide, mais peuvent passer au travers de surfaces fragiles (porte, cloisons minces...).	Le Cabaliste tend une main vers la cible choisie, et l'ouvre paume en l'air, libérant ainsi 4 rubis d'au moins 10 carats, préparés à l'avance, en prononçant sa formule. Il doit pour viser juste, satisfaire à une épreuve d'Intelligence, éventuellement modifiée par la distance et/ou la taille. En cas d'impact direct, un météore inflige 7D12 pts de Bl, et s'il éclate, toute personne non abritée dans un rayon de 10 mètres perd 7D6 pts Bl. Lorsqu'un groupe est touché, on détermine aléatoirement (appréciation du MdJ) qui reçoit un ou des impacts directs. Une même créature humanoïde de taille moyenne ne peut être victime de plus de 2 météores du même sortilège. Pour un impact direct, faire un jet de Constitution avec un malus de 4 (8 pour 2), en cas d'échec consulter la table des dégâts de chute (10m par météore). *N.B.: un jet de protection est applicable, et permet de ne recevoir que 1/2 dégâts.*

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
PASSE MURAILLE	10 pa	0	4 ass	10ass+2/niv	cette formule permet au Cabaliste de rendre son corps suffisamment immatériel pour pouvoir traverser les surfaces solides (bois, métal, pierre…) ou liquides. Il devient alors insensible aux variation de température, et aux attaques. Il n'est plus affecté que par les armes magiques, et les sortilèges de Charme, d'Hypnose et d'Illusion.	Le Cabaliste passe le plat de sa main devant tout son corps et prononce sa formule. N.B: pour devenir immatériel, le Cabaliste doit exister durant le sort sur 2 plans d'existence. Il devient alors susceptible d'être attaqué par des créatures du plan auquel il n'appartient pas (le plus souvent l'Astral ou l'Ether). Ces créatures, Diables, Démons, Dieux inconnus... seront invisibles pour lui. Le risque est de 1% plus 1% par 5 assauts au delà du 10em.
PEAU DE PIERRE	1	0	1 ass	5ass+1cbt	L'utilisation de cette formule permet au Cabaliste de durcir sa peau, ou celle d'une autre créature vivante.	Le Cabaliste contracte ses muscles, un doigt sur le menton, et prononce sa formule. Aussitôt son corps, ou celui de l'individu ciblé, devient aussi dure que la pierre, lui conférant une protection "naturelle" de 3 points (y compris contre les coups de maître).
PEAU DE ROCHE	3	_	1 ass	1 ass/niv	Cette formule permet à l'Elémentaliste de durcir son épiderme pour se protéger dans un combat.	Le Cabaliste prononce sa formule en touchant son menton de sa main. Il est aussitôt protégé des blessures physiques durant 1 assaut par niveau, jusqu'à concurrences de (5 x Niv.) de points d'impacts. Pour lutter contre la rigidité qu'entraine ce sortilège, le sujet doit réussir deux épreuves de Constitution par assaut, avec malus de 1D4 points (tirage par assaut). En cas d'échec il perd pour toute la durée du sortilège 1pt en Att, Prd et Ad. Lorsqu'il atteint les 3 points de malus, le sujet descend d'une catégorie en cadence de combat. *N.B. : ces effets disparaissent au terme du sort, ou au dernier point de protection de "Peau de Pierre" perdu.*
PETRIFICATION (et inverse)	2	5 m	2 ass	permanent	Cette formule transforme en pierre une créature non magique. La créature survit durant 1D6 jours à la pétrification.	L'Elémentaliste tend son bras, paume en avant en direction de sa victime, et prononce sa formule. Le Cabaliste doit obtenir un résultat supérieur à la classe de monstre de l'adversaire + 3D6, en lançant pour sa part son niveau de D plus 1, et en ajoutant à cette somme son CHARISME. *N.B: pour un être humain on remplacera la classe de monstre par la résistance à la magie.*
SECOUSSE	1	10 m	2 ass	2 ass	Ce sortilège permet à l'Elémentaliste de provoquer une petite secousse sismique sur une zone très localisée.	Le Cabaliste se concentre et prononce sa formule en tendant la main vers la zone à affecter. Aussitôt, la terre tremble légèrement sur une surface circulaire d'au maximum (5m +1m/niv). Toutes les créatures au sol dans cette surface doivent réussir un jet d'Adresse ou tomber au sol (comme sur une maladresse de combat).
VOYAGE SOUTERRAIN	2	0	5 ass	/	L'Elémentaliste utilise cette formule pour voyager au travers du sol, à une vitesse de 50 km/h (14m/sec).	L'Elémentaliste se concentre en fermant les yeux pour essayer de visualiser un endroit qu'il connaît. Puis il prononce sa formule en levant ses deux bras au ciel. Aussitôt le sol semble s'ouvrir sous ses pieds pour l'engloutir. Le Cabaliste peut se rendre ainsi rapidement (50 km/h) d'un endroit vers un autre distant au plus de 10 km par niveau. *NB : durant un tel déplacement il existe* (10-1/3Niv)% de *risque de faire une rencontre avec une créature souterraine*



4°) Liste des sortilèges et effets pour le Feu



Comment lire les tableaux ci-après ?

