

Les Sorciers et leur Histoire

Ce que nos ancêtres ont appris, nous le sentons couler dans nos veines. Si la connaissance n'est plus, la puissance restera à jamais.

Malhmad ben Jirhan, Sorcier

Des Origines de la Magie

Peu de gens savent réellement d'où provient la magie, et qui fut le premier à l'utiliser. Peu de gens, en fait, ont réellement eu le temps de s'interroger sur son compte. En fait, cela ne fait pas plus d'un siècle que les premiers artisans arcaniques, arrivés de terres lointaines et parlant tous avec un accent étranger, commencèrent à répandre leur savoir. Ils venaient de toutes les races, mais n'appartenaient à aucun peuple. Les noms qu'ils nommaient étaient inconnus de tous, et personne ne semblait avoir jamais entendu parler de leurs ancêtres ou de leur lignage.

Mais leurs connaissances et, surtout, leurs pouvoirs leur taillèrent une place à part dans la société. Tous les peuples ne les accueillirent pas de la même façon, mais ils ne furent jamais réellement chassés ou menacés. Ils étaient bien trop utiles pour ça.

Ils prirent divers apprentis : des gens doués, intelligents et ardents, de toutes les classes sociales et de toutes les appartenances religieuses. Et ils en firent des Sorciers, des êtres capables de canaliser les énergies du monde à travers les éléments matériels pour en faire jaillir de grandes puissances. Personne n'apprit vraiment d'où provenait cette énergie, et son fonctionnement exact. Certaines techniques furent développées, permettant d'utiliser les énergies par des façons nouvelles. Mais ces recherches, produits de tâtonnements plus que de réelles expériences savantes, ne réussirent jamais à percer le mystère de la Magie elle-même, ne permettant d'effleurer que superficiellement le fonctionnement de la Sorcellerie.

La Magie de nos jours

La magie n'est pas aussi répandue que certains le croient. En effet, rares sont les individus ayant eu la chance de recevoir l'enseignement des Voyageurs, comme on les nomma plus tard. Après tout, ils choisissaient eux-mêmes leurs apprentis. Ceux qui venaient les voir en quête de savoir se voyaient souvent barrer tout accès aux connaissances arcaniques.

Si la magie est peu répandue, elle est aussi bien acceptée dans la plupart des sociétés. En effet, son utilité indéniable lui a gravé une place de choix parmi la noblesse de certains endroits civilisés. En effet, avoir un sorcier comme ami est souvent bien vu chez les gens cherchant à accroître leur pouvoir. Si on les envie pour leurs pouvoirs, on les accepte dans l'espoir d'en apprendre un peu plus, ne serait-ce que par bribes.

Et de toute façon, cela fait trop peu de temps que la magie est apparue pour que quiconque se soit mis à craindre son pouvoir. Une erreur qui pourrait coûter cher.

Fonctionnement de la Magie

Les sorts

Les énergies magiques ne peuvent être utilisées de n'importe quelle façon. En effet, relâcher des énergies magiques sans préparation adéquate peut être infiniment dangereux pour le mage. Certains jeunes apprentis un peu trop ambitieux virent ainsi leur vie s'achever dans des flammes dévastatrices, et peu de sorciers peuvent se vanter de n'avoir jamais vécu l'une de ces *Fissions*, qui arrivent lorsqu'une énergie est mal canalisée.

Les Voyageurs ont ainsi trouvé une manière de canaliser l'énergie sans qu'elle soit dangereuse pour le mage. Les sortilèges, qui existent par dizaines de par le monde, sont ainsi des manières différentes de canaliser l'énergie, d'une manière constante. Ils sont détaillés à la fin de ce document. Chaque sortilège nécessite un catalyseur différent, ainsi que des moyens d'activation bien précis.

Les catalyseurs

Aussi appelés composantes par plusieurs sorciers, les catalyseurs sont des objets matériels symbolisant le sortilège à qui ils sont liés. Par exemple, certains sortilèges aquatiques nécessitent des coquillages bien particuliers.

Si les sorts de base peuvent se contenter de catalyseurs anodins et faciles à trouver, les sortilèges de plus grande envergure nécessitent parfois des objets bien précis, extrêmement rares pour qui ne sait pas où les trouver. C'est pourquoi tant de sorciers deviennent érudits ou férus d'anciennes légendes.

