Table des matières

[ADAMANTIUM STRUCTURE DE DIAMANT 2](#_Toc403815888)

[AEOLITUS BOURRASQUE MAGIQUE 4](#_Toc403815889)

[ANALYS LECTURE DE LA STRUCTURE 4](#_Toc403815890)

[ATTRIBUTO 6](#_Toc403815891)

[BALSAMON SALABUNDE 7](#_Toc403815892)

[BANNISSEMENT D'ELEMENTAIRE 8](#_Toc403815893)

[CALME PLAT 8](#_Toc403815894)

[CORPOFRIGO HYDROCUTION 9](#_Toc403815895)

[FLIM FLAM FLAMBOYANT 10](#_Toc403815896)

[FORTIFEX ARKANE MUR 11](#_Toc403815897)

[IGNIFAXIUS RAYON DE FEU 12](#_Toc403815898)

[MAÎTRISE DU CLIMAT 13](#_Toc403815899)

[MANIFESTO ELEMENT 14](#_Toc403815900)

[MUR DE BROUILLARD ET BRUME DU MATIN 15](#_Toc403815901)

[ŒIL D’AIGLE, OREILLE DE LYNX 16](#_Toc403815902)

[PROTECTIO ARMATURA 17](#_Toc403815903)

[SERVITEUR ELEMENTAIRE 18](#_Toc403815904)

[SILENTIUM CERCLE DE SILENCE 19](#_Toc403815905)

[TORNADE 20](#_Toc403815906)

[UNITATIO UNION DES ESPRITS 21](#_Toc403815907)

# **ADAMANTIUM STRUCTURE DE DIAMANT**

**Epreuve**: IN/DE/CN

**Technique :** Le Cristallomant passe plusieurs fois avec une émeraude sur l'objet à ensorceler.

**Préparation :** 40 Actions

**Effet :** La structure de l'objet ensorcelé est renforcée. Il devient dur comme un diamant et solide comme une enclume. Il est pratiquement indestructible par un impact habituel (point de structure et PR triplés ; une PR de 0 reste par conséquent à 0). Les dommages magiques comme [**IGNIFAXIUS**](http://aventurie.com/sorts/ignifaxius)ne peuvent provoquer des dommages à l'objet que si les SP provoqués s'élèvent au moins à un tiers des points de structure. Puisque cette formule tire une partie de sa force de l'essence de l'objet, celui-ci devient toutefois inhabituellement fragile à l'échéance de la durée de l'effet (les points structurels et PR sont divisés par deux).

**Coût :** 5 PA + 2 PA par poids de départ en pierres

**Cible :** Objet particulier

**Portée :** Toucher

**Durée de l'effet :** PSor\* Tour de Jeu, les conséquences négatives sont présentes à partir de la fin de la durée de l'effet.

**Modifications et Variantes :** Préparation, coût, portée, Durée de l’effet

\* Bloc d’adamantine (+5). Par tranche de 5 points, le quintuple du poids peut être ensorcelé (pour +15 les coûts s'élèvent ainsi à 5 PA + 2 PA par (5x5x5 =) 125 pierre poids commencés).

\*Eclat de cristal (+ 3 ; à partir de VSor 7). L'objet ensorcelé reçoit à volonté en plus l’ensorcellement de sa surface qui agit comme un autre métal, comme de la roche ou des cristaux. Mais cela est une composante purement optique qui est indépendant de la structure interne.

\* Acier magique (+ 5 ; à partir de VSor 7). Une variante avec des forces élémentaires supplémentaires qui a été développée spécialement pour l'application aux armes et armures. Le facteur de rupture d'une arme ou d’un bouclier descend de PSor\* points. Les PI d'une arme augmentent de PSor\*/3 points, la PR d'une armure ensorcelée, le PI d'un projectile ou d'une arme de jet de PSor\*/4. Malheureusement aussi ici ces bonus s'inversent à l'échéance de la durée de l'effet. Pendant la durée de l'effet, les armes enchantées peuvent aussi blesser des démons et d'autres créatures magiques. Ces augmentations de PI ne sont pas cumulatives à des augmentations de travail de forge remarquable (**Avec des doigts agiles**).

\* Structure sauvegardée (+ 7 ; à partir de VSor 11). Le sortilège est modifié de telle sorte que l'objet ne tire pas sa force de la structure du matériel et ne souffre pas à l'échéance de la durée de l'effet des suites négatives. Les frais s'élèvent à 7 PA plus 4 PA par poids en pierre.

\* Permanent (+7 ; à partir de VSor 11 ; seulement dans la Représentation Cristallomante). L'objet est renforcé en permanence. Cela exige la dépense de 1 PA permanent par poids en pierre (avec la variante Bloc d’Adamantine par 5 etc. Pierres).

**Reversalis :** Produit des dommages de décomposition des objets comme [**FER ROUILLE**](http://aventurie.com/sorts/ferrouille).

**Antimagie :** [**DESENCHANTEMENT D’OBJET**](http://aventurie.com/sorts/desenchantement) et [**BANNISSEMENT DU MINERAI**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) agissent dans leurs différentes variantes contre l’[**ADAMANTIUM**](http://aventurie.com/sorts/adamantium). Les PI accrus de la variante d'acier magique sont réduits comme d'habitude par les armures ou un [**PROTECTIO ARMATURA**](http://aventurie.com/sorts/protectio). Le désensorcellement d'un objet durci en permanence coûte naturellement aussi des PA permanents.

**Domaine :** Objets, Eléments (Terre)

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :** Ach6, Mag5

Ce sortilège, une formule de maître des Cristallomants Homme-Lézards, a déjà été découvert par les Magiciens de Guilde depuis quelques douzaine d’années, mais seuls de rares Magiciens l’ont communiqué puisqu'ils ont attendu de pouvoir renforcer l'effet, et par conséquent chaque école a veillé sur le secret comme à la prunelle de leurs yeux. Quand on a enfin reconnu qu'entre-temps, presque toutes les académies disposaient de la formule, il a été décidé de la rendre accessible au public. Dans toutes les écoles qui enseignent l’ensorcellement des objets, ainsi qu’a Punin, à l’académie du Bannissement de Fasar, à Rashdul et à l’Epée et le Bâton de Gareth, la formule fait partie du programme commun d'études, et dans presque toutes les autres écoles elle est au moins connue.

**Expert : Points structurels**

Comme les organismes vivants disposent d'une Energie Vitale et sont éventuellement protégés par une armure avec une valeur PR, les objets sans vie peuvent aussi s'opposer et résister aux dommages laïcs ou magiques. Les points structurels (StP) sont la mesure où un objet peut encaisser des dommages structurels avant qu'il ne soit complètement inutile ; on détermine par sa dureté (H) avec quelle résistance l'objet s'oppose à un coup ou à un sortilège. On détermine enfin par la structure (S) de l'objet quand un objet casse sous les dommages, dans une certaine mesure cela désigne le « facteur de rupture » de l’objet.

\* Les **points structurels** dépendent grandement de la masse de l'objet. Ils vont de 1 StP pour une simple fiole en verre à 3 StP pour une assiette en terre, 10 pour une corde, 30 pour une simple porte en bois et 50 pour une porte extérieure stable, un coffre ou une statue de marbre jusqu'à plus de 100 StP pour des pans de murs (selon l'épaisseur).

\* La **dureté** dépend presque exclusivement du matériau de construction utilisé et de son épaisseur. Une paroi militaire de granit, de basalte ou fabriquée par un nain, ou une plaque en acier atteignent ici des valeurs de plus de 30, un mur normal se situe entre 12 pour les constructions de brique les plus simples et 25 pour des murs de pierre stables, une dureté de plus de 20 est atteinte par des plaques en fer sur un fond de bois à ressort, tandis que des objets de bronze ou en fer habituels (p. ex. des chaînes) se trouvent dans le secteur de 15 à 20. La meilleure valeur qu'une construction de bois peut atteindre, s'élève à 12 pour du chêne en bois massif (pour des coffres, des écoutilles tombantes de châteaux, etc..) : une porte à l'intérieur simple, la plupart des meubles, les magasins de fenêtre ou autres atteignent au mieux des valeurs de 6 points. Beaucoup d'objets de l'utilisation quotidienne ont des valeurs de dureté entre 1 et 5 points, c.-à-d. que si on les frappe avec une arme, on réussira à les détruire. Des matières n’ont aucun point de dureté (mais elles sont approximativement immunisées contre des impacts émoussés) comme des objets de verre de précision ou de nobles céramiques.

\* La **structure** est une mesure pour la « cohésion interne » de l'objet et dépend de sa méthode de construction aussi bien que des matériaux utilisés. L'échelle va ici de 0 à 21, auquel cas à 0 correspond à une pyramide de carte, 20 à une bille en acier massif. (La valeur pour des objets techniquement incassables est 21.) Les valeurs structurelles des objets de l'utilisation quotidienne sont : les portes (8 pour une mince porte en bois, 18 pour une barrière d’écoutilles massive et renforcée), les fenêtres (6, si appliqués avec le papier pétrolier/Pergament, 8 si vitrée), les chaînes (6 à 15 pour les cordes de différentes épaisseur, 12 à 20 pour des chaînes), des récipients (récipients en verre entre 2 et 8, récipients métallique entre 5 et 18, produit en pierre/porcelaine entre 8 et 12), les armes (18-FR), les armures (6 pour le tissu, 8 pour le cuir, 12 pour des mailles/écailles/brigantine/plaques de beaucoup de éléments, 15 à 18 pour des parties de plaque massives comme des cuirasses). Si les StP d'un objet descendent sous la moitié de leur valeur originale, une épreuve structurelle doit être passée avec le D20, en cas d’échec l'objet est détruit. Une autre épreuve est nécessaire en descendant au-dessous d'un tiers des StP originaux ; si les StP tombent enfin sous un quart, à chaque autre dommage subis, une épreuve structurelle doit être passée.

\* L’utilisation d'arme commune contre des objets doit surmonter leur dureté en réduisant lentement les points structurels de l’objet; c’est-à-dire : la dureté de l'objet (quasi comme une PR) est enlevée des PI de l'arme, et les autre PI durables sont enlevés des StP de l'objet. Les sortilèges qui provoquent exclusivement des dommages structurels au moyen du DomaineDommages (comme [**DESINTEGRATUS**](http://aventurie.com/sorts/desintegratus)), ignorent la dureté de l'objet ; les manipulations télékinésiques ([**MOTORICUS**](http://aventurie.com/sorts/motoricus)(plier, coup invisible), [**CLAQUE-BOUM**](http://aventurie.com/sorts/claqueboum)) ne doivent surmonter que la demi dureté de l'objet ; selon l'Elément des règlements différents valent pour des [**dommages secondaires élémentaires**](http://aventurie.com/regles/dommagessecondaireselementaires).

\* Comme guide pour endommager les armures vous pouvez supposer que les StP d'une partie de l’armure correspondent par exemple à dix fois son PR, la dureté par exemple au double du PR.

