

ATTAQUE :

- 2- Chargé à Bloc
- 3- Comme dans du Beurre
- 4- Coup de Marteau
- 5- Coup du Lapin
- 6- Dans le Mille
- 7- Déflagration Mentale
- 8- Droit au But
- 9- Foudre Noire
- 10- Foudres de l'Âme
- V- Le Baiser de la Mort
- D- Longue Portée
- R- Main Spectrale
- A- Vapeurs Putrides
- Jok- Sirocco

SOUTIEN :

- 2- Coup de Pouce
- 3- Crois-y mon Pote !
- 4- Des Cartouches Neuves
- 5- Déviation
- 6- Garde du Corps
- 7- Grouille Toi
- 8- Le Geste qui Sauve
- 9- Loupé !
- 10- Nouvelle Donne
- V- Rouille
- D- Signal d'Alerte
- R- Tires-en Une !
- A- Tous pour Un
- Jok- Tonus

INFILTRATION :

- 2- A Dormir Debout
- 3- Beau Parleur
- 4- Brouillard Surnaturel
- 5- Deux pour le Prix d'Un
- 6- Doigts de Fée
- 7- Imposture
- 8- La Marche de l'Ombre
- 9- L'Homme de l'Ombre
- 10- Le Chant des Sirènes
- V- Marchand de Sable
- D- Pattes de Mouche
- R- Peau Neuve
- A- Porte à Porte
- Jok- Septième Sens

INVESTIGATION :

- 2- Amnésie
- 3- Bagou
- 4- Cherche
- 5- Chien de Garde
- 6- Comme sa Poche
- 7- Détecteur de Mensonges
- 8- Incognito
- 9- Interprète Minute
- 10- Intuition
- V- Madame Irma
- D- Miroir Sans Tain
- R- Œil/Oreille Indiscreète
- A- Regard Pénétrant
- Jok- Trou de Mémoire

Points de pouvoir :

Les points de pouvoir correspondent à la ressource mentale qu'un mage peut utiliser avant de se cramer le cerveau. Ils sont égaux à l'esprit du mage X2.

Ceux-ci sont intégralement récupérés lorsque le mage est totalement inactif pendant une heure.

Le mage peut également décider de faire le vide dans son esprit et effectuer un jet de méditation pour récupérer ses points de pouvoir plus rapidement. Le seuil de difficulté dépend de la situation dans laquelle se trouve le mage. Un jet réussi redonne 1 point de pouvoir immédiat + 1 par carte d'action dépensée (si en situation de combat) Le nombre de points récupérés augmente de 1 par succès obtenu au jet de méditation.

Description des sorts :

(X) : Ceci correspond au nombre de points de pouvoirs qu'il faut dépenser pour lancer le sort correspondant.

Trait : Indique à quel trait le sort est associé pour le lancer.

SD : Seuil de difficulté minimal à atteindre pour que le sort prenne effet.

Vitesse : Nombre d'actions nécessaires pour lancer le sort.

Durée : Durée pendant lequel le sort se prolonge.

Un sort peut demander une certaine concentration de la part du lanceur. Tant qu'il souhaite conserver actif un sort de ce type, le lanceur ne doit rien faire d'autre que des actions simples (marcher, discuter...)

Certains sorts peuvent également nécessiter un sacrifice de points de pouvoir pour que celui-ci continue à faire effet.

Portée : Indique la portée maximale à laquelle le sort peut faire effet. Pour les sorts de zone, la portée indique la distance maximale ou doit se trouver le centre de cette zone.

A dormir debout (1)

Trait : Charisme

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : A dormir debout permet au personnage de déformer les paroles de quelqu'un d'autre afin que tout le monde croit qu'il ne s'agit que d'un ramassis de bêtises.

Quiconque écoute la cible du sort peut faire un jet de psychologie pour démêler le vrai du faux avec un DC = au jet du mage. Si le mage rate son jet de sort, c'est lui qui se met à raconter n'importe quoi.

Amnésie (1)

Trait : Esprit

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : La cible oublie l'intégralité des 24 dernières heures de sa vie. Le SD pour résister à ce sort est égal au jet du mage.