- **Sort** : c'est là que vous trouverez le titre du sortilège
- **Coût** : c'est le nombre de Points Elémentaires (unité de mesure de l'énergie magique de la sphère élémentaire dans R.E.D.O.N.) que l'Elémentaliste devra décompter de sa réserve pour utiliser ce sortilège.
- **Port**. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
- **Tps** : c'est le temps d'incantation nécessaire au magicien pour le lancement de son sortilège (gestuelle, prononciation, concentration...)
- **Durée** : c'est le temps que durera le sortilège (l'absence d'information dans une cellule indique que le sortilège est instantané), il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.), d'heures, de jours...
- **Effets** : indique l'ensemble des effets du sortilège.
- **Technique** : gestuelle, prononciation, rituel nécessaire... tout y est pour pouvoir lancer un sortilège correctement. Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de sortilège ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
RAYON DE FEU	1 pt par 4 niv	50m	1ass	/	Cette formule transforme l'énergie spirituelle en un rayon de feu qui ira toucher n'importe quelle cible, à la volonté du Cabaliste, jusqu'à 50 mètres.	Le Cabaliste tend son bras et se concentre durant 2 secondes afin de transformer son énergie spirituelle en énergie physique. Puis, il prononce sa formule. Le Cabaliste décide lui-même du parcourt de son rayon de feu. Il causera 1 point de Bl par point astral investi dans le sort (max.de 5 fois le niveau du Cabaliste). L'effet sera au maximum celui d'une balle de 10cm de diamètre. *N.B.: un Cabaliste ne peut utiliser deux fois de suite un sortilège de Rayon de Feu.*
BILLE DE BRAISE	1 pt par 3 niv	5 m	1/2 ass	/	Cette formule permet à l'Elémentaliste de projetter sur une cible une bille de braise, d'environ 3cm de diamètre, faisant 1D4+2 Bl par le feu. Il peut avec le même lancé de sort, projetter au maximum une pour 3 niveaux qu'il possède (et pour un coût en points astraux correspondant).	Le Cabaliste prononce sa formule en tendant le bras vers sa cible, index et auriculaire pointés. Puis il doit réussir une épreuve d'INTELLIGENCE (éventuellement modifiée par les circonstences du moment) pour le viser de sa cible. La capacité de lancement s'acquiert comme suit : niveaux 1 à 3 : 1 bille, puis niv. 4 à 6 : 2 billes, puis niv. 7 à 9 : 3 billes, ... *Un Cabaliste de Niveau 9 pourra donc au maximum lancer dans le même sort 3 balles flambantes, vers la même cible, faisant 3D4+6 Bl, pour un coût de 18 Pa.*
BALLE FLAMBANTE	1 pt par 3 niv	6 m	1 ass	/	Le Cabaliste projette sur une cible une petite boule enflammée, d'environ 4cm de diamètre, faisant 1D4+1 Bl par le feu. Il peut avec le même lancé de sort, projetter au maximum une pour chacun des niveaux qu'il possède (et pour un coût en points astraux correspondant).	L'Elémentaliste prononce sa formule en tendant le bras vers sa cible, index et majeur pointés. Puis il doit réussir une épreuve d'INTELLIGENCE (éventuellement modifiée par les circonstences du moment) pour le viser de sa cible. Un Cabaliste de Niveau 9 pourra au maximum lancer dans le même sort 9 balles flambantes, vers la même cible, faisant 9D4+9 Bl, pour un coût de 36 Pa.
CHARME DE FEU	1	15 m	1 ass.	1 mn+1/3Niv	Par ce sortilège, le Cabaliste donne à une source de feu (torche, foyer...) une propriété hypnotique. Toute créature qui la regarde, devient obnubilée par le feu, et peu attentive à ce qui l'entoure.	L'Elémentaliste regarde la source de feu et murmure sa formule en agitant sa main dans un mouvement ondulant. Un individu soumis à l'hypnose d'un "CHARME DE FEU", ne prêtera aucune attention à tout ce qui se déplace à plus de 3 mètres de lui. De même, sa vue tout entière accaparée par le feu il ne percevra pas distinctement une personne passant devant lui. Il en va de même pour l'ouie.
BOULE DE FEU / grande	3 pt par 3 niv	40m (maxi)	2 ass	/	Ce sort crêt une petite sphère incandescente qui part des doigts du Cabaliste vers une cible qu'il doit viser. Le Cabaliste choisit la direction mais aussi la distance à laquelle la sphère explosera. Par ailleurs, cette sphère explosera si elle percute un solide quelconque avant la cible choisie.	L'Elémentaliste se concentre brièvement et prononce son sortilège en pointant sa cible de sa main, ou de son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE avec un malus de 2, équivalente à une épreuve d'attaque. Les dégâts sont de 5D10+(4pt/niv). L'explosion est de 7 m de diamètre. N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter ce viser d'un malus plus ou moins grand en fonction de la situation (distance, taille...). N.B.: un jet de protection réussi contre les sorts divise par deux les dégâts.
BOULE DE FEU / moyenne	2 pt par 3 niv	30m (maxi)	1 ass	/	Ce sort crêt une petite sphère incandescente qui part des doigts du Cabaliste vers une cible qu'il doit viser. Le Cabaliste choisit la direction mais aussi la distance à laquelle la sphère explosera. Par ailleurs, cette sphère explosera si elle percute un solide quelconque avant la cible choisie.	L'Elémentaliste se concentre brièvement et prononce son sortilège en pointant sa cible de sa main, ou de son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE avec un malus de 1, équivalente à une épreuve d'attaque. Les dégâts sont de 3D8+(3pt/niv).L'explosion est de 4 m de diamètre. N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter ce viser d'un malus plus ou moins grand en fonction de la situation (distance, taille...). N.B.: un jet de protection réussi contre les sorts divise par deux les dégâts.
BOULE DE FEU / petite	1 pt par 3 niv	20m (maxi)	0,5 ass	/	Ce sort crêt une petite sphère incandescente qui part des doigts du Cabaliste vers une cible qu'il doit viser. Le Cabaliste choisit la direction mais aussi la distance à laquelle la sphère explosera. Par ailleurs, cette sphère explosera si elle percute un solide quelconque avant la cible choisie.	L'Elémentaliste se concentre brièvement et prononce son sortilège en pointant sa cible de sa main, ou de son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE, équivalente à une épreuve d'attaque. Les dégâts sont de 2D6+(2pt/niv).L'explosion est de 2 m de diamètre. N.B.: comme pour une épreuve d'adresse, lors du tir à l'arc par exemple, le M.d.J. pourra affecter ce viser d'un malus plus ou moins grand en fonction de la situation (distance, taille...). N.B.: un jet de protection réussi contre les sorts divise par deux les dégâts.

