



La Magie



# Table des Matières

<b>Pouvoirs</b>	<b>9</b>
ARMURE DE ROC	9
EXPLOSION DE CRISTAL	9
FLAMME	9
GUÉRISON	9
HYPERSENSIBILITÉ	10
HYPNOSE	10
ILLUSION MATÉRIELLE	10
LUEUR	10
MESSAGE TÉLÉPATHIQUE	11
MISSILE ÉNERGÉTIQUE	11
NOIRCEUR	11
SOURCE	11
TÉLÉKINÉSIE	12
VOLER	12
BOULE DE FEU	12
COCON	12
CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU	13
DÉCOMPOSITION	13
DÉDOUBLEMENT	13
DÉFLECTION	13
ECLATS	13
FLÈCHE MENTALE	14
GLACE	14
IMPERCEPTIBILITÉ	14
INTUITION	15
SAC SANS FOND	15
VENT	15
VIGUEUR	15
ANTIDOTE	16
ARMURE DE FEU	16
CHARME	16
CRÉATION MINEURE	16
FLASH	16
ILLUSION ENVIRONNEMENTALE	17
MOUVANCE	17
ORBE ÉNERGÉTIQUE	17
PARALYSIE CÉRÉBRALE	18
PUTRÉFACTION	18
RAYON GLACIAL	18
REPÈRE ROCHEUX	18

TAPIS VOLANT	19
VISION VÉRITABLE	19
ASSAUT MENTAL	19
BRAZIER	19
CHUTE	19
CONVERGENCE	20
ILLUMINATION	20
MODELAGE DE LA PIERRE	20
MULTIPLICITÉ	21
NUAGE FÉTIDE	21
PLUIE	21
PROJECTILE DE CRISTAL	22
PROJECTION	22
RÉGÉNÉRATION	22
TERRORISER	22
TROUVER UN OBJET	23
ANNEAU DE FEU	23
CHANGEMENT D'APPARENCE	23
DÉCHÉANCE	23
EMPRISONNEMENT	24
FERTILISATION	24
FORTITUDE	24
INTRUSION	24
MENOTTES DE CRISTAL	25
SABLES MOUVANTS	25
SERVANT INVISIBLE	25
TÉLÉPORTATION MINEURE	26
TEMPÊTE	26
TOURBILLON	26
TROUVER UNE PERSONNE	26
BROUILLAGE	27
FOUET D'ECTOPLASME	27
IMPERCEPTIBILITÉ TOTALE	27
INVULNÉRABILITÉ	27
LAVE	27
LIQUÉFACTION	28
MORT	28
MORT ILLUSOIRE	28
PÉTRIFICATION	29
RÉSURRECTION	29
SERVITUDE	29
TÉLÉKINÉSIE ULTIME	29
TORNADE	29
ZONE ÉNERGÉTIQUE	30

CRÉATION SUPÉRIEURE	30
DÉCÉRÉBRATION	30
DÉSINTÉGRATION	31
FAILLE	31
IMMERSION TOTALE	31
IMMORTALITÉ	31
PLAN AÉRIEN	32
PLAN AQUATIQUE	32
PLAN DE LA LUMIÈRE	32
PLAN ENFLAMMÉ	33
PORTAIL QUANTIQUE	33
PROJECTION ASTRALE	33
SUICIDE	33
TÉNÈBRES	34
CORPS ASTRAL	34
CORPS D'ECTOPLASME	35
CYCLONE	35
DÉCRÉPITUDE	35
ÉNERGISATION	36
ENTERREMENT	36
FLUIDE	36
GOUROU	36
ILLUSION PERMANENTE	37
IMMOLATION	37
INVINCIBILITÉ	38
LUMIÈRE	38
MOUVANCE TOTALE	38
USURPATION	39
<b>Potions</b>	<b>40</b>
ACIDE	40
AGRANDISSEMENT	40
ANTI-COAGULATION	40
APESANTEUR	40
AUDITION	41
AVEUGLEMENT	41
BRÛLURE	1
CHARISME	41
CLAIRVISION	42
CONSTITUTION	42
DÉPILOSITÉ	42
DEXTÉRITÉ	42
EAU BROUILLÉE	43
EAU CLAIRE	43

EXPLOSION	43
FORCE	43
FORME ECTOPLASMIQUE	44
INFRAVISION	44
INSENSIBILITÉ	44
INTELLIGENCE	44
INVISIBILITÉ	45
IRRITATION	45
LANGUE DE FEU	45
MOBILITÉ	45
MORCIUM	45
PARALAX	46
PEAU D'ÉCORCE	46
PERCEPTION	46
PRÉCISION	46
RAPIDITÉ	46
RESPIRATION AQUATIQUE	47
RÉTRÉCISSEMENT	47
SAGESSE	47
SOIN	47
STATURE	48
SURDITÉ	48
TRANSFORMATION	48
TREMBLEMENT	48
VOMISSURE	48
<b>Pierres de puissance</b>	<b>49</b>
<b>Artefacts</b>	<b>50</b>
AILES D'AMÉTHYSTE	50
ANKH DE POUVOIR	50
ANNEAU TEMPOREL	50
ANNEAUX LINGUISTIQUE	50
ARBRE DE VIE	50
BAGUETTE DE TÉLÉKINÉSIE	51
BANDEAUX DE TRANSVISION	51
BIPENNE PYROMANTIQUE	51
BOTTES D'ARCUS	51
BRASSARD ANTI-MAGIE	51
CALENDRIER DE TEMPOS	52
CAPE DE MORCUS	52
CIMETERRE SOURNOIS	52
COLLIER DE FANTASIA	52
COURONNE DE L'EMPEREUR	53
CROMLECH	53

ÉGIDE	53
ENDUIT ARMURIQUE	53
ÉPÉE DES CONQUÊTES	53
EXCALIBUR	54
FLAMBE CONJURATIQUE	54
FLÈCHE D'ESCALADE	54
FLÈCHE D'EXPLOSION	54
GRAAL	54
LANCE AÉROMANTIQUE	54
MAGILACMITE	55
MARTEAU SPHÉRIQUE	55
MASSE D'ANNIHILATION	55
MASSE D'ARMES GÉOMANTIQUE	55
PAPILLON DE TREMBLE	55
PARADOX	56
PIERRE D'ATTAQUE	56
PIERRE DE DOULEUR	56
SCEPTRE D'ATTAQUE MAJEUR	56
SCEPTRE D'ATTAQUE MINEUR	56
SCEPTRE DE JADE	56
TALISMAN DRUIDIQUE	57
TOTEM DE GERONIMO	57
TRIDENT AQUAMANTIQUE	57
TRÔNE OBSCUR	57
VERRES DE RÉVÉLATION	57
<b>Sentinelles</b>	<b>58</b>
AMOUR	58
ANIMAUX	58
ART	58
AVENIR	58
AVIDITÉ	58
BEAUTÉ	59
CAPTIVITÉ	59
CAVERNE	59
CHASSE	59
CLIMAT	59
COLÈRE	60
COMBAT	60
CONNAISSANCE	60
CRIME	60
DRAGONS	60
FAMINE	60
FLORE	61

FROID	61
GUERRE	61
HAINÉ	61
HONNEUR	61
HUMILITÉ	62
IMAGINAIRE	62
INFINI	62
INNOCENCE	62
INSECTES	62
JUSTICE	63
KANAAN	63
LIVRES	63
MALADIE	63
MENSONGE	63
MER	63
MONTAGNE	64
MORT	64
NÉCROMANCIE	64
ORGUEIL	64
PAIX	64
PARESSE	64
PASSÉ	64
PERSÉVÉRANCE	65
PESTILENCE	65
PEUR	65
PROTECTION	65
SÉDUCTION	66
SOLAMYR	66
TEMPS	66
TERRE	66
TORTURE	66
VENT	66
VIDAKO	67
VIE	67
VOIE LACTÉE	67



# Pouvoirs

## ARMURE DE ROC

Type: Pouvoir du roc  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 12  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: armatura petra

Crée autour de lui une armure de roc qui donne un bonus de trois points à la parade et annule les effets de la table de coups.

## EXPLOSION DE CRISTAL

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Dextérité(1/2)  
Énergie requise: 5  
Effet: 1d10 + 5 de dégâts  
Incantation: crystalum crepitus

Le personnage fait apparaître au bout de ses doigts des éclats de cristal et il les projette en direction d'une cible choisie. Ces éclats atteignent leur cible automatiquement et elles sont excessivement dures et très coupantes. Elles disparaissent dès qu'elles ont touché leur cible.

## FLAMME

Type: Pouvoir du feu  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Force(1/2)  
Énergie requise: 10  
Effet: 2d10+8 points de dégâts  
Incantation: flamma

Projette une flamme de la grosseur d'un poing sur un adversaire pour le blesser.

## GUÉRISON

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 5  
Effet: 15 points d'énergie  
Incantation: sanitatum

Donne 15 points d'énergie à la cible. Un personnage ne peut recevoir plus d'une guérison par jour.

## HYPERSENSIBILITÉ

Type: Pouvoir extrasensoriel  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Perception  
Énergie requise: 10  
Effet: Instantannée  
Incantation: superio sensitivus

Le personnage peut, en se concentrant sur une cible, ressentir si elle a peur, si elle ment et si elle a des intentions mauvaises et quelles sont les intentions générales immédiates par rapport au personnage.

## HYPNOSE

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Charisme  
Énergie requise: 8  
Effet: Donne un ordre  
Incantation: hypnosis

Ce pouvoir force la cible du mentaliste à obéir à un ordre direct. Cet ordre ne doit comporter qu'un seul mot, par exemple, assis, cours, saute, coucher. Si l'ordre met directement en péril la vie de la cible, elle ne sera pas exécutée. Par exemple, le mentaliste ne pourra pas faire sauter une cible dans un ravin, mais il pourrait lui demander de s'asseoir par terre en plein combat. L'hypnose dure un round.

## ILLUSION MATÉRIELLE

Type: Pouvoir d'illusion  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Perception (1/2)  
Énergie requise: 6  
Effet: Dure 10 rounds  
Incantation: mystica objectum

Le mystificateur change l'apparence ou fait apparaître un objet inanimé d'une taille maximale de 3 mètres de rayon. L'illusion affecte tous les sens des personnages: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût. Par exemple, si le mystificateur fait apparaître un mur, les personnages auront vraiment l'impression de le toucher, même s'il n'est pas réel. Aucun dégât ne peut être infligé par ce pouvoir. Les personnages qui réussissent une CR perception réduisent la durée du pouvoir de moitié.

## LUEUR

Type: Pouvoir de lumière  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 6  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: lux

Crée une sphère de lumière sur un rayon de trois mètres qui émane de l'éclaireur. Permet de voir dans le noir et annule les effets du pouvoir Noircœur.

## MESSAGE TÉLÉPATHIQUE

Type: Pouvoir mental  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 5  
Effet: Envoi un message  
Incantation: cogitavi scribus

Le personnage envoi un message télépathique à un être conscient ou une entité électronique qu'il a vu, à qui il a parlé ou envoyé un message télépathique dans les dernières 24 heures. Le message peut être aussi long que désiré et l'être conscient ciblé le reçoit aussitôt, par contre il ne peut pas envoyer de réponse.

## MISSILE ÉNERGÉTIQUE

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Précision(1/2)  
Énergie requise: 8  
Effet: 1d10+8 dégâts  
Incantation: missilis industria

Projette un missile de pure énergie sur une cible

## NOIRCEUR

Type: Pouvoir des ténèbres  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 6  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: nigredo

Crée une sphère de noirceur sur un rayon de trois mètres. Ceux qui se trouvent dans le rayon ne voient rien même s'ils ont une vision nocturne. Ils subissent donc une pénalité de quatre points à l'attaque et la parade.

## SOURCE

Type: Pouvoir de l'eau  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 8  
Effet: Abreuve 5 personnes pour une journée  
Incantation: sourcia

Fait jaillir une source d'eau du sol qui permet d'abreuver cinq personnes pour une journée. L'eau peut être recueillie dans des gourdes ou des seaux.

## TÉLÉKINÉSIE

Type: Pouvoir de mouvance  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 10  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: telekinesis

Déplace un objet inanimé par le pouvoir de sa pensée. Il peut déplacer des objets de poids comparable au sien. La vitesse de déplacement est de 10 mètres par round. Si le personnage veut projeter un objet sur quelqu'un, il doit réussir un jet d'attaque normal.

## VOLER

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 1, Initié  
CR: Aucune  
Énergie requise: 8  
Effet: Permet de voler  
Incantation: fugium aris

Grâce à ce pouvoir, le personnage, ou sa cible, peut s'envoler dans les airs et se déplacer à une vitesse maximale de 100m/md. Il ne peut pas transporter plus de matériel en volant qu'il pourrait le faire en marchant. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## BOULE DE FEU

Type: Pouvoir du feu  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Force(1/2)  
Énergie requise: 15  
Effet: 3d10+15 points de dégâts  
Incantation: ignis sphara

Projette une boule de flamme qui explose sur un rayon de 5m. Tous les individus dans ce rayon subissent des dégâts.

## COCON

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Dextérité  
Énergie requise: 15  
Effet: Dure 3 rounds  
Incantation: tegimun

Le personnage crée un cocon d'ectoplasme qui apparaît dans le monde réel et qui a pour propriété d'emprisonner un seul être vivant. La cible est temporairement entourée d'une substance ectoplasmique qui stoppe tout mouvement et est hermétiquement scellé. Rien ne peut pénétrer le cocon, aucune arme, aucun pouvoir. Il ne peut être détruit. La cible ne peut ni bouger ni parler.

## CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Aucune  
Énergie requise: 7  
Effet: Nourri deux personnes  
Incantation: creatio cibus

Crée de la nourriture et de l'eau pour rassasier deux personnes pour une journée.

## DÉCOMPOSITION

Type: Pouvoir des ténèbres  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Sagesse  
Énergie requise: 20  
Effet: Décompose un objet  
Incantation: abrupto

Détruit l'arme ou une partie d'armure de la cible. Affecte seulement les armes et armures non magiques. L'objet ciblé tombe en poussière. Le CR Sagesse est celui de l'individu ciblé et non de l'objet.

## DÉDOUBLEMENT

Type: Pouvoir d'illusion  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Perception (1/2)  
Énergie requise: 10  
Effet: Dure 6 rounds  
Incantation: mystica duplex

Le mystificateur fait apparaître un double de lui-même. Le double agira de la même manière que le mystificateur sans toutefois copier ses gestes. Par exemple, si le mystificateur est en combat, le double attaquera les mêmes cibles sans pouvoir causer de dégâts, mais en causant tout de même l'illusion de la douleur. En situation hors combat, le mystificateur peut demander à son double de faire ce qu'il veut, comme par exemple aller parler à des gens. L'illusion affecte tous les sens des personnages: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût. Les personnages prendront le double pour le mystificateur lui-même et ceux qui réussissent une CR perception réduise la durée du pouvoir de moitié.

## DÉFLECTION

Type: Pouvoir de mouvance  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Aucune  
Énergie requise: 15  
Effet: Dure 3 rounds  
Incantation: deflectem

Altère le mouvement des projectiles non-magique qui se dirigent vers le personnage et les dévie de leur cible. N'affecte pas les explosifs.