Bagou (2)

Trait : Charisme

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 minute / Niveau de maîtrise

Portée : Personnel

Effets : Ce sort rend les déclarations du mage extrêmement douces à l'oreille de son auditoire.

La réussite de ce sort donne un bonus de +5 à tous les jets de persuasion, bluff ou ridiculiser du mage pendant la durée du sort. Tout succès supplémentaire confère un nouveau bonus de +2

Beau Parleur (1)

Trait : Charisme

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : 2 mètres

Effets : Quand le personnage jette beau parleur, il doit parler une seule personne et celui-ci perdra de vue tout sens des réalités. Il lui sera impossible de se concentrer sur quoi que ce soit d'autre que la voix de son interlocuteur. La cible a le droit d'effectuer un jet pour résister lorsque quelque chose d'important pour lui se produit. Le DC est = au jet effectué pour lancer le sort.

Brouillard Surnaturel (2)

Trait : Savoir

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 10 minutes / Niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Le mage est capable de faire apparaître un brouillard de 40 mètres par niveau de maîtrise pour une hauteur de 10 mètres maximum. Dans cette zone, tous les jets de perceptions subissent un malus de -2. La visibilité maximale est de 10 mètres pour un succès. Celle-ci est divisée par 2 pour chaque succès.

Chargé à Bloc (1)

Trait : Perception

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 Point de magie / round

Portée : Personnel

Effets : Ce sort permet de modifier le calibre de votre arme en un rien de temps. Lorsque ce sort est actif, votre arme bénéficie d'une augmentation de son codé Dé d'un niveau. Tous les succès supplémentaires, ce codé Dé est encore augmenté d'un cran.

Cherche (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 heure / Niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Le mage peut lancer ce sort sur une personne dans sa ligne de vue. Un fois la cible verrouillée, la distance n'est plus importante.

Une réussite permet au mage de connaître la direction et la distance où se trouve la cible de façon approximative.

Un succès donnera au mage la direction prise par la cible. Deux succès lui indiqueront sa localisation exacte.

Trois succès donneront même l'activité actuelle de la cible.

Chien de Garde (2)

Trait : Perception

SD : 5

Vitesse : 5 minutes

Durée : 1 heure / Niveau de maîtrise

Portée : 1 point précis

Effets : Ce sort permet de créer une zone sécurisée de 3 mètres /de rayon niveau de maîtrise.

Il décide d'un mot de passe que chaque créature plus grosse qu'un insecte doit chuchoter en entrant pour que l'alarme ne se déclenche pas dans la tête du mage.

Lorsque chien de garde se déclenche, le mage doit effectuer un jet de détection (SD : 5) en bénéficiant d'un bonus de +2 à ce jet par succès obtenu, afin de pouvoir agir instantanément, même s'il dormait.

En cas d'échec, il sera averti de l'intrusion mais sera surpris.

Comme dans du Beurre (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 Point de pouvoir / Round

Portée : Personnel

Effets : Ce sort confère au tireur la faculté de pénétrer plus facilement les armures.

Il donne un bonus AP de 1 + 1 par succès obtenu en supplément.

Comme sa Poche (2)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 heure / Niveau de maîtrise

Portée : 100 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort fonctionne comme une carte mentale et lui confère au mage une grande connaissance des environs. De base, la distance connue est de 200 mètres et offre des indications sommaires comme la disposition et le nom des rues. Chaque succès donne accès à d'autres informations ou permettent d'étendre la distance de la zone connue. Distance X2 / Circulation fluide ou non / Quantité approximative de personnes présentes / Feux rouges / Boutiques disponibles...

Les précisions gagnées sont choisies par le mage.

Coup de Marteau (3)

Trait : Esprit

SD : 3

Vitesse : 2

Durée : Instantanée

Portée : 25 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Coup de marteau est un sort violent capable de pulvériser les objets dans le champ de vision du mage.

D'ailleurs, ce sort n'affecte que les objets et ne peut causer de dommage direct aux êtres vivants.

Les dommages sont de 2D6 de base. Chaque succès obtenu augmente les dégâts comme suit

(3D8/4D10/5D12/6D12+2...)

Le mage doit effectuer un jet de Tir (Sorts) pour atteindre sa cible.