\* En considérant des dommages massifs par des armes de siège - un orage sur un château ou son bombardement -, une autre échelle est utilisée : les armes de siège causent sur cette échelle ce que l'on appelle PI\*, dont un tiers de la dureté est enlevé à chaque coup. D’autres BL\* durables réduisent les points de construction des points structurels correspondant. La valeur structurelle de la construction est manipulée comme dans l'engagement contre des armes de main. Dans ce cas, les composants complets d'un château ou d'un navire passent pour « une construction » comme une tour de barrière, une paroi d’un pas, un mât ou un canon.

\* Si comme méthode simplifiée, on utilise le défoncement d’une porte avec l'épaule et l’engagement du poids : ici, une épreuve de FO qui est compliquée de la dureté de la porte est nécessaire. Les autres points gardés de l’épreuve réduisent les StP.

Chaque tentative qui n'ouvre pas encore la porte coûte 1D6 PEnd.

# **AEOLITUS BOURRASQUE MAGIQUE**

 **Epreuve :** IN/CH/CN

**Technique :** L'Elfe prononce la formule eo’la dao winya’bha, positionne ses mains en entonnoir puis souffle dans celles-ci.

**Préparation :** 3 Actions.

**Effet :** Le souffle d'air que produit l'Elfe se transforme en un court et fort coup de vent qui se répand de façon conique des mains de l'Elfe vers la direction choisie. Au-delà de la portée, le coup de vent perd distinctement de sa force, à une distance double de la portée, il est à peine ressentit. Le coup de vent est assez fort, par exemple, pour éteindre des torches, renverser un paravent, emporter de la poussière, ou disperser de la fumée ou du brouillard d'un petit espace; mais cependant, pas assez fort pour faire tomber quelqu'un.

**Coût :** 4 PA.

**Cible :** Zone.

**Portée :** PFR = PSor\* x2 pas, largeur du cône : VSor pas maximum.

**Durée de l’effet :**Instantané.

**Modifications et Variantes :** Préparation, Portée.

\* Souffle long (+3). Le vent dure aussi longtemps que l'Elfe peut souffler, c'est à dire sa CN en Actions. Pendant tout ce temps, les créatures qui souhaitent s'approcher de l'Elfe doivent réussir une épreuve de FO.

\* Tempête (+7). Le vent est si violent que toutes les personnes sont "soufflées", s'ils ne réussissent pas une épreuve de FO compliquée des PSor\*.

\* Mauvaise odeur (+7; pas dans la Représentation Elfique). Le souffle d'air est contaminée par une odeur de pourriture si bien que chaque victime doit réussir une épreuve de CN sous peine d'être pris de nausées entraînant une perte de 1 point sur toutes les valeurs, pour une durée de PSor\*Rounds de Combat (INI)

**Reversalis :** Au lieu d'un coup de vent,la magie produit une aspiration; l'Elfe doit donc s'attendre à avoir dans sa bouche, poussières, insectes et autres...

**Antimagie :** Agit avec des complications dans une zone de CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT. Les effets sont stoppés par une utilisation ciblée de cette formule.

**Domaine :** Transformation de l'Environnement, Elément (Air)

**Complexité :** B

**Représentation et Diffusion :** Elf7, Ach5, Dru5, Mag5, Geo4, Cha3, Far3

A l'origine, cette formule servait probablement aux Elfes des Bois pour déstabiliser les animaux sauvages trop menaçants et ainsi les éloigner. Vu que la magie utilise le vent comme composant important, cela ne tiens pas du miracle que les Druides et Géodes avec leurs capacités élémentaires aiment ce sort. Cependant, il est également bien répandu chez les Magiciens Guildiques.

#  **ANALYS LECTURE DE LA STRUCTURE**

**Epreuve :** IN/IN/IU (+ modifications)

**Technique :** Le Magicien fixe son objectif et prononce la formule.

**Préparation :** Au moins 1 Tour de Jeu.

**Effet :** Avec cette formule, le Magicien est en mesure de reconnaître la présence de la matrice magique, ses chemins et les fils de la force qui la compose dans un objet, une créature ou une formule qui agit. Plus l'épreuve est réussie, plus le détail des fils de la matrice peut être reconnu. Selon les PSor\*, plusieurs niveaux de détails peuvent être obtenus.

De 0 à 3 PSor\*: Le Signe et la Représentation d'une magie sur un objet ou une personne peuvent être déterminés. (Le Magicien ne peut déterminer qu'avec précision les formules ou effets magiques qu'il maîtrise lui-même ou dont il analyse la matrice fréquemment). Si une créature douteuse est analysée, il peut déterminer en plus de qu'elle nature elle est issue (élémentaire, fée, esprit, chimère, mort-vivant, démon).

De 4 à 7 PSor\*: Les détails d'un mode de formule peuvent être déterminés (p. ex. "ce [**SALANDER**](http://aventurie.com/sorts/salander)agira encore 3 heures"). Les créatures peuvent être déterminées plus précisément ("ce démon est un Karunga"), mais il est aussi possible de reconnaître les éventuels effets utilisés sur quelqu'un ("ce n'est pas un Charlatan mais une véritable Sorcière").

A partir de 8 PSor\*: Les formules et leurs variantes cachées deviennent déterminables. Les capacités d'une créature magique peuvent être sues. Reconnaître une signature (le créateur d'Un charme ou le style de l'académie) exige au moins 8 PSor\*(et une VSor correspondante).

\* Des complications sur l'épreuve peuvent également provenir de diverses sources : l'analyse d'effets de formules de Représentation étrangères provoque une majoration de l'épreuve d'au moins 2 points (le Magicien analyse des formules de Sorcière ou de Druide), jusqu'à 7 points (le Magicien analyse la vieille magie Skrsechim, des chansons magiques haut-Elfiques, les malédictions ancestrales arachnides etc.). L'analyse de magies cachées volontairement compliquent l'épreuve des PSor\*de la formule de dissimulation ([**TROUBLE DE LA VISION**](http://aventurie.com/sorts/troublevision),[**VOILE**](http://aventurie.com/sorts/voile)etc.). Un ANALYS sur le rayonnement résiduel d'une formule complique l'épreuve d'au moins 7 points.

\* Pour des élixirs, boissons et artefacts qui sont fondés sur la magie, on applique les règles particulières que vous trouverez dans le chapitre correspondant du volume MWW (ainsi que dans l'aide de jeu Bâtons, Anneaux et Lampes de Génie (SRD)).

\* Surtout lors de l'analyse d'artefacts magiques -pour lesquels cette formule à été développé, les majorations sur l'épreuve peuvent grimper au-delà de 10 points, que le Magicien peut toutefois compenser par une étude de l'objet de plus longue durée : Toutes les demi-heures, il peut effectuer une nouvelle épreuve et garder les PSor\*de chacune d'entre-elles pour les additionner. Toutefois, pour maintenir la concentration aussi longtemps, le Magicien doit effectuer après chaque demi-heure, une épreuve de Volonté compliquée par le nombre de demi-heures déjà écoulées. De plus, la prolongation de la durée de l'effet coûte 3 PA par demi-heure entamée (quelque soit l'issue de l'épreuve de Volonté).

\* La moitié des PSor\*d'un [**ODEM**](http://aventurie.com/sorts/odem)préparatoire (utilisé à cette fin) peut être utilisé pour compenser les majorations de l'épreuve d'ANALYS.

**Coût :** 6 PA + 3 PA par demi-heure entamée que l'analyse dure.

**Cible :** Une créature, un objet.

**Portée :** 1 pas.

**Durée de l’effet :**Identique à la préparation et selon la dépense de PA. Pendant ce temps, le Magicien ne peut entreprendre aucune autre action.

**Modifications et Variantes :** Préparation, Coût, Portée.

**Reversalis :** Aucun effet.

**Antimagie :** un [**TROUBLE DE LA VISION**](http://aventurie.com/sorts/troublevision) et un [**VOILE  D'IGNORANCE**](http://aventurie.com/sorts/voile) compliquent l'analyse.

**Domaine :** Clairvoyance, Métamagie

**Complexité :** D

**Représentation et Diffusion :** Mag6, Ach3, Dru2, Geo2, Sor(Mag)2

Cette formule offre au MJ de décrire en toute liberté la nature d'une magie aux joueurs, comme les Magiciens la voie : comme un tissu cousu de fils de la force aux méandres compliqués, aussi exceptionnel et complexe pour chaque nature. L'ANALYS représente ainsi la forme magique du Talent Connaissance de la Magie et devrait donc appartenir à la panoplie de chaque Magicien digne de ce nom. Pour cette raison, cette formule est enseignée dans presque toutes les académies et se trouve, en outre, dans de nombreux ouvrages d'arcanne. De cette formule, c'est développé aussi l'[**OCULUS ASTRALIS**](http://aventurie.com/sorts/oculus), une variante ave laquelle, il est possible d'examiner un environnement complet. A ce jour, aucune formule de Clairvoyance connue n'est capable de détecter ou classifier l'activité divine ou karmique.

# **ATTRIBUTO**

 **Epreuve :** IN/CH/Attribut Principal

**Technique :** Le Magicien touche une partie de son corps avec ses mains puis prononce la formule. L'endroit qu'il touche dépend de l'Attribut Principal qu'il veut augmenter : aux bras pour la Force, aux tempes pour l'Intelligence, aux yeux pour l'Intuition, les doigts pour la Dextérité etc.(les valeurs tel que EV, End etc. ne sont pas recalculées cependant les valeurs de base d'ATT et PRD le sont).

**Préparation :** 30 Actions.

**Effet :** la formule augmente l'Attribut Principal choisit, pour une durée d'une heure, de PSor\*/3 points.

**Coût :** 7 PA.

**Cible :** Un individu, volontaire.

**Portée :** Au contact.

**Durée de l’effet :**1 heure.

**Modifications et Variantes :** Préparation, Portée (soi même), Durée d'effet.

Les variantes suivantes concernant les Attributs Principaux ne sont pas des formules séparées mais un exemple classique de Spécialisations possibles (voir Spécialisation). Même si les effets de ces variantes sur les Attributs Principaux sont fondamentalement les mêmes, il convient d'ajouter certaines remarques :

\* Courage. Agit aussi sur des animaux de n'importe quelle sorte, dans ce cas, l'épreuve est compliquée de 3 points.

\* Intelligence. Agit aussi sur les animaux familiers, domestiques et de monte et même sur des plantes (p. ex. en vue d'une préparation à un sort de communication). L'épreuve est compliquée de 3 à 5 points pour les animaux et 7 points pour les plantes. Naturellement une créature de ce type ne parle pas le langage humain et ses souvenirs dates d'avant son augmentation d'Intelligence et sont donc en conséquence non intelligents. Valeur initiale d'Intelligence de certaines créatures :

IN 0 : insectes, escargots, plantes. IN 1 : poissons, lézards. IN 2 : bovins, serpents. IN 3 : chevaux, oiseaux de proie. IN 4 : chats de gouttières, chiens. IN 5 : chats, loups, cochons. IN 6 : singes, hiboux, corbeaux.