## ECLATS

Type: Pouvoir du roc  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Constitution(1/2)  
Énergie requise: 15  
Effet: 3d10+15 points de dégâts  
Incantation: splendoribus

Crée des éclats de pierre et les projette vers un adversaire.

## FLÈCHE MENTALE

Type: Pouvoir mental  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Intelligence(1/2)  
Énergie requise: 15  
Effet: 2d10+15 dégâts  
Incantation: sagita mentalia

Le personnage envoie une onde mentale en direction d'un être conscient ou d'une entité électronique pour lui causer des dégâts. Ce pouvoir ne produit aucun effet visible, mais la cible sentira une flèche la heurter.

## GLACE

Type: Pouvoir de l'eau  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Mobilité(1/2)  
Énergie requise: 12  
Effet: Rayon de 5m  
Incantation: glacias

Transforme le sol sous les pieds d'un groupe d'adversaires en une véritable patinoire ralentissant ainsi leur progression. Les adversaires touchés avancent 2 fois moins vite et ceux qui échouent leur CR tombent par terre et sont incapable de se déplacer. Dure 5 rounds.

## IMPERCEPTIBILITÉ

Type: Pouvoir extrasensoriel  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Aucune  
Énergie requise: 15  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: indiscreta

La cible devient invisible et inaudible. Tout ce qu'elle porte sur elle devient aussi invisible. L'effet prend fin dès que le bénéficiaire pose un geste d'agression.

## INTUITION

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Aucune  
Énergie requise: 15  
Effet: Une question  
Incantation: intuitio

Ce pouvoir permet à la personne qui l'utilise de savoir si une action qu'elle va poser aura des effets négatifs ou positifs pour elle et pour elle seule. La personne ne fait que le demander l'esprit du charisme et ce dernier lui répondra en télépathie. Par exemple, on pourrait demander si le fait d'ouvrir une porte sera positif ou négatif. La réponse ne peut être que "positif" ou "négatif", rien d'autre. La réponse de l'esprit ne tient compte que de la personne qui a utilisé le pouvoir, et non d'un groupe de personne.

## SAC SANS FOND

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Aucune  
Énergie requise: 15  
Effet: Dure une journée  
Incantation: saculum infinitas

Le personnage augmente à l'infini la contenance d'un sac. Les objets contenus dans le sac doivent évidemment pouvoir passer par l'orifice. Le sac aura toujours un poids de 10 livres. Une fois la durée du pouvoir terminée, tous les objets en sortent automatiquement et tombent par terre. Comme ce processus peut être très traumatisant, si un être vivant parvient à entrer dans le sac, il devra réussir un jet de précision ou il subira un effet désagréable quelconque, à la discrétion du maître de jeu. L'effet pourrait aller d'une simple perte d'énergie, en passant par la perte d'un membre, jusqu'à la mort.

## VENT

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Précision  
Énergie requise: 12  
Effet: Empêche de se déplacer et d'attaquer  
Incantation: ventus aris

Un vent fort se lève sur une zone de 10 mètres de rayon et empêche tous ceux qui se trouvent de se déplacer et d'attaquer. Ils peuvent toutefois parader les attaques qu'ils reçoivent. Dure 3 rounds.

## VIGUEUR

Type: Pouvoir de lumière  
Discipline: Pouvoirs 2, Érudit  
CR: Aucune  
Énergie requise: 15  
Effet: Bonus de 3  
Incantation: vitam lux

Donne un bonus de 3 points à l'attaque, à la parade et aux dégâts à la cible de ce pouvoir. Dure 5 rounds.

## ANTIDOTE

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 20  
Effet: Anti-poison  
Incantation: antidotum

Annule les effets de n'importe quel poison.

## ARMURE DE FEU

Type: Pouvoir du feu  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 20  
Effet: Dure 6 rounds  
Incantation: ignis armatura

Crée autour de lui une armure de feu qui consumera tous les projectiles non magiques lancés contre lui. N'affecte pas les explosifs.

## CHARME

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Charisme  
Énergie requise: 30  
Effet: Dure une heure  
Incantation: leporem

Le personnage peut charmer un individu. La victime fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider le personnage, sauf ce qui contrevient à son sens moral ou qui met en danger son intégrité physique. Le sort prend fin immédiatement si le charmeur entreprend une action menaçante envers la victime.

## CRÉATION MINEURE

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 25  
Effet: Création d'un objet simple  
Incantation: minor creatio

Le personnage crée n'importe quel objet simple qui n'a aucune composante électronique, chimique, énergétique ou organique tel qu'une arme blanche ou une pièce mécanique de rechange pour un véhicule. La taille de l'objet ne peut dépasser un volume de 4 mètres carrés. Cet objet à une durée de vie de 6 heures avant de disparaître.



## FLASH

Type: Pouvoir de lumière  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Sagesse  
Énergie requise: 20  
Effet: Aveugle  
Incantation: mico lux

Produit un flash de lumière puissant qui aveugle tous ceux qui le perçoivent dans une zone de 5 mètres de rayon. Les personnes qui se battent sans voir ont une pénalité de quatre points à l'attaque et à la parade. L'aveuglement dure 3 rounds.

## ILLUSION ENVIRONNEMENTALE

Type: Pouvoir d'illusion  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Perception (1/2)  
Énergie requise: 20  
Effet: Dure 30 minutes  
Incantation: mystica natura

Le mystificateur pour créer une illusion qui affecte l'environnement. Il peut par exemple simuler une tempête de neige ou une tornade, faire apparaître une falaise ou une forêt dense pour se cacher derrière un arbre, transformer une maison neuve en un taudis décrépi. L'illusion affecte tous les sens des personnages: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût. Ce pouvoir est une illusion à grande échelle qui peut affecter un maximum de dix personnes. Les personnages qui réussissent une CR perception réduit la durée du pouvoir de moitié.

## MOUVANCE

Type: Pouvoir de mouvance  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 25  
Effet: Téléportation sur une courte distance  
Incantation: motus

Permet au personnage de se téléporter à n'importe quel endroit qu'il peut voir. Il ne pourrait pas se téléporter à l'intérieur d'une maison, sauf s'il peut voir à l'intérieur par la fenêtre ou une porte ouverte par exemple.

## ORBE ÉNERGÉTIQUE

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Précision(1/2)  
Énergie requise: 20  
Effet: 3d10+20 de dégâts  
Incantation: orbis industria

Le personnage projette une sphère d'énergie sur un adversaire. La sphère explose sur un rayon de 5 m.

## PARALYSIE CÉRÉBRALE

Type: Pouvoir mental  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Intelligence  
Énergie requise: 30  
Effet: Dure 2 rounds  
Incantation: paralysis mentalia

Le personnage paralyse le cerveau d'un être conscient ou électronique. La cible reste alors sur place totalement confuse, incapable de prendre la moindre décision ou d'accomplir la moindre action autre que de parader les attaques.

## PUTRÉFACTION

Type: Pouvoir des ténèbres  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Sagesse(1/2)  
Énergie requise: 20  
Effet: 3d10+20 dégâts  
Incantation: putrefactione

Fait pourrir la chair de sa cible ce qui lui cause des dégâts.

## RAYON GLACIAL

Type: Pouvoir de l'eau  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Mobilité(1/2)  
Énergie requise: 20  
Effet: 3d10+20 points de dégâts  
Incantation: gladius

Projette un rayon glacial sur un adversaire.

## REPÈRE ROCHEUX

Type: Pouvoir du roc  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 20  
Effet: Dure 8 heures  
Incantation: domi petra

Crée une sorte de cabane de roc qui lui permet de s'abriter, avec ses congénères pendant huit heures. La cabane est constituée de quatre murs de roc, un toit de roc lui aussi et une porte de roc qui peut être barrée de l'intérieur. Lorsque le pouvoir est utilisé, la cabane sort carrément du sol. Elle peut abriter une dizaine de personne confortablement pour une nuit. La cabane ne contient aucun meuble ni de fenêtre. La cabane disparaît au bout de huit heures.

## TAPIS VOLANT

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 18  
Effet: Fait voler un tapis  
Incantation: tapetia ventus

Permet à un tapis d'une grandeur maximale de neuf mètres carrés de s'envoler. Le tapis peut transporter une charge maximale de 500 kg. Il est dirigé grâce aux commandes vocales du voltigeur qui a lancé le pouvoir. Il peut se déplacer à une vitesse de 25 km/h. Dure deux heures.

## VISION VÉRITABLE

Type: Pouvoir extrasensoriel  
Discipline: Pouvoirs 3, Mage  
CR: Perception  
Énergie requise: 20  
Effet: Dévoile la cible  
Incantation: verum visio

Permet au personnage de connaître les scores de toutes les caractéristiques et aptitudes de sa cible et de connaître toutes ses disciplines et le nombre de spécialisation de chacune.

## ASSAUT MENTAL

Type: Pouvoir mental  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Intelligence (1/2)  
Énergie requise: 30  
Effet: 3d10+30 dégâts.  
Incantation: opugniar mentalia

Le personnage profère une attaque mental sur un être conscient où sur une entité électronique. Ce pouvoir ne produit aucun effet visible, mais la cible sentira un projectile la heurter.

## BRAZIER

Type: Pouvoir du feu  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Force(1/2)  
Énergie requise: 30  
Effet: Rayon de 25m  
Incantation: aerarius

Crée un brasier sous les pieds de ses adversaires. Ceux-ci ne peuvent pas attaquer tant qu'ils sont dans le rayon du brasier. Le brasier inflige 3d10 points de dégâts par rounds et dure 3 rounds. La cible doit faire un CR par round.

## CHUTE

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Précision  
Énergie requise: 30  
Effet: Projette les ennemis par terre  
Incantation: fallas aris

Une bourrasque subite et puissante projette seulement les ennemis du voltigeur par terre sur une zone de 15 mètres de rayons. Tous ceux qui tombent (ceux qui ratent leur CR) reçoivent 1d10+5 points de dégâts. Ils perdront un round à se relever par la suite.

## CONVERGENCE

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Précision  
Énergie requise: 30  
Effet: Dure 3 rounds  
Incantation: appropinacium

Altère la courbure de l'espace de manière à ce que toutes les attaques d'un compagnon ou même d'un ennemi soient dirigées vers une même cible. C'est la cible qui doit faire un CR Précision.

## ILLUMINATION

Type: Pouvoir de lumière  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Sagesse(1/2)  
Énergie requise: 40  
Effet: 4d10+40 dégâts  
Incantation: illuminatis lux

Projette un rayon de lumière intense sur une cible qui cause 4d10+40 points de dégâts.

## MODELAGE DE LA PIERRE

Type: Pouvoir du roc  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 25  
Effet: Ramolli la pierre  
Incantation: sculptura petra

Permet de façonner la pierre comme si c'était de la pâte à modeler. Il peut en faire ce qu'il veut: la sculpter en une forme précise, y faire un trou etc.. La pierre ainsi modelée reprendra sa forme originale après 10 rounds.

## MULTIPLICITÉ

Type: Pouvoir d'illusion

Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur

CR: Aucune

Énergie requise: 25

Effet: 15 clones

Incantation: mystica alico

Le mystificateur fait apparaître 15 doubles de lui-même. Les doubles sont agressifs et ne peuvent être utilisés qu'en situation de combat. Ils attaqueront les ennemis du mystificateur sans hésiter. Ce pouvoir crée une grande confusion chez les personnages qui devront éliminer tous les clones avant de pouvoir à nouveau identifier le mystificateur correctement. Cette confusion provoque aussi une pénalité de 2 points à la parade des personnages. Les clones ne peuvent causer aucun dégât (mais peuvent créer l'illusion de la douleur) et disparaissent dès qu'ils sont frappés. Ils ont les mêmes attributs (attaque, parade, etc.) que le mystificateur. L'illusion affecte tous les sens des personnages: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût.

## NUAGE FÉTIDE

Type: Pouvoir des ténèbres

Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur

CR: Sagesse(1/2)

Énergie requise: 40

Effet: 3d10+20 dégâts/round

Incantation: nubes putidus

Le personnage crée un nuage de ténèbre fétide sur un rayon de 15 mètres qui causera des dommages aux adversaires qui se trouvent dans le nuage et qui les empêchera de voir quoi que ce soit. L'adversaire doit réussir une CR par round. Dure 3 rounds.

## PLUIE

Type: Pouvoir de l'eau

Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur

CR: Aucune

Énergie requise: 30

Effet: Contrôle la météo

Incantation: imberius

Grâce à ce pouvoir l'enchanteur peut contrôler la météo. Il peut faire tomber des précipitations sur un rayon de 10 km, avec plus ou moins d'intensité. Ces précipitations prendront la forme appropriée selon la température ambiante (pluie, neige, verglas etc). Il peut aussi arrêter des précipitations en cours. Ce pouvoir dure six heures et lorsqu'il se termine, les conditions normales reviennent.

## PROJECTILE DE CRISTAL

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Dextérité(1/2)  
Énergie requise: 30  
Effet: 4d10+30 de dégâts  
Incantation: crystalum projectus

Le personnage forme un projectile de cristal qu'il peut lancer en direction d'une cible qu'il choisit au préalable. La taille et la grandeur de ce projectile varie mais il a généralement la forme d'une lance d'environ un mètre de long et il touche sa cible automatiquement.

## PROJECTION

Type: Pouvoir de mouvance  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Mobilité  
Énergie requise: 50  
Effet: Instantané  
Incantation: projectum

Le personnage projette une onde de force sur une rayon de 20 mètres autour de lui. Cette onde projette toutes les créatures qu'elle touche par terre et leur cause 2d10+10 points de dégâts. Les créatures touchées prendront un round complet à se relever. Celles qui réussissent un CR Mobilité ne subiront aucun effet.

## RÉGÉNÉRATION

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 30  
Effet: 25 points d'énergie  
Incantation: regeneris

Donne 25 points d'énergie à tous ses alliés sur un rayon de 30 mètres. Un personnage ne peut recevoir plus d'une régénération par jour.

## TERRORISER

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
CR: Charisme  
Énergie requise: 30  
Effet: Dure 10 rounds  
Incantation: terreatus

Terrorise un adversaire qui doit fuir le plus loin possible.

## TROUVER UN OBJET

Type: Pouvoir extrasensoriel  
 Discipline: Pouvoirs 4, Enchanteur  
 CR: Aucune  
 Énergie requise: 30  
 Effet: Retrouve un objet  
 Incantation: invineta objectum

Permet au personnage de retrouver de façon très précise un objet qu'il a déjà vu ou touché, peut importe la distance à laquelle il se trouve. Il recevra alors mentalement les informations qui lui permettront de retrouver l'objet, par exemple, le nom d'un continent et d'une ville, le nom de la personne qui le possède, le nom d'un plan. Évidemment, si l'objet change d'endroit, le personnage devra réutiliser son pouvoir pour le retrouver.

## ANNEAU DE FEU

Type: Pouvoir du feu  
 Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
 CR: Force(1/2)  
 Énergie requise: 40  
 Effet: Dure 2 rounds  
 Incantation: ignis annulo

Crée un anneau de feu autour d'un adversaire qui causera 4d10+20 points de dégâts par round. La cible doit faire un CR par round.