Le Mana, ou l'énergie magique pure

L'Énergie magique (Le Mana dans le langage des Voyageurs) est l'énergie qui permet d'utiliser les différents sortilèges. Plus un sort est puissant, plus il nécessite d'énergie magique pour être utilisé.

Certains avancent l'idée que le Mana se déplace le long de grands courants magiques en constant déplacement, ce qui expliquerait les variations de puissance selon l'endroit où l'on se trouve. Quoi qu'il en soit, nul ne connaît réellement le fonctionnement de cette énergie. On se contente souvent de savoir l'utiliser, et c'est bien assez pour la plupart des mages.

Même si cette énergie provient du monde lui-même, un sorcier ne peut pas en canaliser autant à travers lui (ou à travers ses catalyseurs) qu'il le souhaite, sous peine d'être lui-même détruit. C'est avec le temps qu'on peut développer une résistance au Mana et, donc, qu'on peut en utiliser une quantité plus importante à la fois.

Mystères Arcaniques

Tous les sorciers ont accès à ces habiletés et autres mystères

Les mystères arcaniques sont des phénomènes ou des événements influençant (ou influencés par) le Mana, pouvant provenir parfois des Sorciers, parfois du monde lui-même.

Transfert : Le transfert, aussi nommé apaisement, est une technique arcanique de plus en plus répandue, qui consiste à « transférer » une partie de ses Brûlures à un autre sorcier, lorsque celui-ci a baissé toutes les barrières de son esprit.

En passant une minute entière à côté d'un utilisateur de magie arcanique endormi, évanoui ou décédé depuis peu (les plus chanceux ont réussi après 15 minutes de décès), il est possible de lui transférer un peu de sa brûlure, permettant de lui « voler » un point de mana. Une personne ne peut recevoir plus d'un transfert à la fois. Par exemple, si un joueur tombe inconscient à cause de ses points de vie, il ne pourra pas se faire voler plus d'un point de mana avant de revenir à la conscience.

Phases : Les énergies magiques fluctuent en permanence, peu importe l'endroit où l'on se trouve. Certains affirment que ce serait la lune qui affecterait les courants du Mana, alors que d'autres croient simplement que les énergies, étant en mouvement perpétuel, sont comme les nuages : ils vont et viennent selon leur bon plaisir. C'est pourquoi certains moments de l'année sont plus propices dans l'utilisation de certains sorts, alors que d'autres les rendent bien plus difficiles et exténuants.

Dans chaque cycle, un élément différent sera déterminé au hasard. Les sorciers gagneront, pour chaque niveau de magie de cet élément, 2 points de mana supplémentaires s'ajoutant à leur maximum et ce, pour toute la durée du cycle. Par contre, ceux de l'élément opposé (eau/feu ou air/terre) verront leur maximum réduit d'un point par niveau de magie de cet élément.

Spécifications Hors-Jeu

Points de mana : Les points de mana sont des éléments hors-jeu qui permettent de quantifier la quantité d'énergie que le sorcier peut encore utiliser avant d'être brûlé assez gravement pour ne plus pouvoir utiliser ses sorts. Ils sont représentés par des petits macaronis. Lors d'un transfert, il est possible de voler un macaroni à une autre personne.

Pour lancer un sort : Pour lancer un sort, le magicien doit avoir toutes les composantes en main ou attachées à son bâton. Elles doivent être bien en vue de tous, sinon le sort ne prend pas effet. Le mage doit alors détruire la quantité requise de macaronis (représentant les points de mana) **avant** de lancer le sort. Par la suite, il pourra suivre le fonctionnement du sort en question et le lancer, dictant les effets à sa cible.

Listes de Sortilèges

Selon leur élément et leur niveau respectif

TERRE

Niveau 1

Nom du sort : Enchevêtrement

Coût en mana : 1

Composantes : Une brindille

Description : En cassant la brindille de bois, le mage libère l'énergie d'un arbre qui enserre le bas du corps d'une personne, empêchant la cible du sort de bouger les jambes et ce, pendant 15 secondes. Celle-ci doit se trouver dans une zone de végétation et le sort a une portée de 5 mètres

Nom du sort : Mare de boue

Coût en mana : 1

Composantes : De la terre et de l'eau

Description : Le Mage, à l'aide de son bâton, trace un cercle de 2 mètres de diamètre. Quiconque marche dans le périmètre subit une bascule.