\* Intuition. Pour des créatures sans haute intelligence (animaux), la perception et l'attention sont augmentées. L'épreuve est compliquée de 3 points.

\* Charisme. Agit exclusivement sur les êtres créatreurs culturels.

\* Dextérité. Agit que sur les créatures qui disposent de mains.

\* Agilité. Pour améliorer l'AG d'un quadrupède ou d'un serpent, l'épreuve est compliquée de 3 points, pour des oiseaux, des sixtupèdes ou des quadrupèdes volants l'épreuve est compliquée de 5 points, pour des hectopèdes et sixtupèdes volants l'épreuve est compliquée de 7 points.

\* Constitution. Si la Constitution d'un animal doit être changée, les coûts sont adaptés en fonction de la masse de l'animal par rapport  celle de l'homme (environ 75 pierres) : Ainsi pour augmenter la Constitution d'un cheval, il faut dépenser au moins 40 EA (six fois le poids de l'homme); pour les petits animaux, la règle veut qu'avec ce sort, leur Constitution peut aller au maximum, au double de leur valeur originale.

\* Force. Idem que pour la Constitution.

\* Augmentation rapide (+3; VF 11; seulement dans les Représentations Guildique, Elfique, Satuarique et Druidique). Apporte une augmentation de l'Attribut Principal choisit d'un nombre égal aux PSor\* pour une durée de VSor en Round de Combat (Tour INI), avec un coût de 11 PA. Cette forme d'utilisation utilise une préparation de seulement 5 Actions.

\* Cette formule est utilisable par les Mages Dilletants, cependant, ils ne peuvent que l'utiliser sur eux-mêmes, augmenter l'Attribut Principal de PSor\* points qui agit pendant PSor\* Round de Combat et coûte PSor\* PA.

**Reversalis :** L'Attribut Principal choisit diminue d'autant de points qu'il aurait augmenté.

**Antimagie :** Dans une zone de [**RESTAURATION DE QUALITE**](http://aventurie.com/sorts/restaurationqualites), la formule peut agir mais avec des complications, ciblée, elle peut être stoppée par cette formule d'anti-magie.

**Domaine :** Modifications des Qualités

**Complexité :** B

**Représentation et Diffusion :** Dru5, Elf5, Geo5, Sor5, Mag5, Ach3, Cha3, Far3

Longtemps, les diverses variantes de cette formule étaient enseignées séparément (sous le nom de INTELLIGENCE SAVOIR INTELLECT, CHARISME EXACERBE, PRESSENTIMENT ou encore FORCE) elles étaient connues dans des diffusions diverses de presque tous les instruits en magie.

# **BALSAMON SALABUNDE**

**Epreuve :** IN/IU/CH (évenutellement + modifications)

**Technique :** L’Elfe met la main sur la blessure (si c’est une blessure grave ou une blessure interne, la main est posée sur le cœur de la victime) et répète la mélodie bha'sama sala bian da'o jusqu'à ce que l’effet curatif soit complètement terminé.

**Préparation :** au minimum 5 Actions avant que les premiers effets curatifs commencent, 1 Tour de Jeu au Total.

**Effet :** Ce puissant sort guérit, selon les PA investits, toutes les blessures et dégâts internes d’un blessé. Les effets visibles d’un BALSAMON sont puissants et impressionnants : Les blessures ouvertes se referment avec une nouvelle peau, les hémorragies cessent, les os brisés se ressoudent etc. Pour chaque PA que l’Elfe investit, le blessé, malade, empoisonné récupère un point de vie (maximum : VSor x2 PV). Avec cette formule, l’Elfe peut se guérir lui-même. L’effet des maladies et des poisons ne peut être guéri avec cette formule.

\* Guérison des Blessures Sérieuses (voir chapitre à ce sujet) : L'épreuve de formule est compliquée du nombre de blessures sérieuses du patient. Chaque 7 EV redonnés, guérit complètement une blessure sérieuse.

\* Guérison des mutilations : Le charme peut aussi "recoller" les membres coupés ou régénérer des organes complètement détruits du moment que la blessure est récente (maximum 1 jour). Pour ce genre de guérison, l'épreuve de formule peut être compliquée jusqu'à 15 points et nécessiter l'utilisation de points de PA permanents selon la complexité et la gravité de la mutilation (décision selon le MJ). Avec le BALSAMON, on peut faire disparaître une cicatrice si celle-ci date depuis moins de 8 jours.

\* Sauvetage au seuil de la mort : On peut tenter de ramener un blessé mortellement touché (entre 0 PV et - la CN en PV) si et seulement si la formule est lancée immédiatement avec une concentration intense (au moins 10 PA). Chaque point d'EV sous 0 rendu coûte 2 PA. Pour chaque tranche de 10 points d'PV rendus sous 0, l'Elfe perd 1 PA permanent et la victime perd 1 EV permanent.

**Coût :** 1 PA pour 1 PV (avec un minimum de 5 PA).

**Cible :** Individu, Volontaire.

**Portée :** Au contact.

**Durée de l’effet :**Permanent.

**Modifications et Variantes :** Préparation, Coût, Portée.

\* Force vitale renforcée (+5, à partir de VF 11). La valeur maximale de PV du bénéficiaire dépasse sa limite normale pour quelques temps. Pour 3 PA, les PV de base du bénéficiaire augmentent de 1 point. Après une durée se montant aux PSor\* en heures, l'ensorcelé perd un nombre équivalant d'EV reçu (il peut donc ainsi mourir, s'il a perdu trop de PV entre temps).

\* Régénération Immédiate (+15, à partir de VF 18). Le corps se régénère immédiatement : Chaque Tour de Combat redonne à l'ensorcelé 1d6 PV, les blessures reçues se referment aussitôt. Coût : 35 PA. Durée d'effet : PSor\* en Tour de Jeu.

**Reversalis :** Un charme de dommages lents avec lequel la victime perd des EV selon l'EA investit.

**Antimagie :** Tandis que la formule est en train d'agir, on peut y mettre un terme avec [**BANNISSEMENT DE VERTU CURATIVE**](http://aventurie.com/sorts/bannissementvertucurative) ou [**ARRÊT DE TRANSFORMATION**](http://aventurie.com/sorts/arrettransformation). Elle agit plus difficilement dans ces zones correspondantes.

**Domaine :** Guérison, Forme.

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :** Elf7, Mag7, Ach5, Geo5, Dru4, Sor3

La formule reine de toutes les formules de guérison est surtout connu des Elfes (de qui les Magiciens de Guildes l'ont repris), mais aussi connu des Géodes et des Achazs. Elle est très répandue mais reste rarement employée dans la médecine classique : Dans le centre Aventurien, la foi veut qu'une guérison magique n'est pas agréable aux dieux ou est contre nature, ainsi, elle est parfois rejetée.

# **BANNISSEMENT D'ELEMENTAIRE**

**Epreuve :** IU/CH/CN (+ modifications)

**Technique :** Le Magicien prend la substance élémentaire convenable dans la main, se concentre sur les structures du Domaine élémentaire et prononce alors la formule.

**Préparation :** 40 Actions

**Effet :**Cette formule stoppe immédiatement une formule du Domaine élémentaire en cas de réussite, quelle que soit la spécialisation élémentaire. L'épreuve de sortilèges est compliquée des Psor\* obtenus par le magicien antagoniste (celui qui a lancé le sortilège Elémentaire), plus des 1/5 PA de la formule à casser. D'autres complications peuvent provenir d'un[**PROTECTIONIS**](http://aventurie.com/sorts/protectionis). Une analyse magique soigneuse du sortilège élémentaire à l'avance facilite l'épreuve : l'épreuve de bannissement d’élémentaire est soulagée d'un point par 3 points de Psor\* avec un [**ANALYS**](http://aventurie.com/sorts/analys).

De plus, les modifications valent pour les dons et connaissance du Domaine pour un élément et/ou des contre-éléments d'**Avec la Connaissance et la Volonté** p.105.

Le sortilège n'est pas approprié pour exorciser des Esprits Elémentaires, des Génies ou des maîtres élémentaires : les Esprits Mineurs qui sont nés en partie de l'élément concernés se dissolvent toutefois immédiatement sous l'effet du sortilège. Le sortilège n'agit pas contre des dépôts et concentrations naturelles d'un élément, mais seulement contre ceux provoqués par la magie.

**Coût :**9 PA plus 1/5 du coût de la formule à casser. Pour écarter un sortilège élémentaire agissant en permanence et fixé au moyen de PA permanents, le Magicien doit investir des PA permanents : 1/10 du coût du sortilège élémentaire agissant. Si l'épreuve échoue, aucun PA permanents n'est perdu.

**Cible :**Sortilège particulier

**Portée :** Maximum Vsor pas

**Durée de l’effet :**Immédiat

**Modifications et Variantes :**Préparation, force, coût, portée

\* Bannissement des Esprits mineurs (+3). Avec cette variante, les Esprits Mineurs peuvent être bannis, indépendamment de leur composition élémentaire. Cela coûte 3 PA par Esprit Mineur.

\* Zone (+3 : à partir de Vsor 7). Le Magicien peut produire, pour l'application de 27 PA, une zone stationnaire de Vsor pas de rayon dans laquelle l'action des formules du DomaineElémentaire est compliquée de Psor\* points, dure Psor\* heures et dans lesquels les Esprits Mineurs ne peuvent pas exister.

**Reversalis :**Sans effet

**Antimagie :** En principe, les formules élémentaires peuvent également être protégées par un [**PROTECTIONIS**](http://aventurie.com/sorts/protectionis).

**Domaine :** Antimagie, Elément

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :**Geo2, Mag2

Ce développement parallèle du [**BANNISSEMENT DES DEMONS**](http://aventurie.com/sorts/bannissementdemons) n'est connu jusqu'ici qu'à Punin et à l'Institut des Analyses Arcaniques de Kuslik. Mais on peut admettre qu'une formule semblable existe dans le royaume de Galotta. Puisquedans les ateliers comme les forges, les usines métallurgiques et les poteries où des éléments se transforment les uns dans les autres, des Esprits Mineurs sont perpétuellement engendrés et que par conséquent les artisans aventuriens sont parfois forcés de demander les services d'exorcistes, ce sortilège sera probablement connu dans un avenir très proche. La variante géodique est très vieille, mais seulement très peu de Géodes la connaissent.

# **CALME PLAT**

**Epreuve :** IN/CH/FO (+ modifications)

**Technique :** L’Elfe forme un toit avec les mains sur sa tête et prononce rongra sola bian'dao et étend les bras.

**Préparation :** 30 Actions

**Effet :** Le sortilège crée une zone de calme complet, indépendamment de la force du vent à l'extérieur de cette zone. Cette zone se déplace avec l’Elfe. L'épreuve de sortilège est compliquée de la force du vent prédominant (dans la graduation du Beaufort terrestre avec une valeur de 2 - 5 pour une Brise légère, 6 - 8 pour des Brises violentes au vent orageux, 9 - 11 pour un orage et 12+ pour des ouragans et des cyclones tropicaux). Le fait que le vent est calme dans la zone ne veut pas dire d'ailleurs qu'aucun objet ne peut devenir errant dans cette zone. Des arbres arrachés par un violent orage ou des objets entraînés ne peuvent pas naturellement voler dans la zone calme, seulement ils ne sont déplacés dans cette zone plus que par la gravité et l’impulsion donnée par le vent avant d’entrer dans la zone. Après la fin de la durée de l'effet, le vent recommence brusquement, ce qui a déjà fait sombrer quelques navires.