## CHANGEMENT D'APPARENCE

Type: Pouvoir d'illusion  
 Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
 CR: Spéciale  
 Énergie requise: 50  
 Effet: Dure 30 minutes  
 Incantation: mutationis aspectum

Ce pouvoir peut être utilisé de deux manières. Le mystificateur peut prendre une apparence générale, c'est à dire, changer sa race, se faire passer pour un garde, un cavalier, un policier sans toutefois incarner une personne bien précise. Dans ce cas, le pouvoir fonctionne automatiquement. Le mystificateur peut aussi prendre l'apparence d'une personne bien précise, par exemple: se faire passer pour Harlock, le chef d'une bande de mercenaires, ou pour le maire de Saurel, petite ville d'Amérique. Il prendra alors non seulement l'apparence de la personne visée, mais aussi sa voix. Les personnages qui réussiront une CR perception trouveront le mystificateur louche et ne lui feront aucunement confiance, ils seront même prêts à le défier, sans toutefois comprendre qu'il s'agit d'une illusion.

## DÉCHÉANCE

Type: Pouvoir des ténèbres  
 Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
 CR: Sagesse  
 Énergie requise: 50  
 Effet: Dure 5 rounds  
 Incantation: forisfacturam

La cible perd la tête et attaque ses alliés les plus proches. Si aucun allié n'est visible, elle s'approchera de son ennemi le plus près sans l'attaquer et sans se défendre si elle est attaquée.

## EMPRISONNEMENT

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Précision  
Énergie requise: 40  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: custodia

Fait apparaître une cage d'énergie autour de la cible, ce qui la retient prisonnière.

## FERTILISATION

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 75  
Effet: Fertilise le sol  
Incantation: fecundatio

Grâce à ce pouvoir, le personnage rend une zone précise fertile. La zone a 5 km de rayon à partir de l'endroit où le pouvoir a été lancé. Une végétation propice à l'endroit poussera instantanément et sera luxuriante. Les conditions normales reviennent immédiatement après l'effet du sort, mais la végétation restera. La survie de cette végétation dépendra des conditions climatiques de la zone.

## FORTITUDE

Type: Pouvoir de lumière  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 60  
Effet: Bonus de 5  
Incantation: fortitudo lux

Donne un bonus de 5 points à l'attaque, à la parade, à l'initiative, aux dégâts et à toutes les CR de l'éclaireur et à 4 de ses alliées. Dure 5 rounds.

## INTRUSION

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Charisme  
Énergie requise: 60  
Effet: Lit les pensées  
Incantation: arbitrium

Ce pouvoir permet au personnage d'explorer les pensées de sa cible. Il peut aller chercher toute l'information qu'il désire en lisant les pensées de cette dernière. Le pouvoir fonctionne aussi longtemps que le personnage reste concentré. Il peut aller chercher une information par round de concentration après le round initial. Aussi effectif sur les animaux et les monstres.



## MENOTTES DE CRISTAL

Type: Pouvoir de création

Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur

CR: Dextérité

Énergie requise: 45

Effet: Dure 3 heures

Incantation: crystalum manica

Des menottes de cristal apparaissent aux pieds ou aux mains de la cible. Les deux mains ou les deux pieds se joignent automatiquement l'une à l'autre et si les mains tiennent quelques choses elles le lâche automatiquement. Ces menottes sont faites d'un cristal ectoplasmique très dur, elles sont donc incassables. Si la cible a pour une raison quelconque les mains ou les pieds tranchés alors les menottes disparaissent automatiquement.

## SABLES MOUVANTS

Type: Pouvoir du roc

Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur

CR: Constitution

Énergie requise: 40

Effet: Dure 5 rounds

Incantation: motus arenam

Fait apparaître sur un rayon de trois mètres un sable mouvant qui empêche ceux qui s'y trouve d'avancer et d'attaquer. Ils peuvent quand même parader les attaques.

## SERVANT INVISIBLE

Type: Pouvoir mental

Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur

CR: Aucune

Énergie requise: 75

Effet: Dure 12 heures

Incantation: invisibilis servus

Le personnage crée un servant à l'aide de son énergie mentale. Ce servant est invisible et indétectable par les sens humains, mécaniques ou électroniques. Il ne passe pas au travers des murs, mais il peut se faufiler par les petits interstices. Le servant invisible peut accomplir diverses choses, mais il ne peut pas attaquer ni causer des dégâts. Il peut par contre causer des dommages de manières indirectes si telle est la volonté du personnage. Le servant ne peut effectuer qu'une seule tâche à la fois. Le personnage peut lui demander de reproduire la même tâche à l'infini s'il le désire. Il ne peut par contre pas exécuter une tâche qui requiert l'utilisation d'une discipline. Il peut transporter jusqu'à 50 kg sur lui. Il est intelligent mais n'a aucune volonté propre ni sens du danger. Il ne fera qu'exécuter les directives de son maître. Il parle les mêmes langues que son créateur.

## TÉLÉPORTATION MINEURE

Type: Pouvoir de mouvance  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 100  
Effet: Téléporte 4 personnes  
Incantation: minor teleportus

Téléporte 4 personnes à n'importe quel endroit que le personnage a déjà visité. Une personne ne peut pas être téléporté contre son gré. La téléportation est limité au monde dans lequel le personnage se trouve.

## TEMPÊTE

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Précision  
Énergie requise: 60  
Effet: Tempête violente  
Incantation: tempestas aris

Une tempête violente se lève sur une zone de 10 mètres de rayons. Tous ceux qui sont pris dans cette zone et qui ratent leur CR recevront 3d10+15 points de dégâts par round en plus d'être incapable de se déplacer et d'attaquer. Dure 3 rounds. Une CR par round. Le voltigeur peut déplacer la tempête comme il le veut, à une vitesse de 30 m/rnd.

## TOURBILLON

Type: Pouvoir de l'eau  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Mobilité(1/2)  
Énergie requise: 50  
Effet: Dure 3 rounds  
Incantation: voragine

Le personnage crée un tourbillon d'eau d'une hauteur de trois mètres sur un rayon de 10 mètres. Ce tourbillon empêche quiconque est à l'intérieur de voir, d'attaquer ou de parader et cause 3d10+20 points de dégâts par round.

## TROUVER UNE PERSONNE

Type: Pouvoir extrasensoriel  
Discipline: Pouvoirs 5, Invocateur  
CR: Perception  
Énergie requise: 40  
Effet: Retrouve une personne  
Incantation: invineta alquivis

Permet au personnage de retrouver de façon très précise une personne qu'il a déjà vu ou touché, peut importe la distance à laquelle elle se trouve. Il recevra alors mentalement les informations qui lui permettront de retrouver la personne, par exemple, le nom d'un continent et d'une ville, le nom d'un plan. Évidemment, si la personne change d'endroit, le personnage devra réutiliser son pouvoir pour la retrouver. La cible a droit à une CR Perception pour résister.

## BROUILLAGE

Type: Pouvoir mental  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Intelligence  
Énergie requise: 100  
Effet: Dure 4 heures  
Incantation: nebula

Le personnage projette une onde cérébrale qui affecte tous les êtres conscients et tous les systèmes de détection électronique ou mécanique qui se trouvent dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Les êtres vivants peuvent tenter un CR pour annuler l'effet. Le brouillage a pour effet de rendre le personnage invisible. Également, cela veut dire qu'il échappe à tous les moyens de détection mentaux ou électronique. Les effets sont annulés sur le pratiquant commet une action offensive.

## FOUET D'ECTOPLASME

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Dextérité  
Énergie requise: 60  
Effet: Dure 10 rounds  
Incantation: scopula ectoplas

Création d'un fouet d'ectoplasme qui obéit à la volonté du personnage. Le fouet a une longueur de 20 mètres et cause 4d10+50 points dégâts à chaque coup qu'il porte. Le personnage doit quand même réussir son attaque pour toucher. S'il a une maîtrise d'arme sur le fouet, cette dernière s'applique sur le fouet d'ectoplasme. Il peut s'agripper à des objets et est assez fort pour supporter le poids de son créateur. Il peut aussi ficeler une victime ou la faire trébucher. La victime a quand même droit à une CR pour résister à ces deux derniers effets.

## IMPERCEPTIBILITÉ TOTALE

Type: Pouvoir extrasensoriel  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Aucune  
Énergie requise: 60  
Effet: Dure 10 rounds  
Incantation: superio indiscreta

La cible devient invisible et inaudible même si elle pose des gestes d'agression. Tout ce qu'elle porte sur elle devient aussi invisible. Les personnes qui se battent contre elle subissent une pénalité de quatre points à leur attaque et parade.

## INVULNÉRABILITÉ

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Aucune  
Énergie requise: 100  
Effet: Dure cinq rounds  
Incantation: invictus

Le personnage ne subit aucun dégât. Aucune armes ni aucun pouvoir causant des dégâts ne l'affecte. Les autres types de pouvoirs et les poisons ne causant pas de dégâts ont cependant un effet normal sur lui.

## LAVE

Type: Pouvoir du feu  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Force  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: lava

Une coulée de lave déferle sur la cible la brûlant gravement. La victime perd alors tous ses points d'énergie et tombe inconsciente. Tout ce qui se trouve sur elle et qui est inflammable aura été consumé par la lave.

## LIQUÉFACTION

Type: Pouvoir de l'eau  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Mobilité  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: liquido

Une grande partie de l'eau du corporelle de la victime s'expulse de son corps de manière violente et puissante. La victime perd alors tous ses points d'énergie et tombe inconsciente et asséchée.

## MORT

Type: Pouvoir des ténèbres  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Sagesse  
Énergie requise: 300  
Effet: Transforme en Noc  
Incantation: mortem

La cible meurt et est transformée en noc. Elle perd définitivement la mémoire mais garde tous ses points d'évolution et d'expérience de même que toutes ses disciplines. Elle peut continuer à progresser normalement.

## MORT ILLUSOIRE

Type: Pouvoir d'illusion  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Perception  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: mortum mystica

Le mystificateur provoque une illusion tellement horrible et intense chez sa cible que celle-ci subit un arrêt cardiaque momentané lui faisant perdre tous ses points d'énergie. Son cœur recommencera à battre après quelques round, laissant la victime inconsciente.

## PÉTRIFICATION

Type: Pouvoir du roc  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Constitution  
Énergie requise: 150  
Effet: Pétrifie  
Incantation: lapideas

Change la victime en pierre. Elle pourra survivre ainsi jusqu'à la fin des temps jusqu'à qu'elle soit dépétrifiée. Utiliser le pouvoir Pétrification sur une personne déjà changée en pierre la dépétrifie.

## RÉSURRECTION

Type: Pouvoir de lumière  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Aucune  
Énergie requise: 125  
Effet: Ressuscite une créature  
Incantation: vitam revertum

Ce pouvoir permet de ressusciter une personne ou une créature. La cible revient alors à la vie avec toutes les connaissances et les aptitudes qu'elle avait lorsqu'elle est morte. Elle a aussi tous ses points d'énergie. Pour qu'une résurrection fonctionne, l'éclaireur doit avoir en sa possession la majeure partie du corps restant de la créature à ressusciter.

## SERVITUDE

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Charisme  
Énergie requise: 100  
Effet: Dure 10 rounds  
Incantation: servititem

Grâce à ce pouvoir, le personnage asservi sa cible et peut lui faire faire ce qu'il veut. Il n'a qu'à donner un ordre et elle l'exécutera. La victime ne peut pas être forcé de se tuer.

## TÉLÉKINÉSIE ULTIME

Type: Pouvoir de mouvance  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Aucune  
Énergie requise: 100  
Effet: Dure 5 rounds  
Incantation: superius telekinesis

Déplace un objet inanimé par le pouvoir de sa pensée. Il peut déplacer n'importe quel objet dont le mouvement n'est pas entravé, peu importe son poids. Il ne pourrait pas déraciner un arbre par exemple. La vitesse de déplacement est de 10 mètres par round. Si le personnage veut projeter un objet sur quelqu'un, il doit réussir un jet d'attaque normal.

## TORNADE

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Précision  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: turbo aris

Crée une micro-tornade à l'intérieur de la cible. Sous la force de cette tornade, le corps de la victime se tord et subi plusieurs fractures. La victime perd alors tous ses points d'énergie et tombe inconsciente.

## ZONE ÉNERGÉTIQUE

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 6, Sorcier  
CR: Précision(1/2)  
Énergie requise: 60  
Effet: Rayon de 10m  
Incantation: aream industria

Crée une zone énergétique d'un rayon de 10 mètres. Tous ceux pris dans ce rayon subissent 5d10 points de dégâts par rounds. Dure 3 rounds.

## CRÉATION SUPÉRIEURE

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 300  
Effet: Création d'un objet complexe  
Incantation: superius creatio

Permet au personnage de créer des objets complexes qu'ils soient mécaniques ou électroniques (véhicule, robot). Ces objets peuvent avoir des composantes chimiques et énergétiques. Le personnage n'a pas besoin d'un objet source pour la création de cet objet, il a seulement besoin de l'avoir vu au moins une fois. Ce pouvoir à par contre une durée limitée, en effet, tout objet créé à l'aide de ce pouvoir disparaît après 24 heures. S'il crée un vaisseau par exemple, il doit utiliser le pouvoir de nouveau pour créer une des armes du vaisseau, de plus, ceci ne crée que les munitions d'une charge et seulement un booster pour les vaisseaux. Dans le fond, le pouvoir crée l'objet de base, avec tout ce qu'il faut pour une utilisation normale.

## DÉCÉRÉBRATION

Type: Pouvoir mental  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Intelligence  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: vacuum cervam

Le personnage envoie une onde mentale d'une telle puissance que le cerveau de sa cible devient momentanément inopérant. La victime perd alors tous ses points d'énergie et tombe inconsciente.

## DÉSINTÉGRATION

Type: Pouvoir énergétique  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Précision  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: solutio industria

Désintègre tout ce que la cible porte sur elle (vêtements, armures, armes, sac à dos etc.). La victime perd aussi tous ses points d'énergie et tombe inconsciente.

## FAILLE

Type: Pouvoir du roc  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Constitution  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: diream petra

Ouvre une fissure dans le sol qui engloutit un adversaire, lui faisant faire une chute de plusieurs dizaines de mètres. La victime perd alors tous ses points d'énergie et tombe inconsciente au fond de la faille.

## IMMERSION TOTALE

Type: Pouvoir d'illusion  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Perception  
Énergie requise: 250  
Effet: Dure une journée  
Incantation: mystica plena

L'immersion totale est un amalgame des pouvoirs Illusion matérielle, Illusion environnementale et multiplicité. Le mystificateur peut créer une illusion complexe qui peut s'étendre sur un rayon allant jusqu'à 50 mètres. Il peut altérer l'environnement, les objets et même créer l'illusion de personnages agissant selon un plan bien précis et pouvant même parler. L'illusion affecte tous les sens des personnages: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût. Les illusions ne peuvent causer aucun dégât réel, mais peuvent créer l'illusion de la douleur. Les personnages qui réussissent une CR Perception verront très bien l'illusion, mais auront l'impression claire que quelque chose cloche avec tout ça et seront très méfiants.

## IMMORTALITÉ

Type: Pouvoir de survie  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 300  
Effet: Permanent  
Incantation: immortalis

La cible du pouvoir ne vieillit plus et elle n'est plus affecté par les maladies. Elle n'a plus besoin de se nourrir ou de boire. Elle n'a besoin que d'une heure de sommeil par jour. Elle ne souffre plus de la chaleur ou du froid. Les effets du pouvoir sont permanents.