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
FLAMME	1	0	1 ass	1mn/n	Lorsqu'il utilise cette formule, le Cabaliste fait surgir dans sa paume une petite flamme brillante, égale à la lueur d'une torche. Cette flamme n'est pas dangereuse pour le Cabaliste, mais elle peut enflammer les matériaux comme le papier, le bois sec, l'huile, les vêtements... Le Cabaliste peut éteindre la flamme quand il le désire, mais pas les feux engendrés par elle.	Le Cabaliste claque des doigts en regardant sa paume, et en clignant des yeux. Le Cabaliste peut lancer cette flamme comme un projectile, à une distance de 10 mètres. La flamme explosera au moment de l'impact, enflammant les combustibles dans un rayon de 45cm, par rapport au point d'arrivée, et s'éteindra d'elle-même.
MUR DE FEU	1	1m/niv	3 ass	5ass+2/n	Par ce sortilège, le Cabaliste peut provoquer l'apparition d'une surface verticale, faite de feu magique. Le Cabaliste peut modifier la forme après création, mais assez lentement, pour ne pas briser l'enchantement, et en dépensant des points astraux supplémentaires. Le Mur obtenu est d'1m² par niveau du Cabaliste. Son épaisseur est invariablement de 25 cm.	Le Cabaliste fait une rapide méditation, puis il tend les deux bras vers le sol à l'endroit où il désir voir surgir le mur de feu, puis en prononçant sa formule il lève les bras. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE. Toute créature sensible au feu, qui traverse le mur, ou entre en contacte de quelques façon que ce soit avec lui, subit 4D8 de blessure par assaut de contact.
PILLIER DE FEU	1 pt par 4 niv	10m+1/niv	spe	1 ass	Cette formule crêt une colonne de feu de 3 m de base et de 10 m de haut.	Le Cabaliste se concentre durant 30 assauts (moins 1 assaut par niveau), et prononce sa formule. Toutes les créatures présentent alors dans la zone d'effet font un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec chacune subit (niveau+1)D10 de Bl. En cas de succès ce sera ((niveau+1):2)D10 de Bl.
PORTE DE FEU	1	50 m	1/2 ass.	5 ass.	Pendant toute la durée du sortilège, le Cabaliste est capable de se téléporter d'un grand feu vers un autre, distant d'au plus 50 mètres.	L'Elémentaliste se jette dans un grand feu (au moins 60 cm de diamère) en prononçant sa formule. S'il le désire, il peut durant les 5 assauts que dure le sortilège, passer ainsi de feu en feu. Chaque feu ne doit pas être éloigné du suivant de plus de 50 mètres. Si pour une raison quelconque le Cabaliste se trouvait dans l'impossibilité de se matérialiser dans un autre feu, il se trouverait projeter dans le plan matériel primaire.
PYRO BOUCLIER	1	0	2 ass	1 tour	Cette formule crêt une "armure de feu" autour du Cabaliste.	Le Cabaliste touche sa poitrine de son objet fétiche et prononce sa formule. Il semble aussitôt s'embraser. Il bénéficie alors d'un bonus de protection de 2 points, et les adversaires au corps à corps direct (toucher), perdent 1D6 pts de blessures par le feu, à chaque coup porté sur le Cabaliste. Le Toucher du Cabaliste cause lui aussi 1D6 bl.
PYROTECHNIE	1	50 m	2 ass	spe	On peut obtenir par ce sort deux effets différents. Un feu d'artifice en l'air, coloré, brillant, et explosant. Ou bien l'apparition d'un volume de fumée qui s'élève de la source de feu, pour former un nuage suffoquant, qui persiste durant 10 assauts par niveau du Jeteur de Sort.	Le Cabaliste tend les bras en croix et prononce sa formule, puis il dirige ses bras vers le ciel, dans la partie où il souhaite voir les feux d'artifices, ou bien il les rabat le long de son corps, et souffle avec la bouche s'il désire de la fumée. Un Feux d'artifices dure 1 assaut par niveau du Cabaliste et aveugle pour toute cette durée les personnes présentent dans la zone d'effet, ou en dessous (max.25 m) et dans le champ de vision de celui-ci (Cabaliste excepté). Le Nuage de fumée persiste durant 10 assauts par niveau du Cabaliste, et prend la forme du local où il est lancé, ou, en extérieur, une forme vaguement sphérique. La fumée obscurcie la vue jusqu'à 60cm. Dans les deux cas, le sort nécessite la présence d'un feu dans la zone autorisée, et celui-ci s'éteint après le sortilège. Le volume est de 10fois la source de feu pour le feu d'artifice, et de 100 fois pour la fumée.
FLECHE DE FEU	1	0	2 ass	5 ass	Par ce sortilège, le Jeteur de Sort enflamme la pointe d'une flèche ou d'un carreau d'arbalète. Cette flèche pourra ensuite être projetée pour tenter de bouter le feu à un tissus, de l'huile inflammable…	Le Cabaliste prononce sa formule. Il doit satisfaire à une épreuve d'Intelligence pour que sa formule fonctionne. Il peut ensuite enflammer 2 projectiles (flèches ou carreaux toujours en bois) par assaut. Tout projectile ainsi affecté doit être lancé en moins de deux assauts sous peine de le voir se consummer en entier pour rien. Ces projectiles auront alors des chances normales de bouter le feu à une surface inflammable. Toute créature sujette aux blessures par le feu subiront 1 point de blessure supplémentaire.