**Coût :**5 PA par Tours de Jeu

**Cible :** Zone

**Portée :**Selon le souhait de l’Elfe : au maximum Vsor fois 3 pas de rayon sphérique autour de l’Elfe

**Durée de l’effet :**Selon l’investissement en PA (M)

**Modifications et Variantes :** Préparation, force, cible (objet particulier, personne particulière, voir ci-dessous), durée de l’effet

\* Cible : Personne ou objet (+3). L’Elfe ne fait pas agir le sortilège sur lui, mais sur une autre personne ou un objet. Il doit toucher l'objectif de son sortilège pour cela

\*Portée :Distance (+6). Comme plus haut, mais l’Elfe ne doit pas toucher l'objet ou la personne, toutefois il ne peut pas être éloignée de plus de Vsor pas et doit pouvoir les voir.

\* Ouragan à Brise (+ 3 ; à partir du Vsor 7). Cette forme plus „harmonieuse“ du sortilège abaisse la force du vent dans la zone de Psor\* points : l'épreuve n'est donc pas compliquée par la force du vent. Coût : 4 PA/TJ (M)

**Reversalis :** Chaque mouvement aérien dans la zone concernée est renforcé de Psor\*/2 forces du vent, de sorte que simplement souffler peut déjà déclencher un vent considérable. Si la zone se trouve dans un orage, il est à peine possible d'opposer quelque chose au vent : il peut arracher même de grands arbres et enlever des toits ou emporter des tentes. La variante[**REVERSALIS**](http://aventurie.com/sorts/reversalis)coûte 10 PA par Tours de Jeu.

**Antimagie :** Dans une zone de CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT ou de [**BANNISSEMENT DE L’AIR**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire), son actione st seulement compliquée : les zones réduisent aussi l'effet du CALME PLAT courant ; une CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT ponctuelle (cependant pas BANNISSEMENT DE L’AIR) peut terminer le sortilège.

**Domaine :** Elémentalisme (Air), Transformation de l’Environnement

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :** Elf6, Mag2

On suppose qu'il agit ici d’une formule d'une Hexalogie de bannissement des Pouvoirs élémentaires, bien que les autres formules de cette Hexalogie soient seulement supposées. Seules peu d’experts en magie à l'extérieur du peuple elfe maîtrisent cette formule, toutefois elle est enseignée à Olport et au conseil des Pouvoirs élémentaires dans la représentation des Magiciens de Guildes.

# **CORPOFRIGO HYDROCUTION**

**Epreuve :** CH/AG/CN (+ RM)

**Technique :** Le Cristallomant souffle sur une tourmaline en direction de la victime.

**Préparation :** 2 Actions

**Effet :** Le sortilège extrait soudainement la chaleur du corps d’un organisme vivant si radicalement que la peau se couvre avec du givre. De cette manière il souffre de PSor\* BL(End) et perd durant PSor\* Assauts par 4 points de AT, PA/Esquive, INI, AG, DE et FO.

La formule agit doublement sur les créatures sensibles au froid ou sur les Elémentaire de Terre, et seulement de moitié sur des créatures résistantes au froid : les Élémentaires de Feu et Eau sont également sensibles à cette formule (décision du maître). Il n'est pas possible de lancer en même temps à une victime plusieurs CORPOFRIGO.

**Coût :** 9 PA

**Cible :** Créature particulière

**Portée :** 7 Pas

**Durée de l’effet :** Immédiat

**Modifications et Variantes :** Préparation, force, coût, objectif (plusieurs), portée

\* La variante du sortilège contre plusieurs créatures coûte 7 PA par victime.

\* Bloc de glace (+5 ; seulement dans la Représentation Cristallomante). Une variante plus forte qui enveloppe soudainement la victime dans un mince réservoir de glace : 2x PSor\* SP(M) : pour des PSor\* TJ, AT, PA, INI, AG, DE, FO baissent de 6 points, la VI du quart.

**Reversalis :** Produit une poussée de fièvre avec les mêmes conséquences sur les qualités.

**Antimagie :** Dans une zone de [**RESTAURATION DE QUALITE**](http://aventurie.com/sorts/restaurationqualites) ou de [**BANNISSEMENT DE LA GLACE**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) la formule est seulement compliquée. Un [**GARDIANUM**](http://aventurie.com/sorts/gardianum)bloque l’effet, un [**INVERCANO**](http://aventurie.com/sorts/invercano)peut renvoyer la formule.

**Domaine :** Modifications des Qualités, Elément (Glace)

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :** Ach6, Mag4

Une formule qui a probablement été développée à l'origine par les Achaz et a provoqué au cours des guerres oubliées entre peuples sauriens des dommages dévastateurs. Pour les Magiciens de Guilde, cette formule, de même que [**IGNIFAXIUS**](http://aventurie.com/sorts/ignifaxius)et [**IGNISPHAERO**](http://aventurie.com/sorts/ignisphaero), fait partie du groupe de la magie elfique de base des « hermétiques destructeurs » (les précurseurs des sortilèges de combat actuels). La formule de maître est restée dans une cave murée depuis plus de 800 ans à Bethana en attendant paisiblement d’être trouvée. Dans un effort commun des académies de Bethana et du Hall des Métamorphoses la formule a pu être reconstruite et rendue accessible au public magique. Les deux instituts partagent aussi leurs connaissances de cette formule avec des Magiciens étrangers. Elle est également connue (dans une variante traditionnelle) au Mur de Raschtul.

# **FLIM FLAM FLAMBOYANT**

**Epreuve :** IN/IN/DE

**Technique :** L'Elfe pense à la lumière, prononce la formule : feya feiama i'ungra, et claque des doigts.

**Préparation :** 2 Actions.

**Effet :** Avec cette formule apparaît, une boule lumineuse stationnaire bleuâtre blanche qui peut servir à l'éclairage. La luminescence se mesure avec les PSor\* : Luciole (1), bougie (2 à 3), torche (4 à 6), feu de camp (7 à 9), jusqu'à avoir la clarté du soleil (à partir de 15). Le rayon d'éclairage se monte également en PSor\* (en pas) et la luminosité diminue naturellement au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la source. La lumière créée est froide et ne produit aucune combustion. Elle peut être recouverte avec les mains ou protégée avec un objet, elle continue d'éclairer en cas de vent ou d'un contact quelconque.

**Coût :** 1 EA par Tour de Jeu commencé; par point d'EA supplémentaire par Tour de Jeu, la luminosité peut être augmentée (équivalant à 1 PSor\*). Une réduction de luminosité n'est pas possible.

**Cible :** Lieu dans l'espace ou une surface (zone).

**Portée :** La boule lumineuse apparaît à PSor\* pas de distance au maximum.

**Durée de l’effet :**Selon la dépense d'EA; la durée d'effet doit être fixée d'avance.

**Modifications et Variantes :** Préparation, Coût, Portée (lieu d'apparition).

\* Autre couleur (+2). Le plus souvent rouge, violette, jaune, plus rarement verte, orange et bleue; seules des couleurs visibles sont possibles.

\* Lumière intermittente (+2). La boule lumineuse s'éclaircie et s'assombrie dans un rythme régulier.

\* Cône de lumière (+3; seulement dans les Représentations Guildique et Cristalomantique). La lumière peut être dirigée en quelque sorte comme un émetteur dans une certaine direction (cône d'environ 45 degrés) et éclairer ce secteur plus distinctement.

\* Luminosité variable (+3). La luminosité déterminée par les PSor\* est la luminosité maximale de la boule lumineuse; donc, elle peut être assombrie au gré de l'Elfe, cependant, pour à nouveau être plus lumineuse (jusqu'à sa luminosité maximale), la dépense d'1 EA est nécessaire.

\* Boule lumineuse mobile (+3). La boule plane à proximité directe de l'Elfe (au gré, au-dessus de la tête, au niveau du visage, des épaules, des mains ou des pieds) et peut aussi être transportée. Le coût d'EA ne doit pas être fixé d'avance (M).

\* Dirige (+5; pas dans les Représentations Géodique et Sorcière). La boule peut être envoyée jusqu'à une distance de 2x VSor de l'Elfe en pas et peut être dirigée à volonté dans cette zone (M).

\* Eclair (+7; pas dans les Représentations Achazs et Druidique). Pour 4 EA, l'Elfe peut faire exploser la boule en un éclair visible de loin et capable d'éblouir brièvement les observateurs proches du phénomène.

\* Phare (+7; seulement dans la Représentation Guildique). Dans l'effet final, une combinaison de plusieurs effets susmentionnés. Une boule lumineuse intermittente avec une luminosité d'au moins 10 (+ PSor\*), qui monte à une hauteur de VSor x10 pas et reste là pendant la durée d'effet de 1 Tour de Jeu. Coût : 5 EA.

\* Toujours lumineux (+9; seulement dans les Représentations Elfique et Cristalomantique). La boule lumineuse reçoit une matrice stable pour 1 EA permanent et éclair de façon durable. Après un an, sur un jet de 20 sur 1d20, la lumière diminuera d'un niveau (1 PSor\*). Non combinable avec d'autres modifications, sauf le changement de couleur.

**Reversalis :** La formule créée une boule noire qui assombrie les alentours plus on s'approche d'elle (pratiquement une "obscurité brillante" au lieu d'une obscurité complète, comme la créée, la formule du même nom).

**Antimagie :** Peut compliquée dans une zone de CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT et terminée par cette formule dans son utilisation ciblée.

**Domaine :** Environnement.

**Complexité :** A.

**Représentation et Diffusion :** Ach7, Elf7, Mag7, Dru6, Sor6, Geo5, Far4, Cha(Mag)4

Bien que la formule fut fermée aux instruits en magie humaine jusqu'à la découverte de la magie Firnelfe, la création d'une source lumineuse magique est de nos jours considérée comme basique. (Il doit toutefois y avoir des doués qui ne maîtrisent même pas ce simple exercice).

# **FORTIFEX ARKANE MUR**

**Epreuve :** IU/CN/FO

**Technique :** La Magicienne croise les bras - paumes à l'extérieur - devant le visage et prononce la formule.

**Préparation :** 10 Actions

**Effet :** Le sortilège crée à une place quelconque à portée un mur transparent impénétrable pour chaque matière (toutefois seulement dans les éléments Air, Eau ou Feu), d’au maximum 2 de fois 2 Pas, et qui reste à sa place. Cette place est fixe par rapport à un objet solide dans le champ visuel du Magicien : il est ainsi possible de fixer un FORTIFEX « à 3 pas à tribord en travers du mât », toutefois, cependant pas de l’appliquer par exemple pour un boulet de Cracheur (NdT : arme d’artillerie navale). L'orientation dans l’espace peut être choisie à volonté.