## PLAN AÉRIEN

Type: Pouvoir de l'air

Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur

CR: Aucune

Énergie requise: 200

Effet: Donne accès au plan de l'air

Incantation: locus aris

Ouvre une porte dimensionnelle qui lui permet d'entrer dans le plan aérien. Lorsqu'il franchit la porte, il se retrouve dans une espèce de chambre qui lui appartient personnellement dans le plan aérien. Une fois qu'il aura franchit la porte, elle se refermera, mais pas avant. Il peut laisser entrer qui il veut tant que la porte n'a pas été fermée. C'est une pièce vide dont les mur, le plancher et le plafond sont faits d'air en mouvement. Il peut amener tout ce qu'il veut avec lui dans cette espace personnel. Même s'il quitte l'endroit, ce qu'il y a amener restera là jusqu'à son retour. Dans ce plan, il peut lancer tous les pouvoirs de l'air qu'il connaît sans perdre d'énergie. Pour quitter le plan, il n'a qu'à franchir un des murs d'air de sa chambre et il se retrouvera au même endroit où il était avant de changer de plan.

## PLAN AQUATIQUE

Type: Pouvoir de l'eau

Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur

CR: Aucune

Énergie requise: 200

Effet: Donne accès au plan aquatique

Incantation: locus aquatiliun

Ouvre une porte dimensionnelle qui lui permet d'entrer dans le plan aquatique. Lorsqu'il franchit la porte, il se retrouve dans une espèce de chambre qui lui appartient personnellement dans le plan aquatique. Une fois qu'il aura franchit la porte, elle se refermera, mais pas avant. Il peut laisser entrer qui il veut tant que la porte n'a pas été fermée. C'est une pièce vide dont les mur, le plancher et le plafond sont faits d'eau. Il peut amener tout ce qu'il veut avec lui dans cette espace personnel. Même s'il quitte l'endroit, ce qu'il y a amener restera là jusqu'à son retour. Dans ce plan, il peut lancer tous les pouvoirs de l'eau qu'il connaît sans perdre d'énergie. Pour quitter le plan, il n'a qu'à franchir un des murs d'eau de sa chambre et il se retrouvera au même endroit où il était avant de changer de plan.

## PLAN DE LA LUMIÈRE

Type: Pouvoir de lumière

Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur

CR: Aucune

Énergie requise: 200

Effet: Donne accès au plan de la lumière

Incantation: locus lux

Ouvre une porte dimensionnelle qui lui permet d'entrer dans le plan de la lumière. Lorsqu'il franchit la porte, il se retrouve dans une espèce de chambre qui lui appartient personnellement dans le plan de la lumière. Une fois qu'il aura franchit la porte, elle se refermera, mais pas avant. Il peut laisser entrer qui il veut tant que la porte n'a pas été fermée. C'est une pièce vide dont les mur, le plancher et le plafond sont faits de lumière. Il peut amener tout ce qu'il veut avec lui dans cette espace personnel. Même s'il quitte l'endroit, ce qu'il y a amener restera là jusqu'à son retour. Dans ce plan, il peut lancer tous les pouvoirs de lumière qu'il connaît sans perdre d'énergie. Pour quitter le plan, il n'a qu'à franchir un des murs de sa chambre et il se retrouvera au même endroit où il était avant de changer de plan.



## PLAN ENFLAMMÉ

Type: Pouvoir du feu

Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur

CR: Aucune

Énergie requise: 200

Effet: Donne accès au plan enflammé

Incantation: locus flamma

Ouvre une porte dimensionnelle qui lui permet d'entrer dans le plan enflammé. Lorsqu'il franchit la porte, il se retrouve dans une espèce de chambre qui lui appartient personnellement dans le plan enflammé. Une fois qu'il aura franchit la porte, elle se refermera, mais pas avant. Il peut laisser entrer qui il veut tant que la porte n'a pas été fermée. C'est une pièce vide dont les mur, le plancher et le plafond sont faits de feu. Il peut amener tout ce qu'il veut avec lui dans cette espace personnel. Même s'il quitte l'endroit, ce qu'il y a amener restera là jusqu'à son retour. Dans ce plan, il peut lancer tous les pouvoirs de feu qu'il connaît sans perdre d'énergie. Pour quitter le plan, il n'a qu'à franchir un des murs de feu de sa chambre et il se retrouvera au même endroit où il était avant de changer de plan.

## PORTAIL QUANTIQUE

Type: Pouvoir de mouvance

Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur

CR: Aucune

Énergie requise: 200

Effet: Ouvre un portail de téléportation

Incantation: ostium quantus

Ouvre un portail de téléportation qui permet de se déplacer entre les mondes. Dès que le personnage franchit le portail, ce dernier se referme. Ce pouvoir est souvent utilisé pour les déplacements interstellaires des vaisseaux spatiaux. Le personnage doit avoir une bonne représentation mentale de l'endroit où le portail mène.

## PROJECTION ASTRALE

Type: Pouvoir extrasensoriel

Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur

CR: Aucune

Énergie requise: 100

Effet: Se projette dans le monde

Incantation: animam astralum

Projette son corps astral en dehors de son corps physique. Le corps astral est intangible, il a une forme gazeuse. Sous cette forme, il peut voler et passer à travers les murs, il entend et voit de la même manière que s'il était dans son corps physique mais ne peut rien prendre entre ses mains, il peut respirer sous l'eau et le feu ne l'affecte pas (mais le feu magique oui). Il peut s'éloigner autant qu'il le veut de son corps physique car il n'y est plus rattaché et il se déplace à la vitesse de la pensée. Ce pouvoir dure aussi longtemps qu'il le désire, mais il ne doit pas oublier que son corps physique reste inanimé pendant ce temps.

## SUICIDE

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Charisme  
Énergie requise: 200  
Effet: Inconscience  
Incantation: suicidium

Force la victime à tenter de se suicider sur le champ. Elle pourra par exemple prendre son couteau et se le planter dans le coeur, ou se lancer en bas d'un précipice ou devant une voiture en marche. La plupart du temps un tel geste entraînera la perte de toute l'énergie du personnage et éventuellement sa mort si rien n'est fait pour l'aider dans les minutes qui suivent.

## TÉNÈBRES

Type: Pouvoir des ténèbres  
Discipline: Pouvoirs 7, Mystificateur  
CR: Aucune  
Énergie requise: 200  
Effet: Donne accès au plan des ténèbres  
Incantation: tenebris

Ouvre une porte dimensionnelle qui lui permet d'entrer dans le plan des ténèbres. Lorsqu'il franchit la porte, il se retrouve dans une espèce de chambre qui lui appartient personnellement dans le plan des ténèbres. Une fois qu'il aura franchit la porte, elle se refermera, mais pas avant. Il peut laisser entrer qui il veut tant que la porte n'a pas été fermée. C'est une pièce vide dont les mur, le plancher et le plafond sont faits de ténèbre. Il peut amener tout ce qu'il veut avec lui dans cette espace personnel. Même s'il quitte l'endroit, ce qu'il y a amener restera là jusqu'à son retour. Dans ce plan, il peut lancer tous les pouvoirs des ténèbres qu'il connaît sans perdre d'énergie. Pour quitter le plan, il n'a qu'à franchir un des murs de sa chambre et il se retrouvera au même endroit où il était avant de changer de plan.

## CORPS ASTRAL

Type: Pouvoir extrasensoriel  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 200  
Effet: Prend une forme astrale  
Incantation: corpus astralum

Transforme son corps physique en corps astral, ses deux corps ne font plus qu'un. Sous cette forme, il est intangible, il a une forme gazeuse. Il conserve tous les objets qu'il transportait sur son corps physique. Il peut voler et passer à travers les murs, il entend, parle et voit comme d'habitude, mais ne peut rien prendre entre ses mains, il peut respirer sous l'eau et le feu ne l'affecte pas (mais le feu magique oui). Il se déplace à la vitesse de la pensée. Ce pouvoir dure aussi longtemps qu'il le désire et il peut reprendre forme à l'endroit qu'il le désire.

## CORPS D'ECTOPLASME

Type: Pouvoir de création  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 600  
Effet: Transforme son corps en cristal ectoplasmique  
Incantation: ectoplas corpus

Le personnage transforme son corps en cristal ectoplasmique. Il reçoit un bonus de 10 à la parade et ne souffre d'aucun des effets de la table de coups. Il peut utiliser le pouvoir explosion de cristal et le pouvoir fouet d'ectoplasme sans perdre d'énergie et avec un bonus de 10 à l'attaque. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## CYCLONE

Type: Pouvoir de l'air  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 600  
Effet: Se transforme en cyclone  
Incantation: turbo tempestas

Le personnage et tout son équipement se transforme en air pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs de l'air n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer le pouvoir Chute autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+15 de dégât. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## DÉCRÉPITUDE

Type: Pouvoir des ténèbres  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 600  
Effet: Se transforme en ténèbre  
Incantation: decrepita

Le personnage et tout son équipement se transforme en ténèbre pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs des ténèbres n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer les pouvoirs noirceur et putréfaction autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+15 de dégât. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## ÉNERGISATION

Type: Pouvoir énergétique

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Aucune

Énergie requise: 600

Effet: Se transforme en énergie

Incantation: superio industria

Le personnage et tout son équipement se transforme en énergie pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs énergétiques n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer le pouvoir missile énergétique autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 points à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+15 de dégât. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## ENTERREMENT

Type: Pouvoir du roc

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Aucune

Énergie requise: 600

Effet: Se transforme en terre

Incantation: sepeliendum

Le personnage et tout son équipement se transforme en terre pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs de la terre n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer le pouvoir Éclats autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+20 de dégât. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## FLUIDE

Type: Pouvoir de l'eau

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Aucune

Énergie requise: 600

Effet: Se transforme en fluide

Incantation: liquidus

Le personnage et tout son équipement se transforme en eau pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs de l'eau n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer le pouvoir Rayon glacial autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+15 de dégât. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## GOUROU

Type: Pouvoir d'influence  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Charisme  
Énergie requise: 600  
Effet: Envoûtement complet  
Incantation: guru

Ce pouvoir est surtout utilisé lorsque le personnage parle à un large public. Toutes les personnes qui l'écoutent au moment de l'utilisation du pouvoir et qui ratent leur CR Charisme voient le personnage comme un être supérieur. Ils l'écouteront donc avec attention et feront tout ce qu'il leur demande même si cela peut causer leur mort. L'effet de ce pouvoir dure temps que la personne envoûtée n'est pas tombé à 0 d'énergie.

## ILLUSION PERMANENTE

Type: Pouvoir d'illusion  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Spéciale  
Énergie requise: 300  
Effet: Durée permanente  
Incantation: infinitum mystica

Ce pouvoir permet d'augmenter indéfiniment la durée des pouvoirs Illusion matérielle, Illusion environnementale, Changement d'apparence ou Immersion totale. Elle annulera aussi la CR permise pour ce pouvoir. Tout cela signifie que ces pouvoirs deviendront permanents et seront totalement effectifs sur tous ceux qui les subissent. Le mystificateur doit d'abord lancer le pouvoir qu'il veut permanentiser suivi du pouvoir Illusion permanente.

## IMMOLATION

Type: Pouvoir du feu  
Discipline: Pouvoirs 8, Archimage  
CR: Aucune  
Énergie requise: 600  
Effet: Se transforme en feu  
Incantation: ignis flamma

Le personnage et tout son équipement se transforme en feu pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs du feu n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer le pouvoir boule de feu autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+15 de dégât. Ce sort dure 10 rounds.

## INVINCIBILITÉ

Type: Pouvoir de survie

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Aucune

Énergie requise: 600

Effet: Dure 10 rounds

Incantation: superio invictus

Aucune arme et aucun pouvoir n'a d'effet sur le personnage. Il est immunisé à tous les poisons. Il bénéficie d'un bonus de 10 points à l'attaque et à la parade. Toutes les attaques qu'il subit sont automatiquement redirigées vers la personne qui les exécute. Par exemple, si un adversaire lance une boule de feu sur le personnage, cette dernière lui reviendra en plein visage et il devra se défendre contre sa propre boule de feu. Le même phénomène se produit pour les attaques avec des armes. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## LUMIÈRE

Type: Pouvoir de lumière

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Aucune

Énergie requise: 600

Effet: Se transforme en lumière

Incantation: superio illuminatis

Le personnage et tout son équipement se transforme en lumière pure mais garde quand même une forme humanoïde. Il ne peut plus utiliser l'équipement qu'il portait sur lui car tout a été fusionné avec lui. Les armes normales ne lui font plus aucun dégât et les pouvoirs de lumière n'ont aucun effet sur lui. Il peut lancer les pouvoirs lumière et illumination autant de fois qu'il le veut sans perdre d'énergie. Il garde la même initiative, mais il a un bonus de 5 à l'attaque et à la parade. Ses attaques font 2d10+15 de dégât. Ce pouvoir dure 10 rounds.

## MOUVANCE TOTALE

Type: Pouvoir de mouvance

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Aucune

Énergie requise: 450

Effet: Permanent

Incantation: motus totalis

Une fois ce pouvoir lancé, le personnage peut se téléporter instantanément n'importe où dans l'univers, qu'il ait déjà visité l'endroit ou non. Ce pouvoir est permanent.

## USURPATION

Type: Pouvoir mental

Discipline: Pouvoirs 8, Archimage

CR: Intelligence

Énergie requise: 600

Effet: Prend le contrôle d'un corps pendant 24 heures.

Incantation: fortum mentalia

Le personnage prend le contrôle total du corps d'un autre être conscient en l'envahissant avec son esprit. C'est comme s'il devenait la victime alors que son corps à lui reste inanimé. Une fois dans le corps de l'être qu'il a choisit, le personnage peut faire appel à toutes les connaissances et disciplines de sa cible ainsi qu'à toutes les habiletés innées de celle-ci. Il acquiert également toutes les qualités physiques et mentales de son nouveau corps, ainsi que son niveau d'énergie. Il est aussi en mesure d'utiliser ses propres connaissances et disciplines.

## Potions

### ACIDE

CR: Aucun

Couleur: transparent

Prix: 60,90,120

Ingrédient: Feuilles de dives (désert, 30%), de camara(forêt de conifères, 30%), de cajeputi (plaine, 30%) et de panax (fond des lacs d'eau douce, 30%), eau

Effet: Gruge la matière et la désagrège de manière à la rendre inutilisable

Simple: Désagrège le bois.

Double: Désagrège la roche

Triple: Désagrège le métal

### AGRANDISSEMENT

CR: Aucun

Couleur: rouge foncé

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Cendre de longum (forêt de conifères, 35%), sang de beheboth bouilli.

Effet: La taille et le poids du bénéficiaire augmentent considérablement pendant une heure

Simple: La taille et le poids du bénéficiaire double

Double: La taille et le poids du bénéficiaire triple

Triple: La taille et le poids du bénéficiaire quadruple

### ANTI-COAGULATION

CR: Aucun

Couleur: transparent

Prix: 20,30,40

Ingrédient: Feuille d'Eugenia (plaine, 50%), eau salée.

Effet: Empêche le sang de se coagulé.

