

Livre du Mage



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Le Mage

Introduction

Quelques syllabes incompréhensibles peuvent faire davantage de dégâts qu'une épée bien affûtée surtout si ces paroles sont prononcées de la bouche d'un mage. L'apparence anodine de ces utilisateurs de la magie pourrait laisser penser que la magie est facile d'accès, mais ce serait oublier tout le temps que les mages passent le nez dans leurs livres.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Écoles Favorisées: Domination, Enchanteresse, Ermite, Magicien, Mort, Mystique.

Écoles Régulières: Amoureux, Encre, Fortune, Fou, Jugement, Soleil, Tempérance, Tour.

Écoles Défavorisées: Chariot, Empereur, Étoiles, Impératrice, Justice, Lune.

Compétences de Base

- Magie Arcanique (École du Magicien)
- Sablier de l'Esprit
- Entraînement de l'Esprit

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : L'Élémentaliste

Bonus

- Immunité à un Élément

Ouverture

- Force Élémentale

Profil 2 : L'Archimage

Bonus

- Enseignant Magique

Ouverture

- Fabrication d'Objets Magiques





Fabrication d'Objet Magique

Coût : (5 Archimage)

Profil : Mage

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 événement

Description : Permet une fois par événement à l'Archimage d'infuser un objet avec un sort qu'il connaît de manière permanente. L'objet permet ensuite à son porteur de lancer le sort infusé en payant le prix régulier de points d'Esprit du sort.

La création de l'objet coûte 1 jeton ressource Versatile et l'Archimage doit avoir au moins deux fois plus de points d'esprit de base que le coût du sort infusé. L'objet peut être utilisé une fois par heure et ne requiert pas de faire l'incantation du sort. Les sorts d'Omnichant ne peuvent pas être infusés dans un objet. Il faudra faire identifier cet objet par l'Équipe d'Animation au début de l'évènement.

Force Élémentale

Coût : (5 Élémentaliste)

Profil : Mage

Utilisation : À volonté

Description : Permet de dépenser 1 point d'Esprit supplémentaire pour augmenter une instance de dégâts élémentaires causés de 1. Ne peut être utilisé qu'une fois par source de dégât.

Magie Arcanique

Coût : (2 à 4)*

Profil : Mage

Description : Le Mage peut utiliser la Magie Arcanique avec une incantation arcanique (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible. Tous les sorts de chaque école sont détaillés dans le document « *Magie* ». Voici les écoles de magie disponibles aux Mages:

Écoles Favorisées: Domination, Enchanteresse, Ermite, Magicien, Mort, Mystique.

Écoles Régulières: Amoureux, Encre, Fortune, Fou, Jugement, Soleil, Tempérance, Tour.

Écoles Défavorisées: Chariot, Empereur, Étoiles, Impératrice, Justice, Lune.

Les écoles coûtent 3 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 point de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN. On ne peut pas sélectionner une école déjà acquise.



Bojutsu Magique I, II

Coût : (2) (5)

Profil : Utilisateur

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Aucun

Description : Lorsque le personnage lance un sort affectant uniquement une cible, il peut utiliser un bâton pour toucher une cible et l'affecter avec le sort (ceci remplace les dégâts de l'arme).

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

Dernier Ressort I, II, III

Coût : (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur, Champion

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de fermer une main sur la poitrine et sacrifier 1 point de vie de base pour 1 heure et récupérer 5 points d'Esprit immédiatement.

Enseignant Magique

Coût : (5)

Profil : Utilisateur

Description : Permet au personnage de prendre le rôle d'enseignant et apprendre ses sorts validés aux autres utilisateurs. De plus, il pourra obtenir un Parchemin Magique de n'importe quel sort de son choix chaque événement.

Pour apprendre un sort, un apprenti doit d'abord avoir toutes les informations du sort dans son livre de sorts grâce à la compétence « *Lecture de Parchemin* ». Il est possible d'utiliser le livre de sort de l'enseignant magique pour transcrire l'information d'un sort validé.