La barrière est certes impénétrable pour des « flèches et carreaux », pour des sortilèges (les sortilèges élémentaires comme [**IGNIFAXIUS**](http://aventurie.com/sorts/ignifaxius)) ou des créatures semi-matérielles comme les Esprits et les Démons (se manifestant exceptionnellement) elle protège toutefois tout aussi peu de la chaleur, du froid que de la lumière.

Il s'agit, en ce qui concerne le sortilège « de champ de puissance étendu bidimensionnel », pas comme une mince surface aux bords aiguisés comme des rasoirs : il n'est ainsi pas possible, par exemple, de décapiter des cavaliers attaquant (toutefois probablement les jeter au bas de leur selle). Le sortilège convient d'ailleurs remarquablement pour bloquer d’étroits passages.

**Coût :** 11 PA

**Cible :** Zone

**Portée :** 3 Pas

**Durée de l’effet :** PSor\* fois 10 Assauts

**Modifications et Variantes :** Préparation, coût, portée (grande ou Abstand von der Magierin)

\* Paroi mobile (+7). La paroi se déplace avec l’Ensorceleur, et ce, sur la distance pour laquelle elle a été invoquée. Dans ce cas, la barrière a la même constitution que le corps de l’Ensorceleur.

\* Bouclier miroitant (+ 7 ; à partir de VSor 11) Devant le bras bouclier du Magicien ou d'une personne ensorcelée naît un bouclier rond et brillant de quatre pieds de diamètre (ATT/PRD 0/ +3 ; INI 0) ; coût : 7 PA

\* Mur flottant (+ 10 ; à partir de VSor 14) on produit ainsi- avec au maximum PSor\* Pas/seconde - un FORTIFEX indépendant plus mobile. Une telle paroi peut être ébauchée aussi horizontalement ; dans ce cas des objets d’un poids de maximum (double de CO+CH du Magicien) pierres peuvent ainsi être soulevés et déplacés ou s’ils sont poussés, avec un poids double.

**Reversalis :** Un FORTIFEX agissant est stoppé.

**Antimagie :** Un CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT ou un [**BANNISSEMENT DU MINERAI**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) peut stopper le sortilège et/ou compliquer son action dans la variante de zone.

**Domaine :** Environnement, Elément (Minerai)

**Complexité :** D

**Représentation et Diffusion :** Mag4, Ach3

Selon les traditions connues, cette formule a été développée il y a longtemps à Al'Anfa, pour protéger les galères des bombardements hostiles, probablement sur la base d'un sortilège saurien observé avec le même effet. Depuis, la formule est à Al'Anfa comme à Olport au programme d'études, et peut être connue aussi dans beaucoup d'académies d’antimagie et de combat. Une possibilité de reconstruction de ce sortilège se trouve dans les éditions alanfaniennes du Vent- et la Magie de l’Accalmie.

# **IGNIFAXIUS RAYON DE FEU**

**Epreuve :** IN/DE/CN

**Technique :** Le Magicien met la main droite sur son épaule gauche, se concentre sur la formule et indique alors sa victime d'un coup avec l'index et le majeur.

**Préparation :** 4 Actions.

**Effet :** Un rayon de manifestation élémentaire jaillit des doigts du Magicien : Une lance de feu et de lumière qui touche la partie du corps la plus large de la cible (le tronc en général). Le joueur doit annoncer avant l'épreuve de formule combien il veut utiliser de dés pour l'IGNIFAXIUS : Il dispose d'un maximum de sa VSor en dés. Ensuite, il lance le nombre de dés choisis et additionne les points, ceux-ci représentent les PI infligés à la victime. (Parfois, il peut arriver que ces PI dépassent le nombre de points d'EA disponibles du Magicien, dans ce cas, la formule échoue avec les conséquences habituelles).

Une victime qui voit et reconnaît le processus de la formule peut tenter d'éviter la lance de feu en réussissant une Manoeuvre d'Esquive compliquée de 5 points : Pour chaque point au dé que la victime réussit à esquiver, les PI subis sont diminués de 1 dé.

La formule cause donc des PI qui sont encore réduits du nombre de PR de la victime; cette protection subit elle aussi des dégâts : Pour 10 PI subis, l'armure de la victime perd 1 point de sa protection (sauf armure naturelle ou magique).

En fonction des dégâts supportés, la victime peut bien sûr recevoir une ou plusieurs Blessures Sérieuses.

**Coût :** PI en PA (voir ci-dessus)

**Cible :** Individu (on peut aussi viser un objet particulier pour provoquer des dommages sur les [**Points Structurels**](http://aventurie.com/regles/pointsstructurels)).

**Portée :** 21 pas

**Durée de l’effet :**Instantanée

**Modifications et Variantes :** Les points qui sont dépensés lors de toutes les modifications et variantes suivantes diminuent naturellement la quantité de dés disponibles pour les PI. Préparation, Portée (selon la portée : la visibilité complique l'épreuve de +3 par 21 pas de distance. La taille de la cible influe au même titre que le Combat à Distance).

Les modifications qui suivent peuvent toutes être combinées entre elles sauf le Cône :

\* Cône (+2 ; VSor 11). La lance de feu agit de façon conique avec une largeur de 2 pas au bout du cône. Elle cause 1d6-1 PI par dé mais la PR de la victime baisse de 1 point par tranche de 5 PI. Par point de complication sur l'épreuve de formule, la largeur du cône peut être élargie de 1 pas. Si le cône vise plusieurs personnes en même temps, chaque victime reçoit une part équivalente de dommages (arrondie au plus près). Pour esquiver un IGNIFAXIUS conique, la victime doit réaliser une épreuve d'esquive +10.

\* Lance fine (+3; VSor 11). La lance est fine comme un doigt et ne cause aucun dommage à la PR de la victime. Par contre la victime subit une Blessure Sérieuse par CN/2 PI que l'IGNIFAXIUS lui inflige. Pour 2 autres points de complication supplémentaires, une autre partie du corps peut être visée (pour la tête, il faut 6 points de complication supplémentaires).

\* Plusieurs cibles (+5; VSor 7). Jusqu'à 5 lances de feu peuvent jaillir des doigts du Magicien : Les dégâts occasionnés sont répartis de manière égale entre les victimes.

\* Double lance (+5; VSor 11). Le Magicien peut lancer la formule deux fois en une seule. Il n'a besoin que d'une épreuve et que le temps de préparation normal, par contre les 2 lances de feu doivent visées la même cible. VSor-5 dés sont disponibles pour les dégâts (sa VSor moins la difficulté de la modification) pour chacune des lances; de plus le Magicien utilise les deux mains.

\* Dès le seuil de VSor 11 la formule n'échoue plus automatiquement en cas de dépassement du PA disponible. Elle prendra simplement ce dont le Magicien dispose et les transformera en PI.

\* Variantes élémentaires (FRIGIFAXIUS (glace), ARCHOFAXIUS (métal), ORCANOFAXIUS (air), AQUAFAXIUS (eau), HUMOFAXIUS (terre)) sont des formules à part entière dont les Représentations sont rarement trouvées (maximum Geo2, Mag2). Ces formules appellent également le pouvoir destructeur de l'élément et donc ces effets destructeurs possèdent en termes de règles des effets semblables (voir également les [**Dommages Elémentaires Secondaires**](http://aventurie.com/regles/dommagessecondaireselementaires)). Des documents des temps Bosparaniques nous informent d'une formule apparentée : IGNIFLUMEN, une traînée de feu qui courrait sur la terre jusqu'à sa cible.

**Reversalis :** L'effet élémentaire est inversé, se transforme en AQUAFAXIUS mais garde les mêmes dégâts (voir aussi les [**Dommages Elémentaires Secondaires**](http://aventurie.com/regles/dommagessecondaireselementaires)).

**Antimagie :** Ne peut pénétrer dans une zone de [**BANNISSEMENT DES FORMULES DE DOMMAGES**](http://aventurie.com/sorts/bannissementsortsdommages) et de [**BANNISSEMENT DU FEU**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) : peut également être dérangé par ces deux formules lors de la préparation. Est reflété par un [**INVERCANO**](http://aventurie.com/sorts/invercano) et saisi par un [**GARDIANUM**](http://aventurie.com/sorts/gardianum). [**CORPS DE FEU**](http://aventurie.com/sorts/corpsfeu) réduit les dommages subis.

**Domaine :** Dégâts, Elémentaire (Feu)

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :** Mag5, Ach3, Dru(Mag)2

Chez beaucoup de Magiciens de Guilde, cette formule est considérée comme une formule de combat efficace. Comme elle est de base élémentaire, elle est aussi accessible chez les Achazs-Cristalomants. Des rumeurs prétendent que certains Druides connaîtraient aussi cette formule sous la Représentation Guildique.

# **MAÎTRISE DU CLIMAT**

**Epreuve :**CO/CH/AD (+50 modifications)

**Technique :**Le Druide se place avec les pieds nus sur le sol, se concentre sur les apparitions temporelles qu'il veut provoquer, se tourne alors avec les bras étirés trois fois dans le cercle et indique enfin la place à laquelle le temps doit se manifester.

**Préparation :** 1 Tour de Jeu

**Effet :** Pendant que le Druide jette son sortilège, il échaffaude le temps selon sa volonté. Chaque point de modification de la situation atmosphérique dans les catégories suivantes coûte 3 PA et complique l'épreuve de sortilège de un point : la situation de départ n'est pas ajoutée.

\* Nuages : clair - quelques nuages - nuageux - couvert - couverture sombre

\* Précipitation : sec - grisaille ou brouillards - bruines - averses - pluie permanente - pluie violente - quelques éclaircies

\* Température : glacial - froid - frais - tiède - chaud - torride - désert de Khom à midi

\* Vent : calme - brise légère - bonne brise - grands vents - orage - ouragan - cyclone tropical

Le vent maintient sa direction précédente et naturelle. S’il était auparavant calme, le Druide peut choisir la direction du vent.

Certaines modifications provoquent l'un ou l'autre naturellement. Ainsi, quelques éclaircies ne peuvent pas apparaître dans un ciel de quelques nuages, et une tempête de neige signifie un ciel couvert ou une couverture sombre, quelques éclaircies, un environnement froid ou givré et orageux.

**Coût :**5 PA pour la modification de principe plus 3 PA par point de modification de la situation atmosphérique (voir ci-dessus) ; les Psor\* sont enlevés du total de PA : le sortilège coûte toutefois au moins 6 PA.

**Cible :** Zone

**Portée :**Le centre de la zone d'effet peut naître au maximum à Vsor fois 50 pas du Druide, et le Druide doit pouvoir voir cette place. La zone du temps modifié a un rayon de Vsor fois 50 pas (sur demande aussi moins).