Nom du sort : Pierre saillante

Coût en mana : 1 par pierre

Composantes : Des pierres de petite taille

Description : Le mage réussit à lancer des pierres à une vitesse phénoménale, causant un point de dégât à une cible de son choix, avec une portée maximale de 10 mètres.

Niveau 2

Nom du sort : Rouille

Coût en mana : 2

Composantes : Du sable

Description : Au contact du corps ou du bâton du mage, le prochain élément métallique s'érodera à une vitesse phénoménale, le rendant inutilisable

Nom du sort : Force du cyclope

Coût en mana : 2

Composantes : Une bille transparente et une roche de taille moyenne (en mousse)

Description : Le mage peut, après 30 secondes de concentration, « soulever » une roche de taille moyenne et la propulser sur la cible de son choix, brisant armes, boucliers et petites portes qu'elle touche.

Nom du sort : Caméléon

Coût en mana : 2

Composantes : Un morceau d'écorce et un caillou

Description : Pour un maximum d'une demi-heure, le mage peut fusionner avec un élément de la nature (arbre ou grosse roche). Ce faisant, il devient invisible et immunisé à tous les dégâts physiques. Il reste conscient de ce qui se passe dans son environnement immédiat.

Niveau 3

Nom du sort : Peau de pierre

Coût en mana : 3

Composantes : De la boue, un os de Troll

Description : Le mage enduit un de ses membres d'une bonne couche de boue. Ce membre sera immunisé contre tous dégâts physiques tant qu'une bonne couche de boue couvrira le membre, pour une durée maximale d'une heure.

Nom du sort : Force de la montagne

Coût en mana : 3

Composantes : Du sang d'ogre, de l'extrait de passiflore

Description : Le mage, sous l'effet du sort, peut porter les armes à deux mains. Il gagne aussi l'habileté immobilisation et possède deux coups puissants. Le sort dure un maximum d'une heure.

Niveau 4

Nom du sort : Esprit de l'Ent

Coût en mana : 4

Composantes : Des feuilles de 10 arbres différents, de l'écorce de bouleau, un feu follet

Description : Pendant une demie journée, soit 6 heures, à la suite d'une cérémonie, l'esprit d'un Ent habite le corps du mage, suscitant chez lui plusieurs transformations (des éléments de costumes en conséquence sont obligatoires). Cette transformation est irréversible. Il gagne l'habileté force du cyclope (comme le sort du même nom, à volonté) et peut enchevêtrer 5 personnes par combat. Avec ses bras, il peut infliger 2 dégâts au toucher. De plus, l'ent a 14 points de vie. Il peut, instantanément, se camoufler en forêt.

AIR

Niveau 1

Nom du sort : Galerne

Coût en mana : 1

Composantes : Un carré de tissu gris

Description : Un mince brouillard enveloppe le lanceur de sort, le rendant difficile à discerner. Ce faisant, il bénéficie d'une esquive. Le brouillard se dissipe après 10 minutes.

Nom du sort : Simoun

Coût en mana : 1

Composantes : Une corde avec une bille blanche à la fin, attachée au capteur de rêve

Description : La bille blanche fait appel à l'âme du simoun, vent fort et imprévisible. Cela permet au mage de porter deux coups précis qui disparaissent après 10 minutes.

Nom du sort : Chamal

Coût en mana : 1

Composantes : Fil blanc au centre du capteur de rêves

Description : Le mage qui parle à travers son capteur réussit à influencer l'humeur, à instiller une émotion chez sa cible (ex. peur, confiance, joie, tristesse, jalousie, etc.)

Niveau 2

Nom du sort : Libeccio

Coût en mana : 2

Composantes : Plume grise sur corde blanche, attachée au capteur de rêves

Description : Un fort vent se lève, projetant une personne 5 mètres plus loin, ou arrachant son arme pour la déposer aux pieds du mage. La portée maximale de ce sort est de 5 mètres

Nom du sort : Harmattan

Coût en mana : 2

Composantes : Une bande de fourrure

Description : Le mage trace, autour de lui, un cercle de 2 mètres de rayon. Aucun projectile peu importe son origine, ne peut traverser le vent et infliger des dommages à ceux à l'intérieur du cercle pour une durée de 2 minutes.

