

# SORTILÈGES

L'acquisition du talent *Grimoire* et de ses pré requis confère à votre personnage le statut de mage et lui permet par ce fait, d'invoquer des sortilèges. Un mage débute sa carrière avec 5 niveaux de sortilège qu'il peut distribuer à son choix parmi les sortilèges de la liste suivante, à noter que le talent *Transcription* permet d'augmenter 1 niveau de sortilège. Un personnage ayant acquis le statut d'apprenti, suite à l'acquisition du talent du même nom, débute sa carrière avec 1 seul niveau de sortilège à placer dans celui de son choix.

Chacun des sortilèges invoqués nécessite l'utilisation de 1 point d'essence peu importe leur niveau et donc, les sortilèges ne peuvent être invoqués uniquement qu'en situation de combat. Une exception à cette règle existe pour les mages ainsi que pour les apprentis, si ceux-ci se trouvent dans la tour de magie ou dans l'auberge, ils peuvent invoquer le sortilège *Analyse* sans être dans une situation de combat et sans nécessiter l'utilisation de 1 point d'essence.

Afin d'accomplir l'invocation d'un sortilège, le mage ou l'apprenti doit arrêter de se déplacer, il doit ensuite tracer le symbole associé dans l'air tout en prononçant clairement l'incantation du sortilège. Puisque l'invocation des sortilèges utilise la parole et la concentration du mage, si celui-ci reçoit un coup durant son incantation, le sortilège qu'il désire invoquer est annulé sans toutefois causer la perte du point d'essence nécessaire à l'invocation. Le talent *Concentration* permet de contrer l'effet d'annulation des coups reçus lors de l'incantation. Certains sortilèges requièrent des ingrédients qui sont indispensables et sans ceux-ci, le sortilège ne peut tout simplement pas être invoqué. Les ingrédients sont détruits à la suite de l'invocation du sortilège.

---

## Liste des Sortilèges

### **Absorption**

Ce sortilège se lance uniquement sur le mage et immunise celui-ci à toute forme de magie pour une période variant selon le niveau du sortilège. Ce sortilège ne protège toutefois pas contre les attaques innées que possèdent certaines créatures.

Niveau 1 : 1 maléfice, miracle ou sortilège.

Niveau 2 : 2 maléfices, miracles ou sortilèges.

Niveau 3 : 3 maléfices, miracles ou sortilèges.

*Annonce Bénéficiaire : Résistance*

*Note : Il est à noter qu'une fois le sortilège lancé, l'invocateur ne peut exclure aucun maléfice, miracle ou sortilège à l'effet du sort.*

### **Analyse**

Ce sortilège ne peut être invoqué que dans la tour de magie ou dans l'auberge et se lance sur un objet enchanté afin d'identifier les capacités magiques de celui-ci. Le niveau du sortilège détermine la

puissance de l'objet que le mage peut identifier. L'invocation de ce sortilège nécessite ??? qui est détruit à la suite de l'analyse.

Niveau 1 : 1 Objet magique

Niveau 2 : 1 Relique

Niveau 3 : 1 Artéfact

*Note : Ce sortilège nécessite un ???.*

### **Arme des Éléments**

Ce sortilège se lance uniquement sur une arme de mêlée et enchante temporairement celle-ci afin que les attaques lancées soient déclarées de l'élément choisi. Les éléments possibles sont l'acide (terre), la foudre (air) ou la glace (eau). L'arme enchantée frappera un nombre de coups avec l'élément variant selon le niveau du sortilège. Les attaques devront être calculées et déclarées par le porteur de l'arme afin de savoir quand l'enchangement prendra fin et seules les attaques touchées seront calculées.

Niveau 1 : 1 coup.

Niveau 2 : 3 coups.

Niveau 3 : 5 coups.

*Annonce Bénéficiaire : Selon l'élément choisi, soit acide, foudre ou glace.*

### **Armure**

Ce sortilège se lance uniquement sur l'invocateur et lui crée une armure magique résistant à un certain nombre de coups variant selon le niveau du sortilège.

Niveau 1 : 1 coup.

Niveau 2 : 2 coups.

Niveau 3 : 3 coups.

*Annonce Bénéficiaire : Armure*

*Note : Il est impossible de bénéficier de plus d'un sortilège d'Armure au même moment. Les points d'armure conférés par ce sortilège ne s'additionnent pas aux points d'armure conférés par le port d'une armure.*

### **Blizzard**

Ce sortilège se lance sur les ennemis de l'invocateur et leur inflige 1 point de dégât de glace sur un bras de leur choix. Le nombre de cibles affectées par ce sortilège varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 cible.

Niveau 2 : 2 cibles.

Niveau 3 : 3 cibles.

### **Confusion**

Ce sortilège se lance sur un ennemi du mage et rend celui-ci confus à un tel point qu'il inverse ses alliés et ses ennemis pour une durée variable selon le niveau du sortilège. La cible de ce sortilège se devra de continuer de combattre normalement

Niveau 1 : 10 secondes.

Niveau 2 : 20 secondes.

Niveau 3 : 30 secondes.

*Note : Ce sortilège nécessite un excellent roleplay et une bonne logique en ce qui concerne la cible, celle-ci devra réellement faire croire à tous qu'elle est belle et bien changée de côté pour la durée du sortilège.*

### **Disjonction**

Ce sortilège se lance sur un ennemi du mage et empêche un nombre de runes variant selon le niveau du sortilège d'être utilisées pour une durée de 5 minutes. Les runes affectées sont choisies par la cible du sortilège et perdent de façon instantanée leur effet, il est cependant impossible pour la cible de choisir une rune déjà désactivée, les runes choisies se doivent d'être utilisables et non dans leur période de recharge.

Niveau 1 : 1 rune

Niveau 2 : 3 runes

Niveau 3 : 5 runes

*Note : Ce sortilège nécessite un ???.*

### **Dissipation**

Ce sortilège se lance sur un ennemi du mage et lui fait perdre instantanément un nombre de point d'essence variant en fonction du niveau du sortilège.

Niveau 1 : 1 point d'essence.

Niveau 2 : 2 points d'essence.

Niveau 3 : 3 points d'essence.

### **Éclair**

Ce sortilège se lance uniquement sur les ennemis du mage et leur inflige 1 point de dégât de foudre. Le nombre de cibles pouvant être affectées varie en fonction du niveau du sortilège.

Niveau 1 : 1 cible.

Niveau 2 : 2 cibles.

Niveau 3 : 3 cibles.

### **Répulsion**

Ce sortilège se lance uniquement sur le mage et lui confère une protection qui repousse de 3 mètres les ennemis qui l'attaquent en mêlée. Le nombre de personnes repoussées varie en fonction du niveau du sortilège.

Niveau 1 : 1 personne repoussée

Niveau 2 : 3 personnes repoussées

Niveau 3 : 5 personnes repoussées

*Note : Les attaques subies infligent les points dégât normaux et l'adversaire est repoussé seulement après que son attaque soit effectuée.*