**Durée de l’effet :**Après la fin de la durée du sortilège, la situation atmosphérique produite continue à exister pour un quart d'heure (3 Tours de jeu). Ensuite le temps s'adapte aux environs d'une manière naturelle (l'échange de l'air chaud et froid, le déplacement des nuages...) ce qui dure d'autres Tours de Jeu (dont le nombre est conforme à la décision du maître). Si le temps appelé est typique de la région, il peut aussi subsister plus longtemps.

**Modifications et Variantes :** Préparation, coût, portée, durée de l'effet

\*  Avec une épreuve +3(en plus de toutes les autres complications) le Druide peut modifier au choix la direction du vent.

\* À partir de Vsor 10, avec une épreuve +7 (en plus de toutes les autres complications), le Druide peut créé autour de lui la zone à modifié le temps (jusqu'à Vsor fois 20 pas de rayon) et se déplacer avec lui, auquel cas il reste toujours au centre : le sortilège doit alors être maintenu (M). Le Druide est exposé au temps qui fait rage de la même manière que chaque autre créature dans le rayon d'action.

**Reversalis :**Pas d'effet

**Antimagie :** Une zone de CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT peut compliquer l'action du sortilège ou diminuer les conséquences ; l'application ponctuelle termine le sortilège de temps, de sorte que le temps s'adapte à nouveau aux données naturelles des environs. Toutes ces déclarations s'appliquent aussi au [**BANNISSEMENT DE L’AIR**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire).

**Domaine :**Elémentalisme (Air), Transformation de l'Environnement

**Complexité :**E

Représentation et Diffusion : Dru5, Geo4, Ach3, Sor2, Mag2

Cela n'est apparemment que la „version de campagne“ d'un rituel qui a d'ailleurs recours à des heures ou à des jours d'enchantement et comprend toutes sortes de composantes de matériel et de danses d'invocation, mais toutefois agit sur une plus longue durée et sur un plus grand secteur. Tandis que le maîtrîse du temps est assez répandu parmi les Druides et les Géodes, les filles de Satuaria préfèrent pour leurs sortilèges de temps craints soit des invocations spéciales soit les services de Agrimoth. Les Magiciens d’Olport expérimentés connaissent le sortilège, mais le transmettent qu’à un tout petit nombre de profanes, de même que les Elementaristes du conseil de la Vallée de Raschtul. Quelques Chamans et Derviches disent disposer de capacités comparables pour influencer le temps .

# **MANIFESTO ELEMENT**

**Epreuve :** IN/IU/CH (+ Modifications)

**Technique :** Le Cristalomant se concentre sur la nature essentielle de l'élément souhaité et indique avec une pierre précieuse adéquate, l'endroit où l'élément doit se manifester.

**Préparation** **:** 10 Actions.

**Effet :** Avec cette formule, le Cristallomant peut appeler une petite manifestation de l'élément souhaité. Le phénomène élémentaire est toujours utile à l'invocateur, cependant il ne peut être employé pour l'enrichissement personnel ou le préjudice des autres, c.-à-d. que l'élément sous faible manifestation ne peut être une boule de feu ou des diamants qui tombent du ciel...

Si la forme de manifestation souhaitée par l'invocateur apparaît est une décision du MJ. Voici certaines manifestations possibles. L'épreuve est modifiée selon l'élément préféré (voir le chapitre sur Le Pouvoir des Eléments).

Feu : Allumer la flamme d'une lampe ou d'un feu de camp, des étincelles qui jaillissent de la main du Cristallomant, réchauffement de l'eau pour une douche chaude, courte lumière éblouissante, réchauffement du corps.

Humus : Eclosion d'un bourgeon en hiver, une poignée de terre végétale, un petit bâton, une pâquerette, une poignée de fumier.

Eau : un gobelet se remplit d'eau, un court lavage de mains, rosée sur un massif de fleurs, une flaque se forme.

Pierre : une petite pierre, une poignée de sable, un objet devient brièvement plus difficile à déplacer.

Glace : une haleine plus fraîche, une petite quantité d'eau se transforme en mince couche de glace, un récipient est refroidi rapidement, un petit glaçon, une boule de neige, des fleurs de givre à la fenêtre.

Air : un souffle de vent frais, une courte odeur, un petit tourbillon d'air.

Note : Le MANIFESTO ne permet pas de choses compliquées et rien d'impressionnant, il dépanne l'invocateur par des manifestations inoffensives. On ne peut provoquer que des manifestations dites "basiques". Si un héros veut cependant obtenir une manifestation un peu plus complexe, comme par exemple, trois dés de bois, le MJ peut lui permettre selon la situation et les Psor\*. Le type d'invocation n'est pas adapté pour appeler un esprit élémentaire, un djinn ou un maître élémentaire.

**Coût :** 3 PA.

**Cible :** Objet, Zone.

**Portée :** La manifestation apparaît à une distance maximum de 1 pas de l'invocateur.

**Durée de l’effet :**Après une minute, les manifestations abstraites disparaîssent (le souffle de vent cesse, le feu s'éteind etc.), les manifestations tangibles (eau, sable, terre, pierre) se dissolvent après PFR Tour de Jeu.

**Modifications et Variantes :** Préparation, Coût, Portée.

\* Demanifesto (+3; non possible dans les représentations Druidique, Elfique et Sorcière). L'invocateur peut à loisir, pendant la durée d'effet, faire apparaître et disparaître la manifestation.

\* Durée d'effet (+5). La manifestation est liée jusqu'au prochain lever de soleil. Cette variante coûte 4 EA.

**Reversalis :** Une manifestation de l'élément opposé apparaît.

**Antimagie :** Un [**BANNISSEMENT D'ELEMENTAIRE**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) peut faire disparaître une manifestation ou compliquer son apparition (dans la variante de zone).

**Domaine :** Elément

**Complexité :** A

**Représentation et Diffusion :** Ach7, Dru5, Geo5, Mag5, Sor3, Cha3, Elf2

Puisque les manifestations élémentaires font parties de l'histoire des peuples civilisés au même titre que l'agriculture, le feu du fourneau et les langues, il semble presque naturel que presque toutes les Traditions de magie possèdent cette formule.

# **MUR DE BROUILLARD ET BRUME DU MATIN**

**Epreuve :** IN/DE/CN

**Technique :** L’Elfe prononce val’ya na’biunda et souffle dans ses paumes formant une cuvette.

**Préparation :** 5 actions

**Effet :** Le sortilège crée un nuage de brume presque obscur et stationnaire. Avec ce sortilège il est possible de façonné des nuages de brume de la forme voulue, du champ de brouillard naturel et adhérant au volume d’un mile de longueur jusqu’au brouillard solide comme la pierre ou au dragon de brume. Le nuage de brouillard ne peut pas être influencé ou soufflé par le vent.

Selon la complexité de la réalisation, l’épreuve de sortilège peut être compliquée jusqu'à 5 points.

**Coût :**1 PA par 20 pas de secteur de brouillard, mais au minimum 4 PA

**Cible :** Zone

**Portée :** Le nuage de brouillard peut naître au maximum à Vsor pas de distance de l’Elfe ; Vsor fois 100 pas de secteur de brouillard peuvent être produits au maximum.

**Durée de l’effet :** Le double des Psor\* en Tours de Jeu, ensuite le brouillard s'évapore de manière naturelle.

**Modifications et Variantes :** Préparation, coût, portée (distance de l’Ensorceleur aussi bien que volume maximal), durée de l’effet

\* Brume (+2). L’Elfe peut produire une mince brume au lieu d'un brouillard épais - mais d’un volume double.

\* Nuage de brouillard mobile (+3). Le brouillard se déplace avec l’Elfe et peut s'éloigner au maximum de Vsor fois 10 pas de l’Ensorceleur (M).

\* Esprit du brouillard (+7 ; à partir de Vsor 11 ; pas dans la Représentation Elfique)Un champ de brouillard flottant, dans lequel se forment à volonté des griffes, d’anormales faces hideuses et des yeux scrutateurs.(Epreuve de CO + Psor\*/ 2 avec la vue nécessairement).

\* Images de brouillard (+7 ; à partir de Vsor 14) ; l’Elfe peut modifier à volonté la forme du nuage de brouillard pendant la totalité de la durée de l'effet (M), de sorte qu'il peut ainsi faire naître, par exemple, des géants de brouillard marchant - selon la complexité de la forme et du mouvement le maître peut toutefois exiger ici des épreuves de IU (éventuellement compliquée), pour lesquelles en cas d’échec, l’Elfe perd le contrôle sur le champ de brouillard et il ne peut plus engendré de nouvelles formes.

**Reversalis :** Dissout les champs de brouillard naturels et magiques en un tour de main.

**Antimagie :** [**ARRÊT DE TRANSFORMATION**](http://aventurie.com/sorts/arrettransformation) et l'ajustement respectif [**BANNISSEMENT D’ELEMENTAIRE**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) agissent contre MUR DE BROUILLARD.

**Domaine :** Transformation de l'Environnement, Elémentalisme (Eau), Elémentalisme (Air)

**Complexité :** C

**Représentation et Diffusion :** Elf6, Ach4, Dru3, Géo3, Mag2, Sor(Elf)2, Cha(Mag)2

MUR DE BROUILLARD sert en réalité à ses inventeurs, les Elfes des Forêts, à dissimuler ou à jeter la confusion parmi leurs ennemis qui pénètrent dans les forêts elfiques. La forme des Magiciens de Guilde ne peut être apprise que dans les académies de Donnerbach, d’Olport, de Nostria, de Festum et de Rashdul (dans le conseil de la Vallée de Raschtul, c’est la variante druidique qui est connue) ainsi que reconstruire des forces magiques de la nature. Elle est entre-temps connue de quelques Charlatans qui veulent disparaître dans le « brouillard des Limbes » et enchantent les choses en brumes les plus incroyables.

# **ŒIL** **D’AIGLE, OREILLE DE LYNX**

**Epreuve :** IN/IU/DE

**Technique :**L’Elfe met les mains sur ses tempes et se concentre sur le mélodie a'dao biunda visya'eor.

**Préparation :** 5 Actions

**Effet :**La perception totale des Ensorceleurs (tous les cinq sens) est si fortement améliorée que toutes les épreuves sur l’Aptitude Acuité Sensorielle sont facilitées de Psor\* points. Il est en mesure de desceller en tâtant des ornements fins comme des cheveux, d’entendre le bruissement des animaux à une douzaine de pas derrière les buissons, sentir un ogre rampant à une distance de cent pas et peut encore reconnaître lui-même à un mille de distance le visage d'un cavalier - - si l'épreuve d’Acuité Sensorielle correspondante réussit.Le sortilège ne permet pas une Vision dans la pénombre ou une Vision dans le noir, n'aiguise ainsi que le secteur de perception existant réellement.Des sens pareillement aiguisés n'ont d'ailleurs pas que des avantages : les bruits soudain, les lumières éblouissantes ou les mauvaises odeurs peuvent être si effrayants pour les utilisateurs qu'ils sont désorientés pour D20 secondes s’ils ne réussissent aucune épreuve de Maîtrise de Soi.