Ensuite, l'apprenti doit avoir accès à l'école de magie du sort qu'il veut faire valider. Finalement, l'apprenti doit passer un test. Pendant ce test, l'apprenti doit réciter par cœur (et sans aide quelconque) tous les détails du sort. Ceci inclut l'incantation ainsi que le texte d'origine. Si le test est échoué, il faut attendre 5 minutes avant de réessayer. Une fois le test est réussi, l'enseignant peut signer le livre magique de l'apprenti pour le valider, ce qui lui permettra de lancer le sort.

Entraînement de l'Esprit I, II, III, IV, V

Coût : (2) (2) (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Incantation Concentrée

Coût : (4)

Profil : Utilisateur, Barde

Description : Les incantations du personnage ne sont plus interrompues par les dégâts. De plus, le personnage peut maintenant se déplacer sans courir pendant les incantations.



Lecture de Parchemins

Coût : (3)

Profil : Utilisateur

Description : Permet de lire le langage magique et de retranscrire le contenu des Parchemins Magiques dans son livre magique. Ceux-ci permettent d'obtenir des sorts et autres connaissances magiques.

Il faut avoir accès à la bonne école magique et faire valider sa compréhension du sort en passant un test avec un Enseignant Magique avant de l'utiliser.

Munition Magique I, II

Coût : (2) (5)

Profil : Utilisateur

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Aucun

Description : Permet au personnage de lancer un sort affectant uniquement une cible sur une munition d'arme de jet. Si la munition atteint une cible dans la prochaine minute, la cible subit les effets du sort (ceci remplace les dégâts de la munition). Si la munition ne touche pas la cible, le sort est perdu.

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

Rituel de Partage I, II

Coût : (4) (1 Guide Spirituel)

Profil : Utilisateur

Description : En complétant un rituel ininterrompu d'une minute, le lanceur peut causer les effets d'un sort de base affectant une cible qu'il connaît à tous les participants du rituel. Le lanceur doit payer le triple du prix du sort une seule fois à la fin. Au deuxième niveau, le Guide Spirituel peut partager trois sorts de base par rituel (le prix de tous les sorts doit être payé) et il faut uniquement payer le double du prix des sorts.



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation*, *Pétrification*, *Tomber au Sol*, *Projection*, *Étourdissement*, *Déséquilibre* et *Enchevêtrement*, *Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue ainsi que deux de ses préceptes. Le personnage doit agir en respectant les préceptes de sa divinité, sinon cette compétence peut être perdue.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.

Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

Irodralfar: Dralfars.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.



Investisseur

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de faire construire un village dans la nation que vous désirez. Vous êtes le propriétaire de ce village et pourrez y faire construire des bâtiments en échange de ressource et de cout de maintenance. Vous commencez avec 1 Bâtiment de votre choix. Pour la liste des bâtiments, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Pour le fonctionnement des villages, voir la section « *Villages* » du document « *Règlements* ».

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort aux effets néfastes qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de l'événement (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.

Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.



Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.



Ce document contient la liste complète des sorts magiques utilisables par les joueurs pendant le jeu. Ces sorts sont regroupés par écoles de magie. Il existe 23 écoles de magie, chacune contenant 5 sorts de base et 2 sorts de maître.

Il est pertinent de se familiariser avec les sorts (même en tant que non-utilisateur de magie). Cela aura pour effet de vous aider à comprendre les possibilités du jeu ainsi que faciliter le déroulement du jeu lorsque des sorts seront utilisés et devront vous être expliqués.

Caractéristiques des sorts

Niveau : Tous les sorts de base d'une école peuvent être appris, mais seulement un des deux sorts de maître de chaque école peut être appris. Il faut connaître au moins 3 sorts de base d'une école avant de pouvoir apprendre un sort de maître de cette école.

Affecte : Ce que le sort peut affecter. Soit une quantité de cibles, une zone ou un objet. Notez qu'un utilisateur peut choisir de ne pas être affecté par son propre sort de zone.