Nom	Coût	Portée	Tps	Durée	Effets	Technique
LAME DE FEU	1 pt par 3 niv	30 m	1 ass	/	Ce sortilège offensif puissant permet au Cabaliste de créer une succession de lames en fusion partant à très grande vitesse de son arme fétiche. Chaque lame ainsi créée occasionne 2D6 Bl par le feu magique.	Le Cabaliste tient son arme fétiche pointe vers la cible et prononce sa formule en la frottant de son autre main. Pour atteindre sa cible, il doit réussir une épreuve d'INTELLIGENCE (+ou- modifiée par la distance et la taille de sa cible). Le Cabaliste peut envoyer ainsi jusqu'à 2 fois son niveau de lames. Le Cabaliste peut aussi tenter de toucher dans le même assaut, avec le même lancé de sort, plusieurs adversaires (maximum d'une cible pour chaque tranche de 5 pts possédés en intelligence). Mais dans ce cas, une certaine proportion des lames se perdront lors des mouvements (attention !!!).
LINCEUL DE FLAMMES	1	5 m	1 ass.	3 ass.	Cette formule crêt autour de la créature ciblée par le Cabaliste une enveloppe de flammes magiques, causant 2D6 de Bl par assaut.	Le Cabaliste tend son objet fétiche en direction de sa victime, et prononce sa formule en frappant trois fois le sol de son pied. Il convient de noter que le feu invoqué est de même nature que celui du sortilège "RAYON DE FEU".
INVOCATION D'UN ELEMENTAL	4	8 m	2à5 ass	2T+1mn/n	voir partie annexe	voir partie annexe
METAL BRULANT	2	10 m	4 ass	3 tour	Par ce sortilège, le Cabaliste peut, et à distance, provoquer le réchauffement d'un quelconque métal, jusqu'à le rendre tout à fait brûlant.	L'Elémentaliste fixe durant 3 assauts son attention sur une pièce de métal. Il doit ensuite prononcer sa formule en frottant de la main gauche son objet fétiche. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE. Le réchauffement est progressif. L'objet ou le bout de métal devient tiède, puis chaud, et enfin brûlant après environ 5 assauts. Tout contact prolongé engendrera alors des blessures.



5°) Les Annexes des Sorts Elémentaires

Vous trouverez ici les sortilèges de l'Elémentaliste qu'il était techniquement impossible de faire entrer dans un tableau.

*

INVOCATION D'UN ELEMENTAL

Ce puissant sortilège permet au Cabaliste de provoquer devant lui l'apparition d'un élémental. Il existe à la formation de cette entité un risque de 25% pour qu'elle choisisse de ne pas obéir à son invocateur, et de retourner vers son plan d'origine (30%) ou d'affronter celui qui s'est permis de la déranger (70%). Il est à noter que même sous contrôle, un élémental peut s'avérer dangereux, si un autre Cabaliste tente de lancer une « dissipation de la magie »sur le lien qui uni l'invocateur et l'élémental (voir la fiche consacrée aux élémentaux dans le classeur des monstres). Si une telle tentative réussie, alors l'élémental passe sous le contrôle de l'adversaire.
Lorsqu'il contrôle un élémental, le Cabaliste ne doit pas rompre sa concentration, il ne peut donc ni combattre, ni lancer de sortilèges (sauf sous sort de multiplication). Tout au plus peut il se déplacer à vitesse normale (marche), mais pas courir.

TECHNIQUE : Le Cabaliste dessine au sol un pentagramme, muni de runes en rapport avec l'élément concerné. Il peut aussi utiliser un pentagramme préparé, sur un drap par exemple, mais dans ce cas le pentagramme perdra ses runes au terme du sort.
Le lanceur de sort se place sur le pentagramme et doit faire face à un volume conséquent de l'élément choisit. Après une brève concentration (1 assaut), il doit prononcer 1D4 fois la formule *« INVOCATIS... (type souhaité)... ELEMENTALUM »*, tout en testant son INTELLIGENCE et sa SAGESSE.
Ce faisant il doit en outre lancer dans les airs autant de fois 50 grammes de sels rouges qu'il prononcera sa formule.

Les noms correctes à utiliser sont : *terraë* pour la terre, *pyros* pour le feu, *aquaë* pour l'eau et *aëros* pour l'air.

N.B : un invocateur peut se passer de pentagramme et même de sel rouge, mais le sortilège risque alors de ne pas fonctionner.
Sans pentagramme : 60% de réussite + 1% par niveau du Cabaliste.
Sans sel rouge : 60% de réussite + 1% par niveau du Cabaliste.
Sans pentagramme ni sel rouge : 40% de réussite + 1% par niveau du Cabaliste.

PORTEE : 8 m.

TEMPS : 2 à 5 assauts si le Pentagramme est placé.

DUREE : 2 tours +1 minute par niveau.