Les sortilèges utilisés avec ŒIL D’AIGLE, comme par exemple le [**ŒIL DES CHATS**](http://aventurie.com/sorts/oeilchat) (vue nocturne) et le [**SANG CHAUD**](http://aventurie.com/sorts/sangchaud) (vue de la chaleur) des Achaz peuvent également renforcés le sens mis à contribution (faire attention au coût éventuel pour les maintenir).

**Coût :** 4 PA

**Cible :** Personne particulière, volontaire

**Portée :** Soi-même

**Durée de l’effet :**1 Tour de Jeu (M)

**Modifications et Variantes :** Préparation, portée, durée de l’effet

\*Sens Aiguisé Unique(+4). Le sortilège concerne un seul sens qui est donc d'autant plus développé. Toutes les Epreuves d’Acuité Sensoriellequi concernent ce sens sont soulagées du double des Psor\*.

**Reversalis :**Les sens de l’Ensorceleur sont émoussés et perdent ainsi Psor\* points d’Acuité Sensorielle.

**Antimagie :**[**TROUBLE DE LA VISION**](http://aventurie.com/sorts/troublevision) et [**RESTAURATION DE QUALITE**](http://aventurie.com/sorts/restaurationqualites) stoppent l'effet de la formule ; dans les zones correspondantes son action est seulement compliquée.

**Domaine :** Clairvoyance, Modifications des Qualités

**Complexité :** B

**Représentation et Diffusion :** Elf7, Ach3, Dru3, Geo3, Sor3, Mag3

ŒIL D’AIGLE est à l'origine des légendes sur les performances de sens fantastiques que toutes les sources attribuent aux Elfes. Il fait partie du canon de ces formules elfes qui sont déjà connues parmi beaucoup d'autres traditions depuis des siècles et sont disponibles généralement dans leurs propres formations : ainsi, par exemple, chaque académie de Clairvoyance ainsi que Norbourg et Ruisseau-Tonnerre (en VO Donnerbach) enseignent ce sortilège.

# **PROTECTIO ARMATURA**

**Epreuve :** IU/AG/CN

**Technique :** L’Elfe met la main sur sa poitrine et prononce laformuleama tharza.

**Préparation :** 3 Actions

**Effet :** L’Ensorceleur reçoit une «  peau en acier » qui augmente sa protection naturelle. Le pouvoir de protection supplémentaire peut s'élever au maximum à VSor/2 points. Cette protection supplémentaire ne produit pas d'handicap, elle agit comme toute protection matérielle contre les attaques matérielles (et donc aussi contre toutes les attaques d’Eléments et de démons qui ont une composante matérielle), cependant il n’a pas d’effets contre les sortilèges qui causent des dommages sans composante matérielle comme le [**FULMINICTUS**](http://aventurie.com/sorts/fulminictus).

PROTECTIO protège d'ailleurs aussi des animaux qui mordrent comme les rats ou les chauves-souris qui choisissent les zones non protégées du corps et provoquent des BL au lieu de PI.

**Coût :** PR supplémentaire fois de PR supplémentaire moins PSor\*/2 en PA, toutefois au minimum 4 PA

**Cible :** Personne particulière, volontairement

**Portée :** Soi-même

**Durée de l’effet :** maximum un Tour de Jeu (M)

Modifications et Variantes : Préparation, coût, portée, durée de l’effet

\* Signe de corps (+4) : Le sortilège n'est appliqué qu'à une partie du corps et coûte en fonction moins. Avec les zones comme la poitrine, le dos et le ventre les coûts en PA sont divisés par deux, pour la tête, les bras et les jambes divisés par quatre (voir **Avec des lames étincelantes**), mais toutefois au moins 3 PA.

\* Pouvoir du Fakis (+ 3, à partir de VSor 7) Sous l'effet de cette variante, l’Ensorceleur est résistant contre les dommages qui causeraient 1 BL ou moins. Il ne réduit toutefois pas de plus grands effets de dommages. Les moustiques ne piquent pas les Elfe, et ils peuvent marcher sans dommages sur des débris (cependant pas courir ou sauter). La durée de l'effet s'élève au maximum à PSor\* Tours de Jeu (M), les frais à 1 PA par TJ.

**Reversalis :** Ecarte un effet PROTECTIO.

**Antimagie :** [**RESTAURATION DE QUALITE**](http://aventurie.com/sorts/restaurationqualites) aussi bien que [**BANNISSEMENT DU MINERAI**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire)peuvent terminer l'effet ; on peut compliquer l’agissement seulement dans les zones correspondantes.

**Domaine :** Modifications des Qualités, Elément (Terre)

**Complexité :** B

**Représentation et Diffusion :** Elf6, Mag6, Sor3, Dru2

 Bien que cette formule vienne des Elfes, elle appartient – ainsi que le [**FLIM FLAM**](http://aventurie.com/sorts/flimflam) Firnelfe- aux formules enseignées dans les académies de magie humaine. Les Druides et Sorcières possèdent aussi une version de ce sort. D'autres experts en magie apprennent généralement facilement les représentations accessibles elfiques ou Magiciens de Guildes, s'ils veulent protéger leur vie et leur corps.

Exemple : L’Elfe Lorindel porte une armure de cuir (PR 3). Il veut renforcée cette protection jusqu'à une PR de 7. Donc il a besoin de 4 PR supplémentaires. 4 x 4 = 16. Il obtient 5 à l’épreuve magique ; PSor\*/2 est aussi 3. Lorindel doit ainsi utiliser 16-3 soit 13 PA.

# **SERVITEUR ELEMENTAIRE**

**Epreuve :** CO/IN/CH (+4 + modifications)

**Technique :** Le Druide prend une « bonne poignée » de l'élément dont il veut appeler l'esprit élémentaire avec les mains et se concentre sur la force propre de l'élément.

**Préparation :** 1 Tour de Jeu

**Effet :** Ce sortilège appelle ici un esprit élémentaire de l'élément souhaité qui réalise quelques services pour l’invocateur, si celui-ci réussit une épreuve de CH (modifié selon le désir). L’invocation réelle aussi bien que l’épreuve de CH sont compliqués/soulagés selon certains modificateurs, dont l'affinité de l’invocateur avec l'élément invoqué est la plus importante.

Un esprit élémentaire met à la disposition de l’invocateur un « volume de désir » d'au total 15 + PSor\*/2 points. Vous trouvez toutes les valeurs intéressantes des Esprits élémentaires, désirs etaffinités dans le chapitre [**Le Pouvoir des Eléments**](http://aventurie.com/regles/pouvoirelements).

La nécessité d'utiliser au moins une pleine poignée de l'élément à invoquer (dans toutes les représentations existant sous l'une ou autre forme), est la raison pour laquelle convoquer une tempête de neige dans le désert est si difficile à réaliser et que les Esprits de l’Air font partie des créatures le plus fréquemment invoquées (car là où il n’y a aucun air, il n’y a pas non plus d’invocateurs).

Il n'est pas possible pour l’invocation d’appeler ici la quantité nécessaire de l'élément par un seul [**MANIFESTO**](http://aventurie.com/sorts/manifesto), en plus la quantité qui apparaîtrait serait trop faible. Une quantité suffisante serait obtenue par l'accumulation de plusieurs sortilèges [**MANIFESTO**](http://aventurie.com/sorts/manifesto) l'un derrière l'autre de plus de 36 PSor\*.

**Coût :** 12 PA

**Cible :** Créature particulière

**Portée :** 3 pas de l’Appeleur : l’Esprit élémentaire peut se déplacer librement.

**Durée de l’effet :** Jusqu'à la réalisation du service, au plus tard toutefois jusqu'au prochain lever de soleil.

**Modifications et Variantes :** Préparation, force, coût, cible (plusieurs)

«  Dans la variante Appel de plusieurs Eléments seulement 10 PA doivent être dépensés pour chaque individu. Des épreuves de Charisme distinctes sont nécessaires, et l'élément disposer aussi de volumes de désir à chaque fois indépendant.

**Reversalis :** Avec l’inversion de la formule, un esprit élémentaire peut être chassé ; cela est toutefois compliqué par +4 pour l’esprit élémentaire plus les PSor\* des éventuelles affinités de l’invocation.

**Antimagie :** L’effet de l’invocation peut être seulement compliqué dans les zones de [**BANNISSEMENT D'ELEMENTAIRE**](http://aventurie.com/sorts/bannissementelementaire) ou [**INTERRUPTION D'APPEL**](http://aventurie.com/sorts/interruptionappel).

**Domaine :** Elément, Appel

**Complexité :** D

**Représentation et Diffusion :** Geo6, Dru5, Ach4, Mag4

Il y a quelques années, cette formule est passée pour disparue dans les Guildes de Magiciens. Cela a toutefois soudainement changé avec la réapparition du conseil des éléments dans la Vallée de Raschtul et de la transmission d'une copie du Grosszen Elementhariums à l'académie dePunin, et entre-temps les Magiciens de Guildes peuvent apprendre SERVITEUR ELEMENTAIRE à Punin, Rashdul, Mherwed, Olport et naturellement au conseil. La version geodique aussi bien que cristallomante de ce sortilège doivent compter parmi les plus anciens biens culturels livrés aux hommes.

# **SILENTIUM CERCLE DE SILENCE**

**Epreuve :** IN/IU/CH

**Technique :**L'elfe murmure sala diun, sala dao'liret met l'index sur ses lèvres.

**Préparation :** 2 actions

**Effet :** Le sortilège crée une zone sphérique dans laquelle aucun son ne se propage. Cela vaut pour les bruits engendrés dans la zone aussi bien que pour ceux qui pénètrent depuis l'extérieur dans le domaine actif. La zone se crée avec la tête de l'Elfe au centre et passe aussi au travers des parois. L’Ensorceleur peut décider au commencement si la zone doit rester fermement en place ou se déplacer tout le temps avec lui. Un changement ultérieur n'est cependant pas possible.

Ce « sortilège d’approche silencieuse » partout populaire a ses défauts : d'une part, en dehors du langage par signes, aucune communication n'est plus possible dans la zone de silence (vous devriez insister en tant que maître pour que les joueurs utilisent le langage par signes et empêcher chaque autre forme de dispositions : les déplacements dans la zone sont de facto sourds), d'autre part, il est déjà naturellement surprenant pour un animal ou un vigile, s'il n'entend tout à coup plus les grillons chanter ou le martèlement des bottes de son coéquipier.

La zone agit de manière dévastatrice sur les organismes vivants qui s'orientent surtout grâce aux bruits. Déjà des nuées entières de chauve-souris doivent ainsi être été tombées dans un chaos terrible.

Dans la zone de silence magique, les formules prononcées peuvent certes être appliquées en principe (la science de la Magie part du principe que la prononciation est importante, pas l'audibilité), est toutefois compliquée de Psor\*/2 points (au maximum +7). Il est clair en revanche que les formules hurlées qui doivent être perçues par les victimes, sont plus difficilement applicables (comme HORRIPHOBUS, TOURMENT INFERNAL…) : ici, une composante centrale manquante doit être remplacée par une modification spontanée de 12 points.