Portée : La distance maximale à laquelle le sort peut affecter ses cibles. Si la portée d'un sort est « Toucher », il est permis de lancer ce sort 3 secondes avant de toucher sa cible (après les 3 secondes, le sort est perdu).

Durée : Le temps que le sort durera avant de se dissiper par soi-même. Une durée instantanée signifie que le sort agit sur le champ et n'a pas de durée. Un utilisateur peut gratuitement dissiper ses propres sorts prématurément s'il le désire.

Coût : La quantité de points d'esprit à payer pour pouvoir lancer le sort.

Description : Les effets du sort. Ces effets devront être expliqués rapidement et efficacement à vos cibles pour qu'elles soient en mesure de les comprendre et bien les jouer.

Effets de Contrôle

Beaucoup d'effets seront en *italique* dans les descriptions des sorts. Pour connaître en détail tous les effets, consultez la section à la fin de ce document « *Annexe IV – Effets de Contrôle* ». Cette section se retrouve également dans le document « *Règlements* ».



Les Écoles



Sorts de base

Émerveillement
Oubli
Toxine
Suggestion de Masse
Enragement

Sorts de maître

Douleur Mentale
Chaos

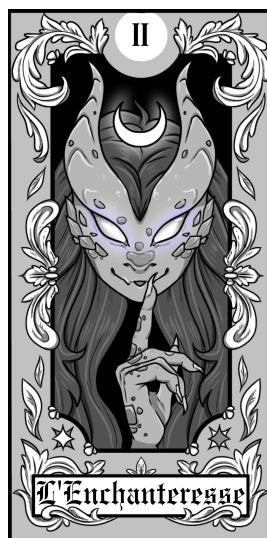


Sorts de base

Échange des Esprits
Projectile Magique
Verrou du Magicien
Transfert d'Énergie
Persistance

Sorts de maître

Hologramme
Transmutation



Sorts de base

Silence
Épuisement de l'Esprit
Résistance Anti-Sort
Dissipation de la Magie
Retour de Sort

Sorts de maître

Cercle Anti-Magie
Globe d'Invulnérabilité
Magique



Sorts de base

Peau d'Écorce
Robe d'Effroi
Animation Racinaire
Couvert Forestier
Tornado

Sorts de maître

Émanation Soporifique
Tremblement de Terre

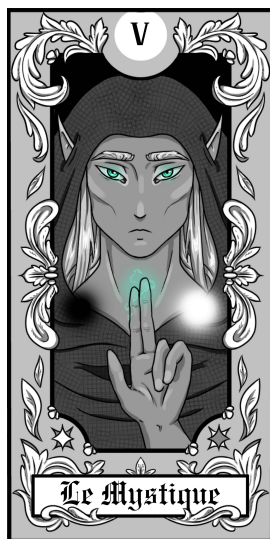


Sorts de base

Armure Magique
Abri de la Vie
Mur de Pierre
Résilience Magique
Cercle de Protection

Sorts de maître

Zone de Garde
Armure Enchantée

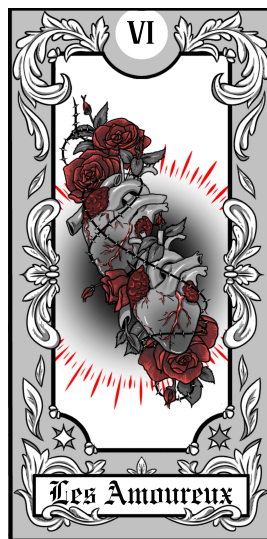


Sorts de base

Malaise
Ralentissement
Sommeil
Enclume Spirituelle
Vague de
Lumière/Ténèbres

Sorts de maître

Cône de l'Oubli
Rayon Pétrifiant



Sorts de base

Amitié
Courage
Charisme
Jalousie
Paix

Sorts de maître

Allégresse
Serviteur Passionné



Sorts de base

Poursuite
Miroir Coupant
Charge
Marteau Spirituel
Posture Offensive

Sorts de maître

Désarmement de Masse
Blessure de Masse



Sorts de base

Persévérance
Détection Divine
Vérité
Mot de
Commandement
Armement Sanctifié

Sorts de maître

Châtiment de la Foi
Élu



Sorts de base

Écran de Fumée
Illusion
Informations Faussées
Invisibilité Mineure
Forgeur de Mémoire