COUT : 4 pts élémentaires



XI. Les Potions du Druide et de l'Alchimiste

Autre forme de magie, la confection de potions est très prisée dans l'univers médiéval-fantastique de R.E.D.O.N.
Deux métiers se sont essentiellement arrogé la maîtrise de cette discipline : les Druides et les Alchimistes.
Tous les deux tentent, chacun à sa manière, à son rythme, avec ses propres scrupules et priorités, de percer au mieux les secrets des plantes, des pierres, des organes pour en utiliser au mieux toute la puissance magique voulue…



Vous trouverez ci-après les détails de quelques trente potions…
De quoi très largement alimenter les livres de sorts de ces deux congrégations particulièrement jalouses de leurs sciences respectives.

*

Comment lire les tableaux ci-après ?

- **Epreuve** : épreuve requise du Cabaliste pour assurer la bonne réalisation de la dite potion.
- **Temps de Prépa**. : c'est le temps de travail nécessaire pour réaliser correctement les mélanges.
- **Coût** : c'est le nombre de Points Astraux que devra dépenser le Cabaliste pour faire sa potion.
- **Effets** : les effets du breuvage.
- **Incub**. : c'est le temps d'incubation. Le temps qui s'écoulera avant que les effets ne se fassent sentir chez le sujet.
- **Durée** : le temps que dureront les effets sur l'organisme du consommateur.
- **Nb de plantes** : c'est le nombre de plantes différentes qui entrent dans la confection de la potion. Il permet au Cabaliste de savoir combien de recherche de plante il devra réussir.
- **Divers** : ce sont essentiellement les plantes les plus connues qui entrent dans la réalisation de la potion.

Potion	Epreuve	Temps de prépa.	Coût (Pts Astr.)	Effets	Incub.	Durée	Nb de plantes	Divers
Adresse	Intelligence	2 heures	10	+2D4 points d'Adresse	1 ass	1D8 tours	2	Euphraise
Agressivité	Intelligence avec malus de 3	1 heure	10	Augmente de 2 points la Force, l'Attaque et le Courage. Jet de Sagesse pour ne pas attaquer des amis	3 ass	1 tour	2	Fenouille, mandragore
Aura brillante	Intelligence	4 heures	7	le consommateur devient lumineux (comme une torche), comme nimbé.	10 ass	1D4 tours	1	houx
Beauté	Intelligence	1 heure	8	+(2D4+1) points de Beauté	3 ass	2D8 tours	2	Rose, tulipe, muguet
Catalepsie	Intelligence avec malus de 3	4 heures	12	Plonge le consommateur dans une inconscience semblable à la mort	5 ass	1D4 heures	3	Houx
Charisme	Intelligence	1 heure	6	+2D4 points de Charisme	3 ass	1D8 tours	1	Rose, feuilles de chêne
Chute de Plume	Intelligence avec malus de 4	7 heures	18	le consommateur n'a plus de poids (Cf le sortilège)	2 ass	2D4 tours	4	Feuilles de pissenlits
Courage	Intelligence avec malus de 1	1 heure	7	+2D4 points de Courage	2 ass	1D6 tours	2	Houx
Extra Acuité	Intelligence avec malus de 1	3 heures	9	augmente l'acuité auditive de 50%	6 ass	2D4 tours	1	Feuilles de sauge
Force	Intelligence avec malus de 2	3 heures	14	+2D4 points de Force	2 ass	2D4 tours	2	Fenouille
Grandeur	Intelligence avec malus de 1	5 heures	15	augmente la taille et la Force du consommateur de 50%	10 ass	1D4 heures	5	Fenouille, bolet, mandragore, genépis,
Infravision	Intelligence avec malus de 2	2 heures	12	le consommateur perçoit les chaleurs comme la lumière (idem vision naine, elfique…) à 30 mètres	5 ass	2D4 tours	2	10 cl du sang d'une créature possédant infravision
Intelligence	Intelligence avec malus de 2	4 heures	9	+2D4 points d'Intelligence	5 ass	1D8 heures	3	coriandre

Potion	Epreuve	Temps de prépa.	Coût (Pts Astr.)	Effets	Incub.	Durée	Nb de plantes	Divers
Inversion des Effets	Intelligence avec malus de 4	3 heures	12	Mêlée à une potion, en inverse les effets	-	-	3	mandragore, belladone
Invisibilité	Intelligence avec malus de 6	6 heures	14	Rend invisible le consommateur, qui réapparaît s'il fait un geste agressif	2 minutes	1D4 tours	5	10 gr de sel rouge
Invulnérabilité à un élément	Intelligence avec malus de 7	10 heures	25	le consommateur devient insensible aux dégâts provoqués par un type d'élément (choisi par le Druide à la confection)	10 ass	1D10 tours	3	houx
Langues	Intelligence avec malus de 2	2 heures	6	le consommateur comprend toutes les langues parlées dans sa portée auditive	3 ass	1D4 heures	2	
Lévitation	Intelligence avec malus de 4	3 heures	10	Lévitation jusqu'à 3D4 mètres, avec contrôle de la hauteur.	6 ass	1D4 tours	3	
Métamorphose I	Intelligence avec malus de 4	2 heures	13	Transformation en rongeur. Résist aux Traumatismes…	1 minute	1D6 tours	2	et 10 cl de sang du rongeur
Métamorphose II	Intelligence avec malus de 5	3 heures	15	Transformation en mammifère. Résist aux Traumatismes…	2 minutes	1D8 tours	3	et 10 cl de sang du mammifère
Nyctalopie	Intelligence avec malus de 1	1 heure	9	le consommateur voit la nuit comme en plein jour.	2 ass	2D4 tours	1	
Peau d'Arbre	Intelligence avec malus de 4	4 heures	16	la peau devient plus dure et protège des coups (Protection : 3) (Cf *Peau d'Ecorce*)	7 ass	1D4 tours	1	écorce de fresne
Rapidité	Intelligence avec malus de 4	3 heures	25	Double la vitesse de déplacement et la cadence de combat (vieillissement d'1 an)	10 ass	1D6 tours	5	50 gr de sel rouge
Récupération Astrale	Intelligence avec malus de 5	2 heures	1 pt/ ass (maxi 6 ass/niv)	Le consommateur récupère 3 points astraux par assaut.	2 ass	selon coût	-	2 gr de sel rouge par ass
Régénération d'un membre	Intelligence avec malus de 5	6 heures	30	Un membre ou un Organe perdu par le consommateur repousse en 1D4 jours	1 heure	-	3	80 gr de sel rouge
Respiration Aquatique	Intelligence avec malus de 4	2 heures	15	le consommateur peut respirer sous l'eau (Cf le sortilège)	5 ass	2D6 tours	1	varech