Coup de Pouce (1)

Trait : Astuce

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 pt de pouvoir / Round

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort modifie les attributs de la cible pour la rendre plus forte, plus agile, plus intelligente... C'est le mage qui décide de l'attribut qui sera amélioré. La cible ne peut pas bénéficier de plusieurs coups de pouce simultanément.

Cela se traduit par une augmentation d'un niveau du codé dé du bénéficiaire +1 par succès supplémentaire (Maximum D12+4)

Coup du Lapin (1)

Trait : Astuce

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 pt de pouvoir / Round

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort produit les effets inverses de coup de pouce et permet de réduire les attributs de la cible.

(minimum D4). La cible doit effectuer un jet d'esprit (DC = jet effectué par le mage) pour ne pas être affecté par ce sort.

Crois v mon pote (2)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 minute / Niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre

Effets : Ce sort permet à la cible d'ignorer les blessures subies et de se croire bien moins blessé qu'il ne l'est réellement (voire pas du tout). Ce sort fonctionne pour toutes les blessures subies avant que le sort ne soit lancé mais également pour celles reçues après.

La cible ignorera les effets d'une blessure + 1 par succès obtenu en supplément lui permettant même d'oublier qu'il a perdu un membre si le mage est suffisamment puissant.

Dans le Mille (1)

Trait : Astuce

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 point de pouvoir / Round

Portée : Contact

Effets : Ce sort permet au bénéficiaire d'améliorer considérablement sa précision.

Il confère un bonus de +2 en cas de réussite +1 par succès supplémentaire à toutes les compétences Tir :

Déflagration Mentale (3)

Trait : Esprit

SD : 5

Vitesse : 2

Durée : Instantanée

Portée : Personnel

Effets : Lorsque le mage lance ce sort, un flot d'énergie presque invisible jaillit de son corps et atteint tous les êtres vivants dans un rayon d'un mètre / niveau de maîtrise. Toutes les créatures prises dans ce rayon perdent 3D4 points de souffle +1/1 par succès obtenu (4D6/5d8/6D10...). Chaque cible doit effectuer un jet d'esprit (DC = jet effectué par le mage) pour ne pas être affecté par ce sort.

Des cartouches neuves (1)

Trait : Savoir

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 10 minutes / niveau de maîtrise

Portée : Personnel

Effets : Jamais un mage ne se retrouvera sans munition... Ce sort lui permet de créer n'importe quel calibre en un instant directement dans le chargeur de son arme. Une réussite recharge votre arme de 3 balles + 3 balles par succès supplémentaire.

Détecteur de Mensonges (1)

Trait : Perception

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 minute / Niveau de maîtrise

Portée : Personnel

Effets : Un personnage utilisant ce sort parvient à déceler les exagérations et mensonges de sa cible.

Bonus de +5 en psychologie +2 par succès obtenu.

Deux pour le prix d'un (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort permet au mage de créer son double par le biais d'une subtile illusion.

Il doit toujours rester à portée de vue et dans la zone de contrôle. Le mage peut également faire parler le double par ventriloquie. Une personne qui regarde ce double doit effectuer un jet de détection (SD : 7 +1 / succès obtenu) pour s'apercevoir de la supercherie. Quelqu'un qui touche le double s'aperçoit immédiatement que c'est un faux.

Déviation (1)

Trait : Astuce

SD : 5

Vitesse : 1 (Défausse)

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort permet au mage de conserver ses partenaires en vie. Lorsqu'un allié est pris pour cible dans la portée du sort, celui-ci peut défausser une de ses cartes afin de lancer déviation. En cas de succès, le SD pour toucher votre allié est augmenté de 5 +1 / succès obtenu. Ce sort ne peut rien faire contre les attaques de zone.

Doigts de Fée (1)

Trait : Savoir

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Contact

Effets : Ce sort permet au mage de défaire facilement des liens ou d'ouvrir des serrures verrouillées sans avoir à utiliser ses mains.

Une réussite permet de défaire des nœuds simples, 1 succès permet de déverrouiller les serrures d'une porte classique, 2 succès donneront la possibilité au mage d'ouvrir une serrure électronique alors que 3 succès correspondraient à la porte d'un coffre fort.