Nom du sort : Zéphyr

Coût en mana : 2

Composantes : 10 cordes blanches traversant le centre du capteur

Description : Le mage, pour une durée de 30 secondes, prend la forme du vent, le rendant immunisé aux dégâts physiques, il doit, en tout temps, être en mouvement, et ne peut faire autre chose que parler et se déplacer (il doit tout le temps être en déplacement)

Niveau 3

Nom du sort : Aquilon

Coût en mana : 3 (par éclair)

Composantes : Trois pierres jaunes sur corde noire attachée au capteur, un tambour enchanté

Description : Le mage à l'aide d'un tambour enchanté dans lequel il soufflera 5 secondes appelle la puissance de la foudre qui s'abattra sur un ennemi et lui infligera 5 points de dégât

Nom du sort : Tramontane

Coût en mana : 3

Composantes : Deux plumes d'Aigle d'Ambrie sur corde bleue, des bandelettes blanches attachées au bras

Description : Le mage peut, en se concentrant pendant 10 secondes, prendre son envol. Il pourra ainsi voler (se déplacer en marchant le poing levé). Pendant son vol, s'il a les 2 poings dans les airs, il est hors de portée de tout. Cependant, s'il ne lève qu'un poing, il peut être atteint par les projectiles et les sorts mais peut aussi en envoyer.

Niveau 4

Nom du sort : Mistral

Coût en mana : 4

Composantes : Un habit blanc, plusieurs bandelettes blanches et grises accrochées, une Pierre de Tempête

Description : À la suite d'une cérémonie, et pour la durée d'une heure, le mage acquiert la puissance d'une tempête, ce faisant, il devient immatériel, affecté uniquement par la magie et ne pouvant agir physiquement sur le monde. Il acquiert l'habileté Tramontane, et

peut lancer 4 fois le sort Aquilon. Il peut, par 3 fois et au toucher, projeter quelqu'un à 5 mètres et le faire basculer.

EAU

Niveau 1

Nom du sort : Purification d'eau

Coût en mana : 1 par dose d'eau

Composantes : De l'eau, un coquillage de petite taille

Description : Le mage, au cours d'une courte cérémonie, crée une ou plusieurs doses d'eau pure pour son usage personnel. L'eau pure est liée au mage, elle ne peut lui être enlevée de quelque façon que ce soit.

Nom du sort : Suffocation

Doses d'eau pure nécessaire : 1

Composantes : Un coquillage noir

Description : Le mage peut, grâce à ses pouvoirs, diriger l'eau pure vers les poumons de sa victime, cette dernière sera prise d'une toux forte et ne pourra courir ni attaquer ni faire de phrase complète, elle pourra toutefois se défendre si sa vie est menacée.

Nom du sort : Source pure

Doses d'eau pure nécessaire : 1

Composantes : Un verre, une cruche ou quelque récipient **propre**

Description : Le mage accorde à l'eau la capacité de guérir un poison

Niveau 2

Nom du sort : Brume soporifique

Doses d'eau pure nécessaire : 2

Composantes : Deux petits coquillages attachés ensemble

Description : Le mage verse l'eau sur les 2 coquillages et lorsque l'eau cesse de couler de la fiole, le sort prend effet. Les 2 cibles tombent dans un état d'hébétément, elles ne sont donc plus conscientes de ce qui se passe autour d'eux et ne peuvent plus bouger.

Nom du sort : Miroir de Galadriel

Doses d'eau pure nécessaire : 2

Composantes : Un coquillage d'huître ou de même taille, un morceau de miroir

Description : Après avoir déposé le morceau de miroir au fond de l'huître, le mage y verse l'eau et pose (en présence d'un animateur) sa question au miroir de divination, celui-ci montrera une image évocatrice au mage.

Nom du sort : Armure de glace

Doses d'eau pure nécessaire : 2

Composantes : 3 petits coquillages blancs attachés ensemble

Description : Le mage doit boire 2 doses d'eau pure et tracer un signe de croix avec l'eau sur son front. À ce moment, l'armure de glace devient effective. Cette dernière protège le mage contre la prochaine attaque physique. Au moment où le coup est porté, l'assaillant surpris par le froid, doit lâcher son arme.

Niveau 3

Nom du sort : Fontaine d'Arcadie

Doses d'eau pure nécessaire : 3

Composantes : Une grande coquille capable de contenir une âme, une gemme d'Océan

Description : À la mort du mage, l'esprit de ce dernier s'évapore et retourne à la Fontaine Originelle. Le mage peut, s'il a fait une cérémonie en conséquence, demander au gardien de la Fontaine que l'âme d'un de ses alliés retourne au corps en parfait état ou que toutes les blessures de ce dernier soient immédiatement guéries.