Sorts de maître

Rappel
Invisibilité Majeure



Sorts de base

Charge Dimensionnelle
Sanctuaire
Dragon de Fortune
Chance de l'Aventurier
Vision Spectrale

Sorts de maître

Trésor Caché
Mirage



Sorts de base

Tétanisation
Jambes de Fer
Interrogatoire
Armement Solidifié
Champ de Bataille

Sorts de maître

Rempart
Bannière du Soutien



Sorts de base

Transfert Vital
Cannibalisme
Hypnotisme
Chauffe-Sang
Toucher Vampirique

Sorts de maître

Punition Sanguinaire
Altération du Sang



Sorts de base

Frappe Élémentaire
Flèche d'Acide
Souffle Élémentaire
Chaîne d'Éclairs
Métal Brûlant

Sorts de maître

Boule de Feu
Transformation
Élémentaire



Sorts de base

Appel de la Foudre
Protection Contre les
Éléments
Mur de Feu
Armure Électrique
Pluie de Glace

Sorts de maître

Sommer les Esprits
Élémentaires
Tourbillon Élémentaire



Sorts de base

Aveuglement
Projection
Immobilisation
Pétrification
Accablement

Sorts de maître

Bannissement
Cercle de Fer



Les Écoles

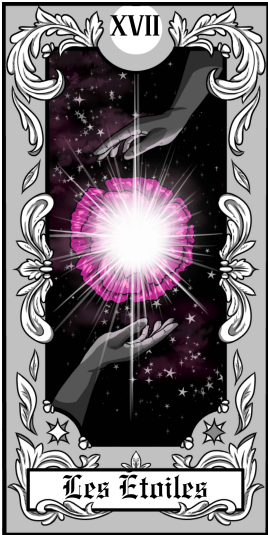


Sorts de base

Piège Magique
Repos du Corps
Maladie
Affaiblissement
Rouille

Sorts de maître

Affliction Persistante
Pluie Oxydante



Sorts de base

Vigueur
Agilité Magique
Fortitude Mentale
Vitalité
Santé de Fer

Sorts de maître

Vision Céleste
Rappel à la Vie

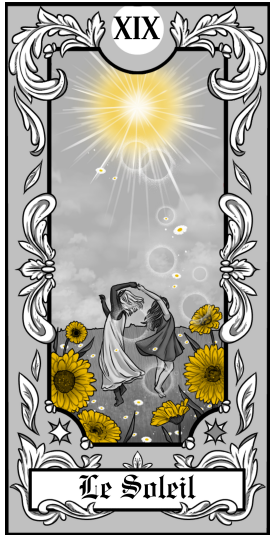


Sorts de base

Esprit d'Épouvante
Esprit Vengeur
Esprit Protecteur
Infection
Transition Spectrale

Sorts de maître

Aura des Esprits
Forme Gazeuse



Sorts de base

Soulagement
Guérison
Neutralisation des Poisons
Délivrance des Afflictions
Souvenir

Sorts de maître

Soins de Masse
Soin Continu



Sorts de base

Parler avec les Âmes
Frappe Vitale
Animation
Absorption des Forces Vitales
Affliction Temporaire

Sorts de maître

Dernier Cri
Animation Majeure



Sorts de base

Prière
Bénir/Maudire
Portail
Activation de Relique
Temple Consacré

Sorts de maître

Conversion
Aura Divine



Sorts de base

Lettre Piégée
Puit d'Outremonde
Marque
Tempête d'Encre
Vague de Force

Sorts de maître

Transfiguration
Tache Mortelle