Potion	Epreuve	Temps de prépa.	Coût (Pts Astr.)	Effets	Incub.	Durée	Nb de plantes	Divers
Rétrécissement	Intelligence +1	5 heures	15	Diminue la taille et la Force du consommateur de 50%	10 ass	1D6 heures	4	Fenouille, bolet, mandragore, genépis,
Sagesse	Intelligence avec malus de 2	3 heures	9	+2D4 points de Sagesse	5 ass	2D6 tours	2	
Soin	Intelligence avec malus de 2	2 heures	1 pt/ 2 pts de vie	Au maximum 6 fois le niveau du Druide pour une potion (une gorgée)	-	-	-	1 gr de sel rouge par 2 pts de vie
Ventriloquie	Intelligence avec malus de 2	3 heures	7	le consommateur peut faire sortir sa voix d'un autre endroit (Cf le sortilège)	5 ass	1D8 tours	2	



XII. Les Chants et Musiques du Ménestrel



Les Chants et Musiques qu'interprètent les Ménestrels sont bien du ressort de la magie.
C'est une magie qui touche les esprits en même temps que les corps. C'est une magie qui enchante… ou effraie. C'est une magie des sons et harmonies.
Souvent méprisée par les Magiciens, dont l'orgueil est souvent démesuré, la magie des Ménestrels peut s'avérer pourtant particulièrement utile, et pas seulement pour charmer une belle guerrière dans un poste de garde…

*

Comment lire les tableaux ci-après ?

- **Chant / Musique** : c'est là que vous trouverez le titre du chant, de la musique ou de la chanson*
- **Coût** : c'est le nombre de Points d'Inspiration (unité de mesure de l'énergie magique de la sphère des Ménestrels dans R.E.D.O.N.) que le Ménestrel devra décompter de sa réserve pour utiliser ce Chant/Musique.
- **Port**. : Indique la portée jusqu'à laquelle un sortilège est utilisable (ce peut être une distance, un périmètre, un rayon...)
- **Tps** : c'est le temps d'incantation nécessaire au Ménestrel pour interpréter les premières mesures, les premières phrases de sa chanson…
- **Durée** : c'est le temps que dureront les effets du Chant/Musique sur la cible. il peut s'agir de secondes, d'assauts (2 sec.), de minutes, de tour de jeu (5 min.)
- **Effets** : indique l'ensemble des effets du Chant/Musique.
- **Technique** : tout ce qu'il faut faire pour que le Chant/Musique provoque effectivement les effets… Ne pas respecter les spécifications indiquées dans cette rubrique revient à "rater" son jet de test ! Que les MdJ n'hésitent pas à être sévères, c'est ce qui conditionne une magie intéressante...

* *Chant : requiert uniquement la voix du Ménestrel*
Musique : requiert uniquement le son d'un instrument
Chanson : combine la voix et la musique d'un instrument