Nom du sort : Tsunami

Doses d'eau pure nécessaire : 3

Composantes : Coquillage d'un Nautille

Description : Le mage en buvant l'eau pure pour ensuite la recracher et donner un coup de bâton au sol, réveille les nappes souterraines et inflige 3 points de dégâts à tous ceux se trouvant à 5 mètres de lui

Niveau 4

Nom du sort : Dôme des Eaux

Doses d'eau pure nécessaire : 4

Composantes : 6 marques-territoires (chacun identifié clairement), un Sceptre des Glaces

Description : Pour une durée de 30 minutes, le mage peut délimiter un cercle de protection de 5 mètres de rayon. Rien ni personne ne peut pénétrer le dôme une fois celui-ci levé, on peut toutefois en sortir à volonté. Le dôme est supporté par la concentration du mage et le courant d'esprit passe de marque-territoire en marque-territoire. Le dôme peut être retiré par les ennemis en arrachant les marques, mais, quiconque touche à ces marques se voit infliger 4 points de dégât. 5 des 6 marques doivent être retirées pour désactiver le dôme. À l'intérieur de ce dôme, tous les alliés peuvent s'abreuver à la source de la vie, ce faisant, ils gagnent 1 point de vie à chaque minute. Ensuite, tous les alliés bénéficient d'une protection contre le premier coup porté. Finalement, pendant les 30 minutes, même si le dôme a été brisé, le mage n'est dommageable que par les coups physiques. Finalement, il peut renvoyer 2 sorts au cours de ces 30 minutes. Bien entendu ce sort doit être fait dans un lieu qui le permet.

FEU

Niveau 1

Nom du sort : Mains brûlantes

Coût en mana : 1

Composantes : Des bandages enroulés sur les mains avec une gemme rouge à l'intérieur

Description : La main du mage commence à chauffer. Au toucher, il pourra infliger 2 points de dégât à son adversaire.

Nom du sort : Torche humaine

Coût en mana : 1

Composantes : Un sac contenant 2 gemmes rouges et une gemme bleue

Description : Le mage apprend à contrôler la chaleur et tente de la concentrer sur une personne. S'il pige une gemme rouge, la cible prend feu et elle doit se rouler au sol pendant 10 secondes (Appel: Convulsion 10 secondes). S'il pige une gemme bleue, c'est lui-même qui prend en feu!

Nom du sort : Incendie mineur

Coût en mana : 1

Composantes : 2 gemmes jaunes

Description : Le mage, au toucher, peut provoquer une flamme, lui permettant de détruire un petit objet inflammable (ex. une feuille de papier, le contenu d'une fiole). Il peut aussi créer la chaleur nécessaire pour partir un feu de forge (requiert quelques installations). Ce sort ne peut affecter ni les personnes, ni les bâtiments, ni les objets non-inflammables.

Niveau 2

Nom du sort : Flèche explosive

Coût en mana : 2

Composantes : Un sac contenant 3 gemmes rouges et une gemme bleue (le même que pour Torche humaine, mais avec une gemme rouge de plus)

Description : Si le mage tire une gemme rouge, il peut infliger 3 points de dégât à 3 cibles rapprochées les une des autres. Toutefois, s'il pige une gemme bleue, l'explosion se produit trop près de lui et il perd l'usage de la main qui a pigé la gemme, tant qu'il n'aura pas été soigné par un prêtre ou une autre autorité compétente.

Nom du sort : Cendres incandescentes

Coût en mana : 2

Composantes : Un bol contenant des gemmes rouges et des gemmes noires

Description : Le mage, lorsqu'il dépose une gemme sur sa victime (qui doit être immobilisée), inflige un point de dégât de feu à cette dernière. Lorsque celle-ci est à la moitié ou moins de ses points de vie, elle se doit de répondre aux questions et ne peut plus mentir. Chaque gemme déposée permet de poser une question.