Simple: -

Double: -

Triple: -

### APESANTEUR

CR: Aucun

Couleur: gris

Prix: 60,90,120

Ingrédient: Pétale de nérium (montage, 30%), racine de clusi (fond des mers salées, 30%), eau

Effet: La gravité n'a plus aucun effet sur le bénéficiaire

Simple: Apesanteur dure 10 minutes

Double: Apesanteur dure 30 minutes

Triple: Apesanteur dure 60 minutes



## AUDITION

CR: Aucun

Couleur: vert pâle

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Altilis (grotte, 35%) complète et fleur de Nodosium (montagne, 35%), eau de pluie

Effet: Le bénéficiaire comprend toutes les langues qu'il entend.

Simple: Dure 5 rounds

Double: Dure une heure.

Triple: Dure une journée

## AVEUGLEMENT

CR: Perception(70)

Couleur: grisâtre

Prix: 100

Ingrédient: Oeil de taupe broyé, épine de syzyguim (forêt, 35%), eau

Effet: La victime devient complètement aveugle

Simple: -

Double: -

Triple: -

## BRÛLURE

CR: Force(70)

Couleur: rouge

Prix: 40

Ingrédient: Racine de gamafula (plaine, 35%), cendre de bois, eau.

Effet: La victime subit 2d10 points de dégâts (moitié si CR réussi)

Simple: -

Double: -

Triple: -

## CHARISME

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Curcuma (plaine, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de charisme de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## CLAIRVISION

CR: Aucun

Couleur: rouge pâle

Prix: 50,75,100

Ingrédient: Oeil de griffon, sang de faucon, tige de radiata (forêt de conifères, 35%), eau

Effet: Le bénéficiaire peut voir au travers les murs. Dure 5 rounds.

Simple: Peut voir au travers un mur de 20 cm (7 pouces)

Double: Peut voir au travers un mur de 50 cm (20 pouces)

Triple: Peut voir au travers un mur d'un mètre (3 pieds)

## CONSTITUTION

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Myristica (désert, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de constitution de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## DÉPILOSITÉ

CR: Charisme(70)

Couleur: rose

Prix: 20

Ingrédient: 3 vers de terre géants broyés, feuille de gajava (grotte, 45%), eau

Effet: Fait perdre tous les cheveux et poils de la victime. Ceux-ci recommencent à pousser de façon normale et naturelle tout de suite après la perte.

Simple: -

Double: -

Triple: -

## DEXTÉRITÉ

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Myrtus (plaine, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de dextérité de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## EAU BROUILLÉE

CR: Aucun

Couleur: transparent

Prix: 200

Ingrédient: Sève de Scolymus (plaine, 25%), eau

Effet: Ajoutée à n'importe quelle liquide, elle le rend totalement incolore, inodore et parfaitement semblable à de l'eau, sans lui enlever ses autres propriétés. À la flamme d'une chandelle et avec une attention particulière, on peut voir que le liquide transformé est légèrement brouillé.

Simple: -

Double: -

Triple: -

## EAU CLAIRE

CR: Aucun

Couleur: transparent

Prix: 500

Ingrédient: Sève de Nucifera (marais, 20%), eau pure

Effet: Ajouté à n'importe quelle liquide, elle le transforme en eau totalement pure. Une dose d'Eau claire peut rendre pure un lac complet.

Simple: -

Double: -

Triple: -

## EXPLOSION

CR: Aucun

Couleur: orange

Prix: 80120160

Ingrédient: Glande nasale de chimère, poussière de magma, feuille de fistula (désert, 30%), eau salée

Effet: Quand on fracasse la fiole qui contient cette potion, une explosion puissante se produit, ce qui inflige des dégâts à toutes créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètre (10 pieds) de la fiole.

Simple: Cause 3d10 pts de dégâts.

Double: Cause 5d10 pts de dégâts.

Triple: Cause 7d10 pts de dégâts.

## FORCE

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Moringa (montagne, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de force de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## FORME ECTOPLASMIQUE

CR: Aucun

Couleur: vert fluo

Prix: 60,90,120

Ingrédient: Vapeur de simaba (cime des montagnes, 30%) bouillie, vapeur de brume, eau de mer.

Effet: Transforme le corps du bénéficiaire en une fumée verdâtre et flottante. De cette manière, le bénéficiaire peut se glisser dans de minuscules espaces. Il ne peut subir de dégât que par des armes magiques où des sorts. Il ne peut soulever aucun objet, ni lancer de sort sous cette forme.

Simple: La forme ectoplasmique dure 10 minutes

Double: La forme ectoplasmique dure 30 minutes

Triple: La forme ectoplasmique dure 60 minutes

## INFRAVISION

CR: Aucun

Couleur: rouge pâle

Prix: 30,45,60

Ingrédient: Racine de sativus (plaine, 40%), de comosus (plaine, 40%) et de carapa (plaine 40%), eau de pluie

Effet: Donne au bénéficiaire la capacité d'infravision. Dure une journée.

Simple: Infravision 20 m (60 pieds)

Double: Infravision 50 m (160 pieds)

Triple: Infravision 100 m (330 pieds)

## INSENSIBILITÉ

CR: Aucun

Couleur: bleu pâle

Prix: 30,45,60

Ingrédient: Racine de Carica (plaine, 40%), eau

Effet: Enlève toute sensibilité au bénéficiaire. Aucune blessure ne lui fera mal et il ne sentira rien si quelque chose ou quelqu'un le touche. Il ne subira pas les effets de la table de coups.

Simple: L'effet dure une heure

Double: L'effet dure 12 heures

Triple: L'effet dure une journée

## INTELLIGENCE

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Lantana (forêt, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique d'intelligence de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## INVISIBILITÉ

CR: Aucun  
Couleur: noir  
Prix: 60,90,120

Ingrédient: Pétale d'inoxia (forêt, 30%), racine de métal (marais, 30%), eau salé

Effet: Rend le bénéficiaire invisible jusqu'à ce qu'il commette une action offensive

Simple: Invisibilité dure une heure  
Double: Invisibilité dure 12 heures  
Triple: Invisibilité dure 24 heures

## IRRITATION

CR: Force(70)  
Couleur: jaune foncé  
Prix: 20

Ingrédient: Pollen de datura (plaine, 45%), eau salée

Effet: La victime est irritée sur tout le corps et ne peut résister à l'envie de se gratter.

Simple: -  
Double: -  
Triple: -

## LANGUE DE FEU

CR: Aucun  
Couleur: orange  
Prix: 60,90,120

Ingrédient: Poudre d'écaille de dragon, feuille de fistula (désert, 30%), eau salée

Effet: Le bénéficiaire doit ingurgité la potion et la recracher immédiatement. Ceci provoque un jet de feu de 3 mètres (10 pieds) de longueur par 50 cm (20 pouces) de largeur.

Simple: Cause 2d10 pts de dégâts  
Double: Cause 4d10 pts de dégâts  
Triple: Cause 6d10 pts de dégâts

## MOBILITÉ

CR: Aucun  
Couleur: cyan  
Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Taraxacum (forêt de conifères, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de mobilité de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts  
Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts  
Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## MORCIUM

CR: Constitution(70)  
Couleur: noir  
Prix: 1000

Ingrédient: Cendre de rétrofactum (montagne, 10%), sang.

Effet: La victime meurt.

Simple: -  
Double: -  
Triple: -

## PARALAX

CR: Mobilité(70)

Couleur: vert

Prix: 500

Ingrédient: Tige d'amara (plaine, 30%), eau.

Effet: La victime est complètement paralysée.

Simple: -

Double: -

Triple: -

## PEAU D'ÉCORCE

CR: Aucun

Couleur: brun

Prix: 20,30,40

Ingrédient: Écorce de quassia (forêt de conifères, 30%)  
broyée, eau de mer.

Effet: Confère une protection (à la manière d'une armure) au bénéficiaire durant une période de 10 rounds.

Simple: Protection de 2

Double: Protection de 4

Triple: Protection de 6

## PERCEPTION

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de Centella (eau douce, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de perception de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## PRÉCISION

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille d'Ocimum (montagne, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de précision de l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts pendant une heure ou restaure 20 pts

## RAPIDITÉ

CR: Aucun

Couleur: vert foncé

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Sang et salive de guépard, feuille d'alata (plaine, 35%), eau

Effet: Le bénéficiaire peut bouger plus rapidement tout en gardant sa dextérité et sa précision. Il peut donc effectuer plus d'action dans un même laps de temps. Dure 2 rounds.

Simple: Bouge 2 fois plus vite que la normale

Double: Bouge 3 fois plus vite que la normale

Triple: Bouge 4 fois plus vite que la normale

## RESPIRATION AQUATIQUE

CR: Aucun

Couleur: bleu foncé

Prix: 30,45,60

Ingrédient: Vésicolosus (côte de mer salées, 35%)  
bouillie, poudre de senticosus (lac d'eau douce, 35%)  
séchée, eau

Effet: Le bénéficiaire peut respirer sous l'eau

Simple: L'effet dure une heure

Double: L'effet dure 12 heures

Triple: L'effet dure une journée

## RÉTRÉCISSEMENT

CR: Aucun

Couleur: rouge foncé

Prix: 30,45,60

Ingrédient: Repousse de nigrum (plaine, 35%), sang  
glacé d'écureuil noir

Effet: La taille et le poids du bénéficiaire diminues  
considérablement pendant une heure

Simple: La taille et le poids du bénéficiaire diminuent  
de moitié

Double: La taille et le poids du bénéficiaire diminuent  
du 2/3

Triple: La taille et le poids du bénéficiaire diminuent  
du 3/4

## SAGESSE

CR: Aucun

Couleur: cyan

Prix: 40,60,80

Ingrédient: Racine de Serenoa (forêt, 45%), feuille de  
Spicatus (forêt, 30%)

Effet: Augmente la caractéristique de sagesse de  
l'utilisateur.

Simple: Augmente la caractéristique de 10 pts  
pendant une heure ou restaure 5 pts

Double: Augmente la caractéristique de 20 pts  
pendant une heure ou restaure 10 pts

Triple: Augmente la caractéristique de 30 pts  
pendant une heure ou restaure 20 pts

## SOIN

CR: Aucun

Couleur: bleu

Prix: 20,30,40

Ingrédient: Fruit de cassia (forêt, 50%), eau

Effet: Redonne des points d'énergie perdus au  
bénéficiaire

Simple: Donne 1d10 + 8 pts

Double: Donne 3d10 + 8 pts

Triple: Donne 5d10 + 8 pts

## STATURE

CR: Mobilité(70)

Couleur: gris

Prix: 750

Ingrédient: Pétale de serrulata (plage de mer salée, 25%), poussière de roche, eau.

Effet: La victime est transformée en pierre.

Simple: -

Double: -

Triple: -

## SURDITÉ

CR: Perception(70)

Couleur: jaune pâle

Prix: 75

Ingrédient: Feuilles de sativa (marais 35%, cire d'oreille).

Effet: La victime devient complètement sourde

Simple: -

Double: -

Triple: -

## TRANSFORMATION

CR: Aucun

Couleur: mauve

Prix: 100,150, 200

Ingrédient: 10 cm carré de la peau de la créature voulue, poudre de cocon de chenille, fruit de dioica (forêt, 25%), eau.

Effet: Transforme le bénéficiaire en la créature voulue

Simple: Transformation dure une heure

Double: Transformation dure 12 heures

Triple: Transformation dure 24 heures

## TREMBLEMENT

CR: Dextérité(70)

Couleur: brun

Prix: 25

Ingrédient: tige de racemosa (plaine, 40%), racine de cubeba (forêt, 40%), eau

Effet: La victime se met à trembler de partout, elle est incapable de tenir quoi que ce soit, ne peut pas courir, mais peut marcher avec difficulté

Simple: -

Double: -

Triple: -

## VOMISSURE

CR: Constitution(70)

Couleur: vert pâle

Prix: 50

Ingrédient: Racine de paraf (forêt, 30%), glande de sirka, eau.

Effet: La victime vomit, est incapable de manger, perd des forces à mesure que le temps passe.

Simple: -

Double: -

Triple: -



## Pierres de puissance

Pierre	Caractéristique affectée	Couleur	Régions	Greffe
Kasity	Perception	Rose	Ceinture de feu, Plaines du tonnerre	Dans le pavillon de chaque oreille.
Likuvo	Mobilité	Orange	Désert infernal, Plaines du tonnerre	À la base du dos.
Matinen	Charisme	Blanc	Forêt sans nom, Terre sublime	Au centre du front.
Paa	Intelligence	Jaune	Île désertique, Terre sublime	Sur chaque tempe.
Perustus	Constitution	Vert	Île morte, Plaines du tonnerre	Sur le nombril.
Taitavu	Dextérité	Bleu	Île trouée, Plaines du tonnerre	Sur le dessus de chaque main.
Tarkus	Précision	Noir	Île démembrée, Terre sublime	Sur chaque épaule.
Visau	Sagesse	Argent	Île mystique, Terre sublime	Sur la nuque.
Vomaku	Force	Rouge	Le sommet, Terre sublime	Sur le plexus solaire.

## Artefacts

### AILES D'AMÉTHYSTE

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Les ailes d'améthyste sont un pendentif doré orné de deux petites ailes. Le porteur de ce pendentif peut voler à volonté.

### ANKH DE POUVOIR

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

L'ankh de pouvoir est un pendentif orné d'un ankh. Il appartenait à une lignée de pharaon d'Égypte. Ils s'en servaient surtout pour leurs rituels funèbres. L'ankh se trouve probablement encore aujourd'hui sur l'ancien territoire égyptien. La personne qui porte l'Ankh de pouvoir est complètement protégée contre les créatures mort-vivantes. Ces créatures ne peuvent l'approcher à plus de 10 mètres et si elles lui lancent des projectiles, ces derniers seront déviés automatiquement. Les pouvoirs spirituels de ces créatures ne l'affecteront pas non plus.

### ANNEAU TEMPOREL

Monde: Solamyr

Valeur: Inestimable

L'Anneau Temporel a été créé par Tempos. Il permet à son porteur de ralentir le temps pour sa personne seule. Quand le porteur de l'anneau le désire, il altère le temps, ce qui lui permet d'accomplir cinq actions alors que les autres personnes n'en font qu'une. Le temps sera altéré jusqu'à ce que le porteur interagisse avec une autre entité ou jusqu'à ce qu'il désire que ça s'arrête.

### ANNEAUX LINGUISTIQUE

Monde: Kanaan, Solamyr

Valeur: 5 000

Les anneaux linguistiques sont formées de deux anneaux, un qu'on place à l'oreille en la perçant et un qu'on place à la langue percée. Elles permettent au porteur de comprendre et de parler toutes les langues.

### ARBRE DE VIE

Monde: Kanaan, Solamyr

Valeur: 5 000

Les arbres de vie sont de petits arbres d'une trentaine de centimètres (1 pied) de hauteur investis par la magie d'Ybolia. Il suffit de planter un de ces arbres pour en libérer les pouvoirs. Dans un rayon de 3 mètres (10 pieds) de l'arbre, une grande végétation pousse immédiatement. Celle-ci comprend quelques variétés de fruits et de légumes comestibles. Il y en aura assez pour nourrir cinq personnes par jour. Tous les fruits et légumes mangés une journée repousseront le lendemain.