CHANT/MUSIQUE	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
CHANSONNETTE DE LA JOURNEE JOYEUSE	0 une fois par jour, puis 1 Pt	10 m environ du ménestrel	20 à 30 minutes	12 heures	Toutes les personnes, amies du ménestrel, qui ont entendu et au moins un peu écouté la chansonnette de la journée joyeuse sont optimiste et heureux. Le Charisme augmente de 1 point. Bonus de 1 en Prd, et aux jets de protection contre la mort magique et la pétrification.	Le Ménestrel interprète une chanson joyeuse, qui moquera le danger et les ennemis. L'air reste dans les esprits durant une bonne partie de la journée. Le ménestrel doit réussir une épreuve de Musique et de Chant.
CHANSONNETTE D'ENTRAIN	0 une fois par jour, puis 1 Pt	10 m environ du ménestrel	5 à 10 minutes	12 heures	Toutes les personnes, amies du ménestrel, qui ont entendu et au moins un peu écouté la chansonnette d'entrain, ont le cœur léger, et se sentent pleine d'énergie. Le Courage augmente de 1 point, et les jets de protection contre les souffles sont affectés d'un bonus de 1 point.	Le Ménestrel exécute une chanson pleine de gaité. Un ton rapide supporte des paroles guillerettes. L'air reste dans les esprits durant une bonne partie de la journée, et il est souvent fredonné par ceux qui l'ont apprécié. Le ménestrel doit réussir une épreuve de Musique et de Chant.
CHANSONNETTE DE DETENTE	0 une fois par jour, puis 1 Pt	10 m environ du ménestrel	45 minutes à 1 heure	6 heures	Toutes les personnes, amies du ménestrel, qui s'endorment en écoutant cette chansonnette, s'éveillent parfaitement reposée si elles ont dormi au moins 4 heures d'affilées. Toute la fatigue est effacée, comme après une nuit de 8 heures.	Le barde s'accompagne de son instrument et interprète une chanson douce et réconfortante, teintée d'optimisme raisonnable. Il doit réussir une épreuve de Musique et de Chant. Une telle chansonnette peut être utilisée efficacement durant 3 jours. Au-delà, il faudra à ceux qui en ont bénéficié, une vraie nuit de repos de 7 à 8 heures.
MUSIQUE DE LA FOLLE ASSURANCE	2 P.inspi	6 m environ du ménestrel	5 minutes	1 heure	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel, le Courage augmente de 4 points, l'Attaque de 2 points et les jets de protection contre les souffles jouissent d'un bonus de 2 points. En revanche, elle perd de sa prudence naturelle, et subit une perte de 2 points en Sagesse et d'1 point en Intelligence.	Le ménestrel exécute un morceau de musique très rythmé (façon "chevauchée des walkiryes" de Wagner). Il s'accompagne généralement de percution basique comme un martellement du pied. Il doit réussir une épreuve de Musique. *N.B. : un sujet non consentent peut échapper à l'influence de la musique par un jet d'intelligence, avec malus d'1 point par 3 niveaux du ménestrel.*
MUSIQUE D'AGRESSIVITE	1 P.inspi	10 m environ du ménestrel	5 à 10 assauts	4 assauts de combat, ou fin de la musique	Si la musique d'agressivité est interprétée avant un combat, elle procure un bonus de 2 points en Courage, Attaque et Force pour les quatres premiers assauts de celui-ci. Si elle est poursuivie durant le combat, les effets et les bonus ne cessent que lors de l'arrêt de la musique. N.B.: cette musique peut aussi provoquer des bagarres dans des endroits calmes jusqu'alors. Il est à noter que souvent, on vient chercher des embêtements au musicien lui-même.	Le barde s'accompagne de son instrument et déverse un flot de couplets prosaïques et moqueurs. Il doit jouer une musique rapide, le plus souvent aigüe par laquelle il agira sur les nerfs de ses compagnons dans le but de les exciter. Il doit réussir une épreuve de Musique. N.B. : un sujet non consentent peut échapper à l'influence de la musique par un jet d'intelligence, avec malus d'1 point par 3 niveaux du ménestrel.
MUSIQUE DE CHARME	1 P.inspi	10 m environ du ménestrel	2 ass	24 heures	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel. Lorsqu'il joue une telle musique, le ménestrel apparaît comme ayant un charme extraordinnaire. L'auditeur lui trouve un intérêt formidable. Il n'aura de cesse que de briller aux yeux du musicien, de devenir son ami.	Le Ménestrel joue une musique douce et lassive, et doit pouvoir regarder sa victime et être visible d'elle. Il doit réussir une épreuve de MUSIQUE. Ensuite, un combat se joue entre le charme du ménestrel et l'Intelligence du sujet. Le ménestrel doit réussir une épreuve de Charisme modifiée par la différence avec 10 de l'intelligence adverse. Le sujet doit échouer dans une épreuve d'Intelligence modifiée comme précédemment par la différence avec 10 du Charisme du musicien.
MUSIQUE DU SOMMEIL	3 P.inspi	10 m environ du ménestrel	2 ass	1D4 heures + 1 par 2 niv du barde	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel. La musique jouée par le barde provoque un sommeil profond chez l'auditeur. La musique a simplement pour effet de calmer légèrement un individu anxieux ou agité.	Le troubadour interprète une musique douce. Le sujet doit être dans un état calme, si possible innactif. Le troubadour doit réussir une épreuve de Musique avec malus de 2. Il pourra en cas de succès endormir son sujet si la somme de son Charisme et de son niveau de D6 plus un D6, est supérieur strictement à la résistance à la magie du sujet augmentée de 3D6.
CHANSON D'ANGOISSE ET DE TERREUR	2 P.inspi	10 m environ du ménestrel	2 ass	15 assauts	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel. Grace à cette chanson il provoque l'effroi chez un adversaire. Celui-ci doit faire une épreuve de Courage. En cas de succès, combat éventuel à -2/-3 pour 15 assauts. En cas d'échec, fuite pour la même durée.	Le troubadour interprète une musique discordante, violente, qui accompagne des mots effrayants. Il doit réussir une épreuve de Musique avec malus de 1 et une épreuve de Chant avec malus de 1. En outre, la somme du niveau et du Charisme du Ménestrel doit être strictement supérieur à la somme du niveau et du Courage du sujet. N.B. le ménestrel peut influencer plusieurs adversaires, si la somme de son niv+Charisme est supérieure au cumul des niv+Courage des ses adversaires.
CHANSON DE FAIBLESSE ET D'ABANDON	3 P.inspi	10 m environ du ménestrel	3 ass	tant que dure au moins la musique	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel. Cette chanson permet de réveiller d'anciennes angoisses chez des adversaires, de perturber leur morale.	Le Ménestrel joue de son instrument et entonne un chant dans lequel il désigne, au moins vaguement son adversaire. Celui-ci doit alors réussir un jet de courage avec malus de 2. S'il échoue dans son épreuve, mais d'un ou deux points seulement, l'adversaire est affaibli et combat avec un malus de -1/-2. S'il échoue de plus de 2 points, il se rend. Le ménestrel doit réussir une épreuve de Chant et de Musique.