Nom du sort : Terre fumante

Coût en mana : 2

Composantes : De la terre noire et une chandelle

Description : Le mage, en répandant la terre noire d'une main et en tenant la chandelle de l'autre, augmente la température d'une bande de terre de 3 mètres de long, rendant celle-ci infranchissable sans subir 2 points de dégât

Niveau 3

Nom du sort : Mines gobelines

Coût en mana : 3

Composantes : Trois ronds de tissu rouge avec une gemme au centre, le sac de gemmes rouges et bleues

Description : Le mage plante, pendant 10 secondes par mine, un explosif qui causera 3 points de dégâts à la personne qui passera dessus, en plus de lui démolir les 2 jambes. Toutefois, si, pendant qu'il pose les mines le mage pige une gemme bleue (la pige se fait à chaque mine), ce dernier encaisse un point de dégât

Nom du sort : Lame de feu

Coût en mana : 3

Composantes : Une corde avec deux yeux de salamandre, attachés à l'arme du mage

Description : Pour une durée de 30 minutes, l'arme du mage est entourée de flamme, ce qui lui permet d'infliger un point de dégât additionnel.

Niveau 4

Nom du sort : Vassal des flammes

Coût en mana : 4

Composantes : De longues bandelettes rouges attachées au costume, éléments de costume rouge au choix, 2 cordes serties de 5 gemmes rouges chacune attachées à l'arme du mage, une griffe de Phénix

Description : Aux suites d'une cérémonie, le mage voue allégeance au Feu Sacré. Il devient ainsi ambassadeur du royaume des flammes. Son corps se réchauffe à une température extrême, ce faisant, ses mains infligent 2 points de dégâts de feu et quiconque touche le sorcier, même à travers un tissu ou autre, reçoit 1 point de dégât. Il peut aussi concentrer la chaleur en un point, infligeant 3 points de dégâts à un maximum de 3 victimes par combat, avec une portée de 5 mètres. De plus, toute personne qui l'approche dans un rayon de moins de 2 mètres est affligée par la chaleur et est sous un effet de lenteur et d'essoufflement. Enfin, tout dégât de feu subi le régénère. Si au moment d'un sort, il pige une bille bleue sous forme de Vassal des flammes, il regagne 1 point de vie. Le tout pour une durée d'une heure.

ÉETHER

Niveau 1

Nom du sort : Langue de vipère

Coût en mana : 1

Composantes : 3 lignes noires placées sous la bouche du mage

Description : La victime devra mentir aux 5 prochaines questions qui lui seront posées

Nom du sort : Hantise

Coût en mana : 1

Composantes : Brandir un masque, une tête réduite ou autre dans la direction de la victime

Description : Pendant 5 minutes, le mage incarne les pires cauchemars de la victime. Celle-ci ne voudra en aucun cas s'approcher du sorcier.

Nom du sort : Distorsion physique

Coût en mana : 1

Composantes : Des cernes noirs sous les yeux, des lignes tracées suivant les os

Description : Pendant une heure, le mage peut changer d'apparence pour une créature humanoïde de son choix. Pour ce faire, il doit toutefois porter un costume sensiblement différent et tenter de camoufler sa voix.

Niveau 2

Nom du sort : Lien de sang

Coût en mana : 2

Composantes : Des cercles rouges sur les mains, du tissu consacré sur une dague cérémoniale

Description : Au cours d'une cérémonie qui doit être faite au début du scénario, le mage lie son âme à celle de son couteau. Ce faisant, il doit sacrifier un point de vie pour la durée du cycle, qui constituera le lien entre sa dague et lui. Toutefois, la mort le lui rend bien et, avec son couteau, chaque dégât infligé guérira le mage d'un point de vie. La dague ne peut être enchantée ou modifiée de quelque façon, et doit porter des inscriptions cérémoniales.

Nom du sort : Plaie ouverte

Coût en mana : 2

Composantes : 3 lignes noires sur chaque joue

Description : Au contact des mains du mage, la victime est paralysée et progressivement vidée de son énergie vitale, subissant un point de dégât par trois secondes. Elle ne peut bouger et doit crier, tordue par la douleur.

Nom du sort : Totem de guérison

Coût en mana : 2

Composantes : Un totem de guérison, avec 10 bandages accrochés dessus

Description : Le mage, à travers son totem, guérit chaque personne qui lui touche de deux points de vie. Une personne ne peut lui toucher qu'une fois par combat, et un maximum de 10 personnes peut l'utiliser.