## BAGUETTE DE TÉLÉKINÉSIE

Monde: Solamyr

Valeur: 10 000

La baguette de télékinésie est une petite baguette de 30 cm de long, en bois, complètement brune et sans aucune ornementation. Elle permet de déplacer à distance tous les objets inanimés de moins de 100 kg en les soulevant dans les airs sur une distance de 1 à 100 mètres. La baguette peut aussi servir à désarmer une cible. Si la personne visée veut résister à la baguette, elle doit réussir une CR Intelligence. La baguette draine 4 points d'énergie à son utilisateur à chaque fois qu'il se sert de ses pouvoirs.

## BANDEAUX DE TRANSVISION

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Les bandeaux de transvision viennent toujours en paire. Lorsqu'une personne porte un bandeau sur son front et que l'autre personne porte le bandeau sur ses yeux, cette dernière peut voir ce que la première personne voit, peu importe la distance entre ces deux personnes. Cela peut être très utile à un espion.

## BIPENNE PYROMANTIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 100 000

La bipenne pyromantique est une arme élémentaire provenant des pouvoirs du feu. Elle permet à son utilisateur de lancer tous les pouvoirs du feu une fois par jour sans le moindre effort. L'arme inflige aussi des dégâts de feu supplémentaires de 10 points à chaque cible qu'elle touche. Une CR Force permet toutefois à la victime de ne recevoir que la moitié de ces dégâts magiques.

## BOTTES D'ARCUS

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Les bottes d'Arcus permettent à son propriétaire de marcher et courir deux fois plus rapidement. Il pourra ainsi se déplacer de 20 ou 40 mètres en un round.

## BRASSARD ANTI-MAGIE

Monde: Solamyr

Valeur: 100 000

Le Brassard Anti-Magie est une relique très puissante. C'est un gros anneau métallique qui se porte sur le bras, entre l'épaule et le coude. Il protège son propriétaire contre toutes les sortes de pouvoirs. Aucun pouvoir ni aucun objet magique ne peuvent affecter le porteur du Brassard, que leur effet soit bon ou mauvais. Une fois le Brassard mis, le seul moyen de l'enlever est de se faire couper le bras.

## CALENDRIER DE TEMPOS

Monde: Solamyr

Valeur: Inestimable

Ce calendrier a été gravé sur une tablette de platine par Tempos lui-même. Il représente les 10 mois et les 400 jours d'une année sur Solamyr. Ce calendrier a été donné à Herald au début des temps. À la mort d'Herald, le calendrier a été installé comme objet de culte dans le temple de Tempos à Umardovia. Il s'y trouve toujours et la grande prêtresse Kidia le protège depuis des années. Quand on regarde le calendrier, on peut voir la journée en cours briller d'un éclat orangé. Mais le véritable pouvoir du calendrier ne se trouve pas là. Au dos de ce dernier se trouve les règles de la bataille divine sur Solamyr. Les prêtres de Tempos sont les seuls à connaître ce secret d'une extrême importance; en effet, pour changer les règles de la bataille divine, il suffirait de modifier l'inscription qui se trouve derrière le calendrier... Mais tous les dieux s'opposeraient à une telle modification de règles.

## CAPE DE MORCUS

Monde: Solamyr

Valeur: 30 000

La cape de Morcus permet au porteur de la cape de contrôler totalement et sans aucun effort tous les types de morts-vivants de Solamyr sans exceptions. Les morts-vivants ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde et obéissent entièrement au porteur. Cette cape a par contre un effet pervers : lorsqu'un individu met cette cape, il est envahi par le pouvoir de la mort. À chaque nuit, son corps se décomposera lentement jusqu'à atteindre l'état de squelette. Cette décomposition est accompagnée d'une puanteur extrême. Dès que le soleil se lève, l'individu retrouve son aspect normal jusqu'à la prochaine nuit. Cet effet est permanent, même si l'individu ne porte plus la cape l'effet restera.

## CIMETERRE SOURNOIS

Monde: Solamyr

Valeur: 20 000

Le Cimenterre Sournois est une relique conçue par Malloc. À première vue, ce n'est qu'un cimenterre +1, mais sa puissance est beaucoup plus importante. En fait, il influence les actions de celui qui l'utilise. À chaque fois que son propriétaire l'utilise, il doit réussir une CR Sagesse(70) sous peine de voir ses actions contrôlées par le Cimenterre pendant toute une attaque. Lors des 50 premières prises de contrôle du Cimenterre Sournois sur un individu, il tentera de l'humilier de toutes les façons (en s'échappant de ses mains, en frappant un allié...) Après ces 50 prises de contrôle et si le propriétaire agit selon les voix de Malloc, le Cimenterre libérera ses vrais pouvoirs. Il pourra rendre l'individu invisible 10 minutes par jour, son pommeau dégagera de la chaleur à chaque mensonge dit à son propriétaire, et il frappera comme un cimenterre + 3. Évidemment, si l'individu ne suit plus la voix de Malloc, il recommencera à l'humilier ou ne voudra plus du tout être utilisé par cette personne.

## COLLIER DE FANTASIA

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Le Collier de Fantasia est un collier ayant comme pendentif une petite pierre mauve. Ce collier permet au porteur de communiquer, par la voix des rêves, avec n'importe quelle personne à qui il a déjà parlé. Celui qui porte le collier n'a qu'à s'endormir en pensant à la personne à qui il veut parler pour se retrouver en sa présence sous forme de rêve. Il est important de noter que les heures passées à communiquer ne sont pas comptées comme étant des heures de sommeil. Il existe plusieurs exemplaires du Collier de Fantasia dans le monde. Seules les personnes d'alignement bon peuvent l'utiliser.

## COURONNE DE L'EMPEREUR

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Cette couronne aurait appartenu au légendaire empereur japonais Jimmu. Il la portait toujours lors de ses rencontres diplomatiques. Grâce à cette couronne il pouvait lire les pensées de ses interlocuteurs et communiquer par télépathie avec ses subordonnés. La couronne a disparue depuis tellement longtemps qu'on ne sait plus où elle pourrait se trouver, mais probablement sur l'ancien territoire du Japon.

## CROMLECH

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Le Cromlech est un ensemble de 4 menhirs celtes d'environ trois mètres de haut qui, lorsque disposés pour former un carré sur le sol, protège l'endroit ainsi délimité de toute intrusion. Ainsi, une des personnes qui ont disposées les menhirs doit donner son accord pour laisser pénétrer quiconque à l'intérieur des limites sans quoi toute intrusion est impossible. Le Cromlech protégera qui se trouve à l'intérieur de ses limites de toutes les sortes de projectiles ou de pouvoir que ce soit. Il formera un mur de force invisible et indestructible. Les quatre menhirs qui forment le Cromlech seraient dispersés sur l'ancien territoire allemand.

## ÉGIDE

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

L'Égide est un bouclier mythique grec. Il est magnifiquement décoré et procure à son utilisateur une protection très efficace. Ce bouclier est également indestructible. Celui qui le porte reçoit un bonus de 10 à la parade. L'égide se trouverait quelque part dans les anciennes îles grecques qui sont maintenant rendue sous-marines.

## ENDUIT ARMURIQUE

Monde: Kanaan, Solamy, Vidako

Valeur: 500

L'enduit armurique est une huile spéciale qu'on peut appliquer sur tous les types d'armure. Il procure un bonus de 1 point à la parade sur une armure complète. Cet enduit est disponible dans toutes les couleurs et peut transformer une armure en véritable œuvre d'art.

## ÉPÉE DES CONQUÊTES

Monde: Solamy

Valeur: 75 000

L'épée des Conquêtes est une épée longue dont la lame est noire comme l'ébène. Le bout de son manche est orné d'une pierre rouge. C'est l'épée que Somar a utilisée pour tuer ses frères Durek et Astidus, puis sa soeur Alora, les Conquérants du Mal. Pour activer les pouvoirs de l'épée, le porteur de l'arme doit tuer, avec l'épée, les trois membres de sa famille les plus près de lui. Une fois les meurtres accomplis, la pierre rouge incrustée dans le manche scintillera et l'Épée des Conquêtes déploiera ses vrais pouvoirs. D'une simple épée longue, elle deviendra une épée longue +5 aux dégâts, +6 à l'attaque. De plus, elle donnera un bonus de 2 à la parade du porteur en plus de le protéger des sorts de premier, deuxième et troisième niveau de spécialisation.

## EXCALIBUR

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Excalibur est l'épée magique du légendaire roi de Camelot, Arthur. Grâce à cette épée, toute personne peut se battre comme un maître d'armes. L'épée se trouverait coincé dans un rocher duquel seule une personne digne peut l'en tirer. Ce rocher est situé quelque part sur l'ancien territoire de la Grande-Bretagne. Excalibur est une épée qui inflige 1d10+12 points de dégâts en plus de donner un bonus de 10 à l'attaque et de 5 à la parade.

## FLAMBE CONJURATIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 100 000

La flambe conjurative est une arme élémentale appartenant aux pouvoirs énergétiques. Elle permet à son utilisateur de lancer tous les sorts énergétiques une fois par jour sans le moindre effort. L'arme inflige aussi des dégâts énergétiques supplémentaires de 10 points à chaque cible qu'elle touche. Une CR Force permet toutefois à la victime de ne recevoir que la moitié de ces dégâts énergétiques.

## FLÈCHE D'ESCALADE

Monde: Kanaan, Solamyr

Valeur: 1 000

La flèche d'escalade est une flèche magique qui ressemble à toutes les autres flèches. Par contre, lorsqu'on la tire sur une paroi, elle s'accroche automatiquement et une corde apparaît alors pour relier la flèche à l'arc qui l'a tiré. Le propriétaire peut donc se servir de cette corde pour escalader plus facilement la paroi. Il pourra ensuite retirer la flèche de la paroi aisément. Donne un bonus de 20 points à l'escalade.

## FLÈCHE D'EXPLOSION

Monde: Solamyr, Vidako

Valeur: 200

La flèche d'explosion est une flèche spécialement conçue à laquelle on a fixé une fiole de potion d'explosion. Dès qu'elle touche une cible, la flèche explose sur 3 mètres de rayon (10 pieds) causant 5d10 points de dégâts.

## GRAAL

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Le graal est la coupe dont Jésus s'est servi lors de la dernière cène. C'est une simple coupe en bois indestructible qui est toujours remplie d'un liquide rouge, semblable à du sang et qui ne se renverse jamais. La coupe se trouverait caché quelque part sur l'ancien territoire de la France. La personne qui boit à cette coupe retrouvera tous ses points d'énergie, toutes ses blessures se refermeront, toutes ses maladies guériront, ses organes blessés ou absents se reformeront et il ne vieillira plus pendant la prochaine année.

## LANCE AÉROMANTIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 100 000

La lance aéromantique est une arme élémentale appartenant aux pouvoirs de l'air. Elle permet à son utilisateur de lancer tous les sorts de l'air une fois par jour sans le moindre effort. L'arme inflige aussi des dégâts aériens supplémentaires de 10 points à chaque cible qu'elle touche. Une CR Intelligence permet toutefois à la victime de ne recevoir que la moitié de ces dégâts aériens.

## MAGILACMITE

Monde: Solamyr, Vidako

Valeur: 5 000

Les magilacmites sont de petits contenants cristallins qui se forment parfois naturellement dans les grottes profondes. Ils ont la forme d'un verre d'environ 5 cm (2 pouces) de haut. Leur fonctionnement est simple: si vous placez de la terre dans le magilacmite, il vous protégera des pouvoirs du roc, si vous y placez de l'eau, il vous protégera des pouvoirs de l'eau, si vous soufflez dedans il vous protégera des pouvoirs de l'air et si vous mettez du feu dedans il vous protégera des pouvoirs du feu. La protection qu'il procure va comme suit: il peut absorber 20 points de dégât magique par jour. Il doit cependant être activé à chaque jour. Les magilacmites se portent le plus souvent en pendentif décoratif. Si vous en portez plus d'un, leur effet sera annulé.

## MARTEAU SPHÉRIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 15 000

Le Marteau Sphérique est un marteau de guerre. Sur sa tête, une inscription est gravée en écriture Jagga ancienne: sphère. C'est une arme magique +1, mais tout son pouvoir ne réside pas là. Lorsque le porteur de l'arme frappe la terre en prononçant le mot "sphère" en langue Jagga, une sphère d'acier de 3 mètres de diamètre et d'une épaisseur de 60 centimètres se forme autour de lui. Le bas de cette sphère étant incrustée dans le sol. Toute personne se trouvant à moins de 1,5 mètre du porteur à ce moment est projetée 2 mètres plus loin et reçoit 1d10 points de dégâts. Le porteur de l'arme quant à lui se retrouve à l'intérieur de la sphère, bien protégé. On ne peut voir au travers les murs de la sphère ni entendre ce qui se passe de l'autre côté. La sphère peut être maintenue une heure par jour. Dès que le marteau est soulevé de terre, la sphère disparaît.

## MASSE D'ANNIHILATION

Monde: Solamyr

Valeur: 30 000

La Masse d'Annihilation est une masse d'armes + 1. Son vrai pouvoir ne se libère qu'une seule fois pour chaque personne qui l'utilise. Si la personne touchée par la Masse ne réussit pas une CR Sagesse, elle verra son corps exploser littéralement, ce qui signifie la mort. Ce pouvoir n'est libéré qu'une seule fois pour chaque propriétaire de l'arme et ce, au moment où le propriétaire prononce le mot de pouvoir "Néant". Il existe deux Masses d'Annihilation, dont une est la propriété des guerriers harekos.

## MASSE D'ARMES GÉOMANTIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 100 000

La masse d'arme géomantique est une arme élémentaire appartenant aux pouvoirs du roc. Elle permet à son utilisateur de lancer tous les sorts du roc une fois par jour sans le moindre effort. L'arme inflige aussi des dégâts de roc supplémentaires de 10 points à chaque cible qu'elle touche. Une CR Constitution permet toutefois à la victime de ne recevoir que la moitié de ces dégâts du roc.

## PAPILLON DE TREMBLE

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Les papillons de tremble sont des papillons sculptés dans du tremble. Leur taille varie, mais ils dépassent rarement 10cm X 10cm X 2 cm. Le secret de leur création est détenu par les elfs de la dynastie Orla. On n'a qu'à dicter un message à un papillon de tremble pour que celui-ci s'anime et aille livrer le message au destinataire de notre choix. Les papillons de tremble volent à une vitesse d'environ 25 km/heure. Lorsqu'ils n'ont pas de message à livrer, ils ont la simple apparence d'une sculpture de tremble

## PARADOX

Monde: Solamyr

Valeur: 2 000

Un paradox est une plume magique qui, placé à l'intérieur du plastron d'une armure, la rend plus légère, conférant ainsi un bonus de 1 à la parade. Le paradox n'est efficace qu'à l'intérieur du plastron de l'armure et en placer plus qu'un ne donne pas d'effet supplémentaire.

## PIERRE D'ATTAQUE

Monde: Kanaan, Solamyr, Vidako

Valeur: 2 000

Une pierre d'attaque est une petite pierre qu'on incruste dans une arme pour la rendre plus facile à manier. Chaque pierre donne un bonus de 1 à l'attaque. On peut placer un maximum de trois pierres sur une même arme.