**Coût :**1 PA par 5 pas de rayon entamés et Tours de Jeu

**Cible :** Zone

**Portée :** Maximum Vsor pas de rayon

**Durée de l’effet :**Selon la dépense de PA (M)

**Modifications et Variantes :** Préparation, cible, portée

\* Cible (+3). Zone immobile jusqu'à 2x Vsor pas de distance comme centre de silence.

\* Cible (+5). Zone crée autour d'une personne volontaire et se déplace aussi avec lui.

\* Cible (+3 ; à partir de Vsor 7). Seulement sur lui-même, y compris sur un équipement porté sur le corps. La durée du sortilège ne doit pas être fixée auparavant, il est alors toutefois nécessaire de le maintenir. L’Elfe est toutefois alors sourd pour la durée du sortilège et muet.

\* Psst ! (+3+RM ; à partir de Vsor 7). Comme la dernière variante d'objectif, l'effet toutefois s’étend sur une cible qui n'est pas d'accord, cette fois-ci.

Un adroit moyen assez fréquemment utilisé par les Magister stricts contre les désordres des Novices, ou en dernier recours, si un garde veut dénoncer les héros à son capitaine...

**Reversalis :** Chaque bruit devient beaucoup plus bruyant : ce qui est à peine perceptible est maintenant audible. Le volume d’une conversation en revanche devient insupportablement bruyant.

**Antimagie :** Dans une zone de CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT, son action peut seulement être compliquée et de façon ponctuelle être terminée avec ce sortilège.

**Domaine :** Transformation de l'Environnement

**Complexité :** B

**Représentation et Diffusion :** Elf7, Mag5, Far5, Géo4, Cha4, Dru2, Sor2

Ce sortilège observé d'abord avec les Elfes des Prairies est une base pour les capacités miraculeuses des chasseurs elfiques qui se déplace rapidement et apparaissent tout à coup à côté sans un seul bruissement de feuilles. La formule est bien répandue et peut être apprise dans beaucoup d’endroits.

# **TORNADE**

**Epreuve :** CO/IU/FO

**Technique :** Le Druide forme un entonnoir avec ses mains, se concentre et souffle dans ses mains.

**Préparation :** 15 Actions

**Effet :** Ce sortilège produit un cyclone. Selon l’investissement en PA, l’ampleur va d'un remous aérien avec le feuillage dansant jusqu’au jusqu'à une tornade qui débarrasse les maisons de leur toit et lance les hommes comme des jouets en l'air. Le maître doit fixer les conséquences précises selon les données respectives, auquel cas la force du vent s'élève à un tiers du total des PA commencés plus les Psor\*. Pour chaque PA investi, le tourbillon a environ 1 pas de diamètre.

\* Force du vent 8 : toutes les 2 actions chaque victime doit passer une épreuve de Force dans le rayon d'action pour pouvoir se tenir sur ses jambes. Les objets plus petits et légers, qui traînent sans lien (par exemple couvertures, branches brûlantes du feu de camp...) s’envolent.

\* Force du vent 10 : les épreuves de Force sont compliquées de 2 points. Les objets comme des chaises, des baluchons non maintenu et des branches de taille moyenne deviennent, si existant, occasionnellement des vagabonds dans l'air : éventuellement les personnes doivent déposer des épreuves de prévention dans le domaine d'activités ou subissent des dommages.

\* Force du vent 13 et plus : les décombres jusqu'à la dimension des poutres de toit, les animaux jusqu'à la dimension des vaches (si existant) volent en l'air. Les personnes dans le domaine actif qui s’agrippent désespérément à des arbres ou à des rochers (épreuve de FO +5), une pluie d’objets s’abat et cause D6-3 points de dommages par Assauts.

La tornade reste à la place où elle a été invoquée (elle se déplace par hasard tout au plus de D6 pas dans une direction), et elle n'exclut aussi pas le Druide de son effet.

**Coût :**1 PA par pas de diamètre : d'autres PA (Vsor max.) peuvent être utilisés pour augmenter la force du vent

**Cible :** Zone

**Portée :**La Trombe (tornade) naît au maximum à Vsor fois 20 pas de distance du Druide : le diamètre s'élève au maximum à Vsor pas et dépend autrement des PA investits.

**Durée de l’effet :**20 Assauts (M)

**Modifications et Variantes :** Préparation, coût, portée, durée de l’effet

\* (M). À partir de Vsor 14, le Druide peut aussi déplacer le tourbillon indépendamment de lui ce qui lui coûte 1 PA par 10 pas de distance (M).

**Reversalis :** Stoppe le sortilège : prononcé seulement en sa faveur, l'effet inverse peut faire s’effondrer une tornade naturelle ou prendre un peu de sa force à une grande tornade.

**Antimagie :** Une CONSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT ponctuelle termine le sortilège, et dans une zone correspondante, il complique seulement son action. La zone peut aussi réduire la force de la tornade.

**Domaine :** Elémentalisme (Air), Transformation del’Environnement

**Complexité :** D

**Représentation et Diffusion :** Dru5, Geo4, Mag2

On n'a pas réussi jusqu'ici à décoder s'il s'agit en ce qui concerne cette formule d’une vieille formule d'origine druidique, ou s'il se réfère au premier contact du plus élémentaires florentins avec les serviteurs de Sumu aventuriens. TORNADE fait partie apparemment avec [**MALSTROM**](http://aventurie.com/sorts/malstrom)d'une Hexalogie de tourbillons élémentaires. Des Magiciens de Guilde peuvent apprendre cette formule au conseil des Pouvoirs élémentaires dans la Vallée de Raschtul ; à Olport, il n'est transmis qu'à ses propres élèves.

# **UNITATIO UNION DES ESPRITS**

**Epreuve :** IU/CH/CN

**Technique :**Tous les participants de l’association se donnent les mains et se concentrent sur la mélodie diun idao sala mandra.

**Préparation :** 30 Actions

**Effet :** Ce sortilège unit la force magique de tous les participants. Il réussit toutefois seulement si chacun réussit l'épreuve de sortilège en particuliers - le chef de l’association, choisi auparavant, est en mesure de compenser les points manquants d'autres Ensorceleurs avec le rapport 1:1 par ses Psor\*. Celui qui en tant que simple participant maîtrise UNITATIO avec Vsor 10 ou plus, peut également essayer en fermant l’association de compenser les épreuves ratées des Ensorceleurs moyens, toutefois au double du prix : il a besoin d'harmoniser 2 Psor\* pour chaque Psor manquant de l'autre, pour harmoniser le cercle.

Si l’association se réalise, tous les participants placent leur Energie Astrale mais également leur capacité magique à la disposition du chef de l’association ; ils doivent toutefois maîtriser eux-mêmes le sortilège souhaité. Le chef de l’association peut maintenant prononcer le sortilège au nom de l’association entière, et pour cela les modifications suivantes sont en vigueur : L’Energie Astrale utilisée se répartit sur tous les participants auquel cas les restes de la division est en règle générale à la charge du chef de l’association. Chacun dans l’association qui maîtrise le sortilège souhaité, le formule (celui qui ne le maîtrise pas ou croit ne pas pouvoir assez bien le prononce, donne seulement les PA).

Celui qui a réussi l’épreuve de sortilège devient associé et ajoute un point aux Psor\* du chef de l’association : les épreuves de sortilège ratées n'ont pas d'effet négatif (à moins que l’épreuve de sortilège du chef de l’association est échoué, dans ce cas le sortilège total est raté). Si le Vsor joue un rôle (par exemple pour la portée du sortilège), 1 point par associé est ajouté au Vsor du chef de l’association.

Chaque participant que l’Aptitude spéciale de magie invoquée réuni, peut même apporter ses Vsor et/ou avec l’épreuve de sortilège réussie ses Psor\*, dans le résultat global.

Les Ensorceleurs eux-mêmes considèrent comme l'objectif du sortilège que le chef de l’association en soit bénéficiaire. Si l'objectif est défini par un contact, le chef de l’association doit le toucher - ce que peut aussi faire un membre de l’association.

Lorsque les membres de l’association font partie de traditions magiques différentes, s’unir pour un sortilège présente certaines difficultés. Cela veut dire que chaque participant au sortilège UNITATIO qui provient d’une représentation différente de celle du chef de l’association subit une épreuve compliquée de 3 points. L'épreuve pour le chef de l’association lui-même est en même temps compliquée de 1 point par représentation étrangère. Des participants qui prononcent le sortilège dans une représentation autre que celle du chef de l’association, ne peuvent apporter que la moitié de leurs Psor\*/Vsor au résultat, s'ils unissent leurs capacités spéciales magiques qu’ils possèdent : les participants sans cette CS n'apportent comme d'habitude qu'un point (voir ci-dessus). Les épreuves sur les sortilèges agissant sont en outre compliquées de 3 points pour eux.

Si un sortilège coûte au participant plus de PA que ce qu’il possède encore, les points manquants seront répartis de manière égale sur les autres. Si le chef de l’association ne conduit pas assez de PA, le sortilège est considéré comme échoué. Il est possible pour différents participants d'utiliser les barrières interdites UNITATIO, cependant cela réduit naturellement ses Psor\* dans la mesure correspondante.

**Coût :**Chaque participant de l’association doit dépenser 1 PA.

**Cible :** Plusieurs personnes

**Portée :**Toucher.

**Durée de l’effet :**Tant que tous les participants se touchent. Durant ce temps, ils peuvent tout à fait formuler aussi plusieurs sortilèges.

Modifications et Variantes : Préparation, portée

\* Changement de chef de l’association (+2) Il est possible de lancer des sortilèges par différents chefs de l’association : ce changement possible doit être fixé en formant l’association.

**Reversalis :** Aucun connu

**Antimagie :** Un [**BROUILLAGE DE LA COMMUNICATION**](http://aventurie.com/sorts/brouillagecommunication) lancé sur un membre de l’association, exclut ce membre du cercle, lancé sur le chef de l’association, dissout l’UNITATIO. Dans une zone d’antimagie correspondante l'action de l’UNITATIO est compliquée.

**Domaine :** Communication, Pouvoir/Force

**Complexité :**B

**Représentation et Diffusion :** Elf7, Sor6, Mag6, Ach4, Dru4, Geo4

Les Elfes des Glaces utilisent prétendument cette formule avec presque chaque sortilège qu'ils appliquent, même si cela ne leur présente, par voie de calcul, absolument aucun avantage - ils vivent ainsi la solidarité étroite dans leurs assemblée de parenté. Que cette rumeur soit exact ou non reste sans réponse. Les experts en magie humains utilisent cette formule surtout avec des sortilèges très risqués et astreignants, par exemple lors d'invocation.

C'est pourquoi cette formule est aussi répandue surtout parmi les Magiciens expérimentés ainsi qu'avec ceux qui s'occupent en grande partie d'invocation.