Niveau 3

Nom du sort : Spiritisme

Coût en mana : 3

Composantes : Poupée vaudou, un objet appartenant à la victime

Description : Au cours d'une cérémonie, le mage crée un lien entre sa poupée et son sujet. Par la suite, il peut choisir un effet qui s'appliquera. Le mage obtient un effet différent en fonction de la place où il pique la poupée: Tête, corps, bras et jambe. S'il pique à la tête, ce dernier aura peur (fuir pendant 15 secondes) lorsque le sorcier lancera un cri effrayant dans sa direction et ce, pendant 1 heure. S'il pique à un bras, ce bras sera atteint de faiblesse et infligera 1 point de dégât de moins ou ne pourra porter de bouclier (Durée: 1 heures). S'il pique à une jambe le personnage ne pourra plus courir (Durée: 1 heures). Si c'est au torse, la victime deviendra très faible et n'aura plus qu'un point de vie. Pour un effet bénéfique, un toucher à la tête permettra d'utiliser 2 fois une même habilité au cours des 3 prochains combats. Pour le corps, le sujet gagnera 2 points de vie pour ses 3 prochains combats. Pour les jambes, le joueur aura 3 fuites niveau 2 utilisables dans la journée. Pour les bras, ce sera, des coups puissants à volonté pour la prochaine heure. C'est un animateur qui communiquera l'effet à la victime. Si la poupée est «détruite» le sort prend fin.

Nom du sort : Transfert

Coût en mana : 3

Composantes : Une chaîne en métal, des peintures bleues sur la peau

Description : Le transfert est un sort très dangereux, le mage crée, en plaçant une chaîne sur une autre personne, un lien entre lui et cette personne; ce faisant, il contrôle tous les actions de la personne possédée. Cela rend toutefois le mage très fragile. Briser le lien (retirer la chaîne de la victime) le tuerait sur le champ, et si la victime meurt, le mage meurt aussi.

Niveau 4

Nom du sort : Avatar

Coût en mana : 4

Composantes : Pour le jour: 5 bandelettes additionnelles, des pièces de costume blanches, des plumes blanches sur son bâton, une parure blanche pour la tête. Pour la nuit, mêmes composantes mais en noires.

Description : Ce puissant sort a deux effets possibles, en fonction du moment où la cérémonie est accomplie. Aux suites de cette cérémonie, si elle est faite de jour, voici les effets: tout d'abord, son totem de guérison aura 15 bandelettes au lieu de 10. Ensuite, l'avatar pourra, au prix d'un point de mana, donner un point de vie supplémentaire à ses alliés (pouvant dépasser son maximum). Dans les 5 secondes suivant la mort d'un allié, l'avatar peut faire un point de dégât à quelqu'un. Pour la nuit: la mort s'empare de lui. Il peut se téléporter une fois par minute, sur une distance de 10 mètres. De plus, en lâchant un cri pendant 5 secondes, il peut, immédiatement après le cri, sans quoi il doit recommencer, apposer ses deux mains sur sa victime, la vidant de son énergie vitale et la tuant sur le coup. Chaque victime tuée de cette façon donnera un point de magie supplémentaire pour la durée du sort. La durée du sort est de 1 heure.

Lexique du vocabulaire couramment utilisé par les pratiquants de l'Art

Souffleur : Nom commun utilisé par les sorciers pour désigner les mages de l'Air

Arcadien : Nom commun utilisé par les sorciers pour désigner les mages de l'Eau.

Brûlure : Utilisé dans un contexte arcanique, il s'agit de la quantité de Mana utilisée, laissant des traces dans le corps et l'âme du sorcier, et qui s'efface avec le temps. Certains sorciers ont découvert un moyen de brûler d'autres sorciers, apaisant leur propre souffrance.

Druide : Nom commun utilisé par les sorciers pour désigner les mages de Terre

Fission : Erreur magique causant des dangers plus ou moins grands et causée par une utilisation de forces trop grandes pour soi. Peut aller jusqu'à détruire certains novices trop ambitieux.

Mana : Énergie magique pure. **(Il est à noter que les « points de mana » ne sont que des éléments hors-jeu permettant de déterminer la « quantité » d'énergie que l'on peut encore utiliser)**

Phases : Phénomène cyclique remarqué par certains sorciers, qui amène les énergies magiques de certains éléments à être plus faciles à utiliser dans certaines phases, alors que d'autres les rendent plus complexes.

Pyromancien : Nom commun utilisé par les sorciers pour désigner les mages de Feu

Spiritiste : Nom commun utilisé par les sorciers pour désigner les mages de l'Éther