## PIERRE DE DOULEUR

Monde: Kanaan, Solamyr, Vidako

Valeur: 2 000

Une pierre de douleur est une petite pierre qu'on incruste dans une arme pour la rendre plus efficace. Chaque pierre donne un bonus de 2 aux dégâts. On peut placer un maximum de trois pierres sur une même arme.

## SCEPTRE D'ATTAQUE MAJEUR

Monde: Solamyr

Valeur: 75 000

Créé par le même élémentus qui a fait le sceptre d'attaque mineur, le sceptre d'attaque majeur est beaucoup plus puissant que ce dernier. Il est parfait pour un magicien de guerre. Il permet de lancer tous les sorts suivants une fois par jour: rayon glacial, sable mouvant, brazier, tempête.

## SCEPTRE D'ATTAQUE MINEUR

Monde: Solamyr

Valeur: 50 000

Ce sceptre créé par un élémentus lors de la grande guerre de la magie permet de lancer plusieurs sorts d'attaque. C'est l'outil parfait pour un magicien mercenaire. Il permet de lancer tous les sorts suivants une fois par jour: missile énergétique, glace, éclats, flammes, boule de feu.

## SCEPTRE DE JADE

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Le sceptre de jade mesure environ 60 cm et est surmonté d'une patte de dragon tenant une pierre de jade. Il a appartenu à une longue lignée d'empereur chinois et représentait leur force et leur sagesse. Ils l'utilisaient surtout lors de grandes fêtes ou de rituels. Le sceptre de jade se trouve probablement quelque part sur l'ancien territoire chinois. Son pouvoir est simple: chaque fois que la personne qui porte le sceptre doit faire un CR, ce jet est réussi automatiquement.



## TALISMAN DRUIDIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Le Talisman Druidique est un pendentif qui ne peut être utilisé que par des druides. Son pouvoir est tout à fait simple. À la demande du druide, une "bouche" de terre l'enveloppera et l'attirera sous terre. Le druide ressortira de la terre 100 mètres minimum plus loin, dans la direction la plus sécuritaire qui soit. Ceci permet au druide d'échapper à tous dangers immédiats.

## TOTEM DE GERONIMO

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Le totem de Geronimo est un totem amérindien ayant appartenu au grand prêtre et guerrier apache Geronimo. Il mesure environ 6 mètres de hauteur et il est composé de 3 animaux. À sa base se retrouve un cheval, surmonté d'un ours puis, à sa tête se trouve un aigle. Un orifice se trouve sur la tête de l'aigle. Si on y insère un échantillon contenant notre sang, le pouvoir du totem se déclenche. Chaque fois que le personnage dont le sang se trouve dans la tête de l'aigle atteint zéro point d'énergie, son corps sera automatiquement téléporté à côté du totem et il retrouvera 10 points d'énergie. De plus, une fois que le totem est planté et qu'il contient une échantillon de sang, il est impossible de le déplacer. Le sol autour devient incassable et le totem indestructible. Le seul moyen de le déplacer est de tuer la ou les personnes dont le sang se trouve dans le totem. Le pouvoir de téléportation n'est efficace qu'une fois par jour par personne.

## TRIDENT AQUAMANTIQUE

Monde: Solamyr

Valeur: 100 000

Le trident aquamantique est une arme élémentaire appartenant aux pouvoirs de l'eau. Elle permet à son utilisateur de lancer tous les sorts de l'eau une fois par jour sans le moindre effort. L'arme inflige aussi des dégâts de l'eau supplémentaires de 10 points à chaque cible qu'elle touche. Une CR mobilité permet toutefois à la victime de ne recevoir que la moitié de ces dégâts de l'eau.

## TRÔNE OBSCUR

Monde: Terre

Valeur: Inestimable

Le trône obscur a été fabriqué par les aztèques il y a plusieurs siècles déjà. C'est un trône richement orné. Il se trouverait dans une ruine aztèque quelque part sur l'ancien territoire du Mexique. La personne qui s'assoie sur le trône obscur aura une vision de son plus grand ennemi. Il le verra en temps réel, à l'endroit où ce dernier se trouve au moment même. De plus, le trône révélera à la personne la plus grande force et la plus grande faiblesse de l'ennemi en question.

## VERRES DE RÉVÉLATION

Monde: Solamyr

Valeur: 5 000

Les Verres de Révélations sont des lunettes qui semblent tout à fait normales. La première fois qu'un individu porte les verres de révélations, il doit effectuer un jet de sagesse. S'il échoue, ces lunettes seront tout à fait normales pour lui et ce, pour toujours. S'il réussit, il libère la véritable puissance des verres. Ils permettront alors au porteur de voir, autour des personnes qu'il regarde, flotter les fantômes de tous les gens que ces personnes ont tués. C'est tout!!!

# Sentinelles

## AMOUR

Détenteur:Ulohan

La sentinelle de l'amour a le pouvoir de rétablir l'harmonie entre les gens. Si elle touche une personne et que cette dernière échoue un jet de sagesse, elle voudra aider tout le monde qu'elle rencontre au meilleur de ses connaissances pendant la journée qui suit le toucher. Le but de la sentinelle de l'amour est que tout le monde s'apprécie.

## ANIMAUX

Détenteur:Cavalier Blanc

La sentinelle des animaux peut parler avec tous les animaux et comprendre tout ce que ces derniers disent. Les animaux ont confiance en elle car ils savent qu'elle les comprend et qu'elle ne leur fera jamais de mal. Ils font tout ce qu'elle leur demande de faire et accourent lorsqu'ils entendent son appel. En plus, elle peut se transformer en n'importe quel animal naturel aussi longtemps et autant de fois qu'elle le désire. Elle prend toute les caractéristique de l'animal mais garde son intelligence et sa sagesse. Elle ne peut pas parler ni lancer de pouvoirs en forme animale. Elle possède la discipline communication avec les animaux et la réussi tout le temps. Son but est de protéger la faune contre les avancés de la civilisation.

## ART

Détenteur:Inconnu

La sentinelle de l'art consacre sa vie à la contemplation, l'enseignement et la création d'œuvres d'art. Elle possède les disciplines Musique, Joaillerie, Estimation, Sculpture et Peinture qu'elle réussit automatiquement comme si elle avait lancé 0 sur le dé. Elle veut aider à l'épanouissement du monde par ses talents artistiques.

## AVENIR

Détenteur:Niramas

La sentinelle de l'avenir a un pouvoir puissant et malheureux. Seulement en regardant une personne dans les yeux, elle sait quand cette personne va mourir. Le grand malheur est que rien ne peut être fait pour empêcher la vision de se réaliser, absolument rien. C'est comme si le fait de visualiser la mort d'une personne gravait l'événement dans le temps.

## AVIDITÉ

Détenteur:Mephisto

La sentinelle de l'avidité n'en a jamais assez. Elle veut accumuler les richesses plus que cela n'est possible. Elle ne rate jamais ses jets de marchandage, ni de pickpocket. Elle possède les disciplines estimation et joaillerie qu'elle ne rate jamais non plus.

## BEAUTÉ

Détenteur: Inconnu

La sentinelle de la beauté a pour but de révéler ce qu'il y a de plus beau en toute chose. Tout ce qu'elle touche devient immédiatement plus beau et les personnes qu'elle effleure gagnent 10 points de charisme pendant 10 jours. La sentinelle a un charisme de 100 et peut utiliser pouvoir Charme autant de fois qu'elle le veut sans perdre d'énergie.

## CAPTIVITÉ

Détenteur: Inconnu

La sentinelle de la captivité est enchaînée de façon permanente et magique sur un menhir de pierre. Si personne ne la nourrit, elle souffrira de la faim, mais n'en mourra jamais. Le seul moyen dont elle dispose pour être libérée, c'est d'être tuée par un être intelligent. Elle disparaîtra alors en poussière et son meurtrier pendra sa place, enchaîné au menhir jusqu'à ce qu'il soit assassiné.

## CAVERNE

Détenteur: Inconnu

La sentinelle des cavernes aime vivre dans la noirceur des souterrains. Elle peut se déplacer sous terre en creusant avec ses mains à une vitesse de marche normale. Elle peut aussi se déplacer sous terre en utilisant une substitution de matière, ce qui ne déplace rien et est très silencieux. Elle connaît tous les minerais et sait instinctivement où creuser pour les trouver. Elle voit parfaitement dans le noir et à un bonus de 15 aux dégâts lorsqu'elle frappe avec ses poings et un bonus de 10 à la parade car sa peau s'est durcie. Elle n'est pas affectée par les pouvoirs du roc.

## CHASSE

Détenteur: Inconnu

La sentinelle de la chasse est un prédateur hors pair. Elle consacre sa vie à prendre en chasse toutes les créatures qu'elle désire, aussi bien les humains et les elfs que les loups ou les griffons. Elle possède les disciplines chasse/pêche/cueillette et piège et les réussit toujours automatiquement. Elle a aussi 100 en perception et en pistage. Lorsqu'elle décide de chasser une proie, la sentinelle saura toujours instinctivement dans quelle direction se trouve cette proie, même si elle ne la voit plus et qu'elle est à des dizaines de kilomètres de là.

## CLIMAT

Détenteur: Inconnu

La sentinelle du climat est capable de contrôler tous les aspects du climat à volonté dans la région où elle se trouve. Elle peut modifier la température, les vents, l'ensoleillement, faire tomber la pluie etc. seulement en se concentrant. L'effet désiré se produit en cinq rounds. Le but de la sentinelle du climat est de s'assurer que les conditions climatiques sont respectées et d'aider les régions qui ont besoin de son aide.

## COLÈRE

Détenteur:Satan

La sentinelle de la colère est très irritable et a un comportement agressif et très violent. Lorsqu'elle est en colère, la sentinelle a un bonus de 10 points à l'attaque et aux dégâts. Tous ceux qui la rencontrent et qui échouent un jet de sagesse avec une pénalité de 50 seront complètement intimidés et refuseront de défier la sentinelle de quelques manières que ce soit.

## COMBAT

Détenteur:Cavalier Rouge

La sentinelle du combat ne rate jamais un assaut. Toutes ses attaques touchent leur cible, peut importe l'adversaire. Elle est très prompte à se battre et adore les duels.

## CONNAISSANCE

Détenteur:Remiel

La sentinelle de la connaissance sait tout du passé et du présent. Elle connaît toutes les planètes, tous les êtres vivants, toutes les technologies de la galaxie. Elle peut savoir tout ce qui se passe actuellement partout dans la Voie lactée et peut-être même au-delà.

## CRIME

Détenteur:Inconnu

La sentinelle du crime est une experte dans l'exécution de méfait de toute sorte. Elle veut créer l'anarchie en exécutant toutes sortes de crime sans jamais se faire prendre. Elle à 100 dans les aptitudes Camouflage et Silence. Elle possède les disciplines Crochetage, Désamorçage, Effraction, Piratage, Pickpocket et Évasion et les réussit automatiquement. Elle a aussi la discipline Attaque sournoise huit fois. Cette sentinelle est l'escroc parfait.

## DRAGONS

Détenteur:Inconnu

La sentinelle des dragons est la grande protectrice des dragons. Tous les dragons la respectent et aucun n'oserait lui faire du mal. Ils feront tout ce qu'ils peuvent pour répondre à ses moindres besoins. Son but est de maintenir l'équilibre entre les dragons de différentes couleurs et de protéger leur descendance contre les mauvaises influences. Elle connaît tous les dragons et peut les localiser instinctivement et peut les appeler mentalement peu importe où ils se trouvent.

## FAMINE

Détenteur:Cavalier Noir

Tous ceux qui regarde la sentinelle de la famine ressentent immédiatement une sensation de faim désagréable. S'ils se trouvent à moins de dix mètre d'elle, cette sensation s'intensifie et ils perdent un point de constitution par round, maigrissant à vue d'oeil jusqu'à ce qu'ils n'aient plus que la peau sur les os. Lorsque leur constitution atteint 0, ils meurent. Ceux qui ont perdu des points de constitution sans toutefois mourir retrouveront leurs points au rythme de 10 par jour, à condition de bien manger. En plus de cet effet désagréable, toute nourriture se trouvant dans un rayon de 20 mètres de la sentinelle devient immédiatement avariée.

## FLORE

Détenteur:Inconnu

La sentinelle de la flore peut parler avec toutes les plantes et arbres et comprendre tout ce que ces derniers disent. Les plantes ont confiance en elle car elles savent qu'elle les comprend et qu'elle ne leur fera jamais de mal. Elles l'aideront comme elles peuvent pour satisfaire ses désirs. La sentinelle connaît toutes les potions et tous les poisons et peut les préparer sans matériel de laboratoire (même les potions de troisième intensité). Elle sait instinctivement où trouver les plantes et les ingrédients qu'elle cherche. Elle peut aussi prendre l'apparence d'un arbre ou d'un buisson aussi longtemps qu'elle le veut. Dans cette forme, elle peut voir et entendre ce qui se passe autour d'elle, mais ne peut se déplacer. Son but est de protéger la végétation contre les avancés de la civilisation.

## FROID

Détenteur:Aquilon

La sentinelle du froid a un cœur de glace et est d'une cruauté sans égale. La température de l'atmosphère autour d'elle n'est jamais plus élevée que -15 degrés celsius et ce sur un rayon de 500 mètres. Tout ce qu'elle touche se transforme en glace: pour éviter ce sort, vous devez réussir un CR Charisme ou être congelé. Elle contrôle aussi les esprits des neiges: ce sont des spectres maléfiques capable de contrôler la neige. La sentinelle du froid a un charisme et une mobilité de 100.

## GUERRE

Détenteur:Focalor

La sentinelle de la guerre n'a qu'une idée en tête: se battre et faire la guerre. Elle peut utiliser toutes les armes instinctivement avec un bonus de 8 points à l'attaque (pas besoin d'avoir les disciplines d'armes). Elle est aussi capable de se battre à 2 armes avec un bonus de 8 points et peut faire 5 assauts par round. Elle possède la discipline combat à mains nues huit fois, kickboxing, combat aveugle, charge terrestre huit fois. Elle a un charisme de 100 et lorsqu'elle dirige une armée, cette dernière est complètement envoûtée par la sentinelle et lui obéit au doigt et à l'œil en lui faisant entièrement confiance. La sentinelle de la guerre consacre sa vie à déclencher des conflits et à gagner des guerres.

## HAINE

Détenteur:Morcus

La sentinelle de la haine est détestée de tout le monde. Si elle le désire, elle n'a qu'à parler à quelqu'un pour que cette personne aie une envie irrésistible de frapper la sentinelle. La personne doit réussir un jet de sagesse ou aller la frapper pendant cinq rounds. Quand la sentinelle se fait frapper par une personne enragée de cette façon, elle ne reçoit aucun dégât. De plus, à chaque fois qu'elle touche la sentinelle, la personne doit réussir un autre jet de sagesse ou aller essayer de frapper l'autre personne la plus près d'elle. Le but de la sentinelle de la haine est de semer la zizanie dans le monde.

## HONNEUR

Détenteur:Virto

La sentinelle de l'honneur a le pouvoir de forcer tout le monde à tenir leurs promesses. Les serments qu'elle fait porter doivent être respectés sous peine de mort instantanée. Elle ne peut jamais être victime d'une attaque sournoise et les personnes qu'elle provoque en duel acceptent toujours.