CHANT/MUSIQUE	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
CHANT DE SUGGESTION	2 P.inspi	2 m	3 ass	10 à 20 assauts selon l'ordre	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel. Le ménestrel influence le jugement de cette personne, et peut lui faire accomplir des actions qu'elle n'aurait pas entreprise sinon. Comme pour l'hypnose, le sujet ne mettra pas sa vie en danger. (Cf les sorts de magicien *Hypnose* et *Bannbaladi*)	Le ménestrel doit se trouver très près de son sujet. Il chante alors doucement des conseils bien pesés sur un air lancinant. Le ménestrel doit réussir une épreuve de Musique avec malus de 2 points. En outre, la somme de son Charisme et de son niveau de D6 plus un D6, doit être supérieure strictement à la résistance à la magie du sujet augmentée de 3D6.
CHANT D'AMOUR	3 P.inspi	5 m environ du ménestrel	5 ass	tant que le ménestrel, ou la personne, ne déçoit pas son sujet	Pour une personne, désignée à haute voix par le ménestrel. Il fait alors naître le sentiment amoureux chez un individu, que ce soit pour lui-même ou pour le compte d'un autre (compter alors au moins 20 assauts de chant).	Le Ménestrel doit être sympathique, ou au moins neutre pour le sujet. Il se lance dans un chant lyrique, dans lequel il vente les mérites amoureux de quelqu'un (ou les siens). Il doit réussir une épreuve de Chant. En outre, il doit réussir une épreuve de Charisme modifié par la différence avec 10 de l'Intelligence de sa victime. Celle-ci doit échouer dans une épreuve d'Intelligence modifiée comme précédemment par la différence avec 10 du Charisme du chanteur.
CHANT DE DRESSAGE DES MAMMIFERES TERRESTRES	4 P.inspi	10 m environ du ménestrel	15 ass	1 jour / niv du ménestrel	L'animal subjugué par la présence du Ménestrel se comporte de la manière la plus docile qui soit, comme si il était parfaitement dressé.	Le Ménestrel chante d'une voix sonore, puissante, une ode aux qualités de l'animal à dresser. Il doit réussir une épreuve de Chant (avec malus +/- grand si l'animal est particulièrement sauvage). *N.B.: si dans la durée du charme du ménestrel, quelqu'un tente en sa présence de dresser réellement l'animal, un bonus de 4 points est accordé à la tentative. De plus le dressage prendra 3 fois moins de temps.*
CHANT DE DRESSAGE DES OISEAUX	4 P.inspi	10 m environ du ménestrel	25 ass	1 jour / niv du ménestrel	l'oiseau subjugué par la présence du Ménestrel se comporte de la manière la plus docile qui soit, comme si il était parfaitement dressé.	Le Ménestrel chante d'une voix sonore, puissante, une ode aux qualités de l'oiseau à dresser. Il doit réussir une épreuve de Chant (avec malus +/- grand si l'oiseau est particulièrement sauvage). N.B.: si dans la durée du charme du ménestrel, quelqu'un tente en sa présence de dresser réellement l'oiseau, un bonus de 4 points est accordé à la tentative. De plus le dressage prendra 3 fois moins de temps.
MUSIQUE DU SOMMEIL TROUBLE	1 P.inspi	1 m/niveau	10 assauts	tant que la victime n'a pas fait une nuit correcte.	Cette musique permet au Ménestrel de perturber le commeil d'un individus intelligent (mini.6), lui donnant des cauchemars et des angoisses, au point qu'à son réveil il sera physiquement plus faible et moralement diminué.	Le Ménestrel exécute un morceau d'une musique très aiguë, et quelques peu désagréable à entendre, très lancinante. Il doit réussir une épreuve de Musique avec un malus de 1 point. Si la personne endormie dans la portée de la musique ne s'éveille pas (il lui faut une épreuve de Perception divisée par 4), elle s'éveillera avec : malus de 2 points en Attaque, Parade, Adresse, Force, Sagesse, Constitution, et 20% d'échec de sort. *N.B.: un Ménestrel peut s'acharner contre un adversaire en cumulant les nuits de sommeil troublé jusqu'à 4 fois !*
CHANSON DE LA FATIGUE DISPARUE	2 P.inspi	5 m environ du ménestrel	30 minutes	/	Toute fatigue disparaît immédiatement chez l'auditeur, qui se sent aussitôt comme au réveil d'une bonne nuit de sommeil. Le sujet est complètement reposé et peut prendre une activité normale et même fatigante.	Le barde s'accompagne de son instrument et interprète une chanson gaie et réconfortante. Il doit réussir une épreuve de Musique et de Chant. Il s'agit d'une version plus puissante de la "chansonnette de détente" (qui n'est pourtant efficace que pour une seule personne), qui peut être renouvellée ad libitum sans effets négatifs.
CHANSON DE PARALYSIE	3 P.inspi	2 m/ niveau	2 ass	tant que le Ménestrel entretient sa chanson	Cette chanson permet au Ménestrel d'agir sur le mental d'une personne donnée et d'obtenir ainsi sa paralysie complète.	Le Ménestrel entonne une chanson à la musique très aiguë et chante d'une voix stridente. Il doit réussir une épreuve de Musique et de Chant. Par ailleurs la somme de son Charisme et de son niveau de D6 plus un D6, devra être supérieure strictement à la résistance à la magie du sujet augmentée de 3D6 (ou des résistances à la magie cumulées et 3D6 si le Ménestrel souhaite paralyser plusieurs personnes). Si le charme est opérant, alors la victime ne peut plus faire un seul geste. Elle peut être soigneusement assomée, ligotée... A la première blessure, la chanson n'a plus aucun effet.