## HUMILITÉ

Détenteur:Raphael

La sentinelle de l'humilité a un respect infaillible envers toutes les formes de vie et croit fermement que tous les individus sont fondamentalement égaux. Tous ceux qui sont en présence de cette sentinelle se sentent automatiquement petits et faibles face à elle, comme si elle pouvait les réduire en cendre d'un simple claquement de doigts.

## IMAGINAIRE

Détenteur:Fantasia

La sentinelle de l'imaginaire donne de l'inspiration à tous ceux qui se trouve dans un rayon de 50 mètres d'elle. Un romancier trouvera l'histoire parfaite, un sculpteur réalisera la sculpture de sa vie, un commandant d'armée trouvera la tactique parfaite pour vaincre son ennemi etc. Elle a aussi le pouvoir d'insuffler des rêves à tout être intelligent.

## INFINI

Détenteur:Inconnu

La sentinelle de l'infini est condamnée à ne jamais mourir. Si elle se fait tuée ou meurt accidentellement, elle revient immédiatement à la vie et regagne tous ses points d'énergie.

## INNOCENCE

Détenteur:Sarielle

La sentinelle de l'innocence n'a aucune malice et veut le bien de tous. Elle voit le meilleur dans les gens et pardonne toutes les fautes. Tous ceux qui sont en sa présence et qui échouent un jet de sagesse avec une pénalité de 50 oublieront toutes leurs mauvaises pensées et mauvaises intentions et voudront profiter du moment présent en s'amusant innocemment. Cet effet dure une journée, après laquelle ils pourront refaire un autre jet s'ils sont toujours en présence de la sentinelle.

## INSECTES

Détenteur:Inconnu

La sentinelle des insectes peut parler avec tous les insectes et comprendre tout ce que ces derniers disent. Les insectes ont confiance en elle car ils savent qu'elle les comprend et qu'elle ne leur fera jamais de mal. Ils font tout ce qu'elle leur demande de faire et accourent lorsqu'ils entendent son appel. En plus, elle peut se transformer en n'importe quel insecte naturel aussi longtemps et autant de fois qu'elle le désire. Elle prend toute les caractéristique de l'insecte, mais garde son intelligence et sa sagesse. Elle ne peut pas parler ni lancer de sort dans cette forme. Son but est de protéger les insectes contre les avancés de la civilisation.

## JUSTICE

Détenteur:Raguel

La sentinelle de la justice consacre sa vie à rétablir les torts causés aux gens dans le besoin en infligeant des sentences aux mécréants. Elle a 100 en sagesse et en diplomatie et elle sait instinctivement quand les gens lui mentent. Pour condamner quelqu'un, elle n'a qu'à prononcer le mot Justice d'une façon autoritaire en regardant la personne dans le tord, la sentence s'exécute alors sur le champ. Par exemple, un meurtrier pourrait voir ses bras disparaître, un tire-laine aurait les doigts tordus etc.. La sentence est toujours adaptée au crime commis.

## KANAAN

Détenteur:Inconnu

La sentinelle de Kanaan a stoppé l'évolution technologique de son monde juste après la découverte de la poudre à canon, l'utilisation de cette dernière restant quand même limitée. Ainsi, les armes et armures sont toutes de type médiéval, plus les armes de type Fusil qui fonctionnent avec de la poudre à canon. De plus, les seuls véhicules utilisés sur Kanaan sont les sliders, développés par les kozas. De nouvelles technologies peuvent être introduite sur la planète par les habitants d'autres mondes puisque l'accès à Kanaan par les habitants du monde interstellaire est complètement libre. Petit bémol cependant, les nouvelles technologies introduites ne peuvent être utilisée que par la personne qui les ont amenées et se désintègreront complètement si elle demeure plus de 24 heures sur la planète.

## LIVRES

Détenteur:Inconnu

La sentinelle des livres est la protectrice de tous les ouvrages écrits. Elle peut lire n'importe quelle livre dans n'importe qu'elle langue en un round. Elle peut aussi écrire à la même vitesse.

## MALADIE

Détenteur:Cavalier Vert

Tous ceux qui se trouvent dans une rayon de 50 mètres de la sentinelle de la maladie se sentent immédiatement très malade. Ils ont mal à la tête, leur corps les fait souffrir et ils vomissent tout ce qu'ils ont dans l'estomac. Ils ont une pénalité de 3 points à l'attaque et à la parade de même qu'une pénalité de 5 points à l'initiative.

## MENSONGE

Détenteur:Malloc

La sentinelle du mensonge consacre sa vie aux plans tordus et à la manipulation des gens. Elle a 100 en marchandage, diplomatie et intimidation.

## MER

Détenteur:Inconnu

La sentinelle de la mer contrôle toutes les mers et les cours d'eau. Elle peut diriger les courants, créer des raz-de-marée, réchauffer ou refroidir l'eau. Elle peut diriger des bateaux grâce aux courants marins ou les empêcher de passer tout simplement. Elle s'assure que les pouvoirs de la mer sont respectés. Elle n'est pas affectée par les pouvoirs de l'eau.

## MONTAGNE

Détenteur: Inconnu

La sentinelle des montagnes adore vivre dans cet environnement et le protège du mieux qu'elle le peut. Elle s'entend très bien avec les géants et ils font ce qu'ils peuvent pour l'aider lorsque le besoin s'en fait sentir. La sentinelle peut déclencher des avalanches et des éboulements à volonté, elle peut même déclencher des éruptions volcaniques par le pouvoir de sa pensée. Elle peut soulever les rochers les plus gros (mais seulement les rochers) sans aucun effort et les lancer sur ses adversaires. Elle a aussi 100 en escalade.

## MORT

Détenteur: Sage de la mort

La sentinelle de la mort amène décrépitude et désolation sur son passage. Lorsque la sentinelle de la mort acquiert ses pouvoirs, sa peau s'assèche sur ses os et sa silhouette devient squelettique. Toute personne qui regarde la sentinelle de la mort reçoit 1d10 points de dégâts pour chaque round qu'elle la regarde. Tout être vivant qui touche la sentinelle doit réussir un jet de constitution ou mourir instantanément. Lorsqu'elle marche dans la nature, les plantes se fanent sous les pieds de la sentinelle.

## NÉCROMANCIE

Détenteur: La Mort

La sentinelle de la nécromancie consacre sa vie aux morts vivants. Elle est spécialisée huit fois en nécromancie et peut utiliser tous ses bénéfices sans perdre de point de constitution.

## ORGUEIL

Détenteur: Lucifer

La sentinelle de l'orgueil croit qu'elle est l'être le plus beau, le plus intelligent, le plus fort, le plus compétent, etc. de toute la galaxie. Tous ceux qui la rencontrent et qui échouent un jet de charisme avec une pénalité de 50 croiront que la sentinelle est un être suprême invincible et immortel qui peut les anéantir en claquant des doigts. Ils n'oseront donc pas la contrarier de peur de mourir sur le champ. Cet effet dure une journée, après laquelle ils pourront refaire un autre jet s'ils sont toujours en présence de la sentinelle.

## PAIX

Détenteur: Gabriel

La sentinelle de la paix a pour but de régler tous les conflits sans qu'il n'y ait utilisation de la violence. Toutes les personnes qui se trouvent dans un rayon de 15 mètres de la sentinelle sont incapables de faire du mal à qui que ce soit. Ils n'en ont tout simplement pas la volonté. Ceci permet d'établir un climat plus détendu pour les négociations.

## PARESSE

Détenteur: Belial

La sentinelle de la paresse déteste faire des efforts. Elle prend toujours le moyen le plus facile pour atteindre ses buts. Elle adore se prélasser dans un environnement douillet. Tous ceux qui rencontrent la sentinelle de la paresse et qui échouent un jet de mobilité avec une pénalité de 50 perdront toute motivation et auront le désir insurmontable de flâner. Elles abandonneront donc tout ce qu'elles avaient entrepris et se reposeront et relaxeront pendant une journée entière.



## PASSÉ

Détenteur:Miroaria

La sentinelle du passé est une passionnée de l'histoire qu'elle connaît d'ailleurs par cœur. Elle n'a qu'à regarder un individu dans les yeux pour connaître le moindre petit secret de son passé. C'est une encyclopédie ambulante qui ne demande rien de mieux que de partager son savoir.

## PERSÉVÉRANCE

Détenteur:Urielle

La sentinelle de la persévérance n'abandonne jamais. Elle peut relancer tous ses jets de disciplines sans pénalité jusqu'à ce qu'elle réussisse à raison de trois jets par rounds. Tous ceux qui sont en sa présence peuvent refaire tout jet de dés une deuxième fois sans pénalité s'ils le désirent. Par exemple, je lance 1d10 pour faire des dégâts dans un combat et mon résultat est 1. Ce ne me satisfait pas, alors, comme je suis en présence de la sentinelle de la persévérance, je peux refaire mon jet de dégâts une deuxième fois et espérer un meilleur résultat.

## PESTILENCE

Détenteur:Inconnu

La sentinelle de la peste est à l'origine de la maladie du marcheur. Elle a comme objectif de propager cette maladie à travers la galaxie. Elle adore les ambiances glauques, les endroits sombres et humides. Son corps est dans un état de décomposition permanent et elle émet une odeur nauséabonde. Elle n'a qu'à toucher une personne pour que cette dernière développe la maladie du marcheur dans les 24 heures qui suivent. Elle est immunisée à tous les dégâts et pouvoirs tant qu'un marcheur (voir section créature) existe dans la galaxie. La seule façon de la tuer serait donc de détruire tous les marcheurs avant de s'attaquer à elle.

## PEUR

Détenteur:Belzebuth

La sentinelle de la peur inspire la crainte dans le cœur de tous ceux qu'elle rencontre. La sentinelle a un charisme, une sagesse et une force de 100. Tous ceux qu'elle rencontre doivent réussir un jet de sagesse et de charisme ou s'enfuir en paniquant. Ils ne voudront pas revoir la sentinelle avant dix jours. Elle inspire la peur chez tous les êtres vivants. Évidemment elle est plutôt solitaire. La sentinelle de la peur rappelle aux gens qui la croisent que quelque chose d'horrible peut les attendre à chaque détour.

## PROTECTION

Détenteur:Michael

La sentinelle de la protection passe sa vie à protéger les plus faibles. Elle réussit toujours ses CR automatiquement et possède les disciplines Esquive et Utilisation d'un bouclier huit fois chacune. Lorsque des gens se battent avec elle (et non contre elle), ces derniers reçoivent un bonus de 3 à la parade. Cette sentinelle est complètement neutre et protège les gens pour ce qu'ils sont et non ce qu'ils représentent.

## SÉDUCTION

Détenteur:Lilith

Tous ceux qui rencontrent la sentinelle de la séduction et qui échouent un jet de charisme avec une pénalité de 50 tombent littéralement en amour avec elle. Ils sont prêts à faire tout ce qu'elle leur demande dans l'espoir qu'elle leur accorde quelques privilèges. Cet effet dure tout le temps qu'ils sont en présence de la sentinelle et une journée après qu'ils l'aient quitté.

## SOLAMYR

Détenteur:Ybolia

La sentinelle planétaire de Solamyr, a limité l'évolution de la technologie dans son monde. Elle l'a arrêté juste avant la découverte de la poudre à canon, restreignant Solamyr à l'état de monde médiéval. Toute technologie supérieure à cela qui est introduite sur Solamyr (par des moyens physique ou magique) est automatiquement téléporté dans un immense entrepôt situé sous le temple de Tempos à Umardovia. À cet endroit, des prêtres et Tempos lui-même s'occupe de l'intrusion, souvent en utilisant son pouvoir d'arrêter le temps.

## TEMPS

Détenteur:Tempos

La sentinelle du temps est la gardienne du calendrier de Tempos et la seule personne capable d'utiliser les pouvoirs du calendrier. Cette sentinelle réside au temple de Tempos à Umardovia. Le temps n'a aucune emprise sur elle, elle ne vieillit jamais, peut arrêter le temps ou l'accélérer comme elle le veut.

## TERRE

Détenteur:Dieu

Pendant des milliers d'années la sentinelle de la Terre a tenté d'enseigner aux humains les valeurs qu'elle croyait les meilleures, sans succès. Pendant toute ces années, elle a interdit l'accès à la Terre à d'autres sentinelles. Cette interdiction a été levé avec l'apocalypse. À ce moment, la sentinelle a déplacé la Terre dans un endroit isolé de l'univers pendant cinq siècles, ce qui explique la disparition des étoiles, mais elle vient tout juste de la ramener à son emplacement d'origine, modifiant cependant l'atmosphère pour que le soleil apparaisse toujours noir et la lune rouge. Elle a aussi décidé de laisser libre accès à la Terre à toutes les civilisations interstellaires.

## TORTURE

Détenteur:Harek

La sentinelle de la torture vit chaque jour dans d'affreuses souffrances corporelles. Son corps et son visage sont parcourus de cicatrice d'où sortent du sang et du pue. Elle consacre son existence à faire souffrir les autres autant qu'elle souffre. Elle connaît instinctivement la physionomie de ses adversaires, ce qui lui permet de frapper très efficacement. Chaque coup qu'elle porte à un adversaire fait tellement mal à ce dernier qu'il est incapable d'utiliser le membre visé pendant trois rounds. De plus, la sentinelle de la torture a une constitution de 100.

## VENT

Détenteur: Inconnu

La sentinelle du vent peut déclencher des ouragans, dirigés des tornades ou simplement faire souffler une brise rafraîchissante sur un groupe d'aventuriers épuisés. Elle est là pour rappeler au monde qu'on ne peut pas tout contrôler dans la vie et que le vent peut souffler dans toutes les directions. Elle n'est pas affectée par les pouvoirs de l'air.

## VIDAKO

Détenteur: LezarDieu

La sentinelle planétaire de Vidako a créé un puissant champ magnétique autour de sa planète. Ce champ magnétique désactive tout objet électronique qui le franchit ce qui a pour effet d'empêcher tout vaisseau de quitter ou d'atterrir sur Vidako et qui rend toute communication avec le monde interstellaire impossible. Ce champ magnétique est aussi présent de manière moins concentré un peu partout sur la planète ce qui rend les développements technologiques difficiles, mais non impossibles.

## VIE

Détenteur: Sage de la vie

La sentinelle de la vie est le grand protecteur de toute vie. Elle est moralement incapable d'enlever la vie à quelques créatures que ce soit, même au détriment de sa propre vie. Elle a le pouvoir de guérir toutes les maladies, de soigner les blessures, de recoller les membres sectionnés et ce, sans aucun effort. Elle peut même ressusciter qui elle veut, sans contrainte de temps. Tout ce qu'elle doit faire est de toucher au corps du mort. C'est un pouvoir qu'elle n'utilise que très rarement.

## VOIE LACTÉE

Détenteur: Samanyola

La sentinelle de la Voie lactée connaît tout de sa galaxie. Chacun de ses habitants, toutes les créatures existantes, toutes les étoiles, toutes les planètes. Elle peut communiquer avec tous les êtres vivants dans leur langue propre et se déplacer instantanément où elle veut dans la Voie lactée. C'est la seule personne qui peut outrepasser les pouvoirs des sentinelles planétaires. Son but est d'assurer l'évolution harmonieuse de sa galaxie.