Droit au But (2)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 Round / niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre

Effets : Ce sort permet de verrouiller une cible afin de le toucher bien plus facilement. Cette cible doit être en vue du mage. Le bénéficiaire pourra ignorer certains malus dus à la portée, au recul...

Réussir à lancer le sort permet d'ignorer 2 points de malus +2 par succès supplémentaire.

Foudre Noire (4)

Trait : Esprit

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round / Niveau de maîtrise

Portée : 3 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort fait crépiter autour des mains et des bras du mage une énergie sombre qu'il peut projeter sur ses adversaires pendant toute la durée du sort. Un pool de D4 dés de dégâts / Niveau de maîtrise est mis à disposition du mage et celui-ci peut le projeter comme bon lui semble pendant la durée du sort.

Les dégâts que ce sort peuvent faire s'il est lancé correctement sont des D4 mais ils augmentent d'un niveau par succès obtenu. Lorsque le mage souhaite projeter cette énergie sur un adversaire, il doit effectuer un jet de Tir (Sorts) sans compter les malus de distance. Il n'est pas possible de viser et aucune armure ne peut protéger la cible contre la foudre.

Si le mage réussit une attaque au corps à corps, la cible encaisse l'intégralité des dégâts.

Si le mage est mouillé, c'est lui qui encaisse l'intégralité des dégâts.

Foudres de l'âme (3)

Trait : Esprit

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : 50 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort fait apparaître une vague d'énergie blanche quasiment invisible qui jaillit de la paume tendu du mage. Ce sort ne peut affecter que les créatures vivantes.
Le mage doit effectuer un jet de Tir (Sorts) qui ne prend pas en compte les malus de distance pour toucher sa cible. Il n'est pas possible de viser une partie précise de son adversaire. Aucune armure, ni aucun couvert ne peut protéger la victime des foudres de l'âme. Les dommages sont de 2D6 de base. Chaque succès obtenu augmente les dégâts comme suit (3D8/4D10/5D12/6D12+2...)

Garde du Corps (2)

Trait : Esprit

SD : 3

Vitesse : 2

Durée : 1 minute / Niveau de maîtrise

Portée : Contact

Effets : Grâce à Garde du Corps, le mage peut faire apparaître une protection magique capable d'absorber une partie des dégâts qui lui étaient destinés.

Ce sort permet d'absorber 1 niveau de blessure +1 / succès obtenu lors du lancement, une fois le total de blessures encaissé, le sort disparaît.

Malgré tout, il est incapable de prémunir le mage contre certaines attaques ne faisant que causer une perte de souffle.

Grouille Toi (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 Round / Niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre

Effets : Le bénéficiaire du sort voit son allure augmentée de 2 mètres +2 par succès obtenu lors du lancement.

Imposture (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 point de pouvoir / Round

Portée : Personnel

Effets : Ce sort permet au mage de se transformer comme il le souhaite (Visage, silhouette, sexe...)

Il ne peut prendre que l'apparence d'une personne qu'il a déjà vu. Imposture donne un bonus de +5 au jet de déguisement du mage +2 / succès obtenu.

Incognito (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : Personnel

Effets : Le mage qui lance ce sort devient très difficilement remarquable. Dès qu'il rentre dans le champ de vision d'une personne, celui-ci peut lancer un jet d'esprit pour repérer le mage. Le DC est égal au jet qu'à obtenu le mage pour lancer ce sort. Une personne ayant repéré le mage peut indiquer sa position à d'autres personnes qui bénéficieront d'un bonus de +5 à leur jet.

Interprète Minute (1)

Trait : Perception

SD : 5

Vitesse : 2

Durée : 5 minutes / Niveau de maîtrise

Portée : Personnel

Effets : Ce sort permet au mage de parler, comprendre et de lire une langue qu'il ne parle pas.

Intuition (2)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1 Round

Durée : Instantanée

Portée : Personnel

Effets : Lorsque le mage lance ce sort, il doit toucher un objet, une personne... et fermer les yeux.

Si le sort réussi, le mage reçoit une brève vision liée au passé ce que le mage est en train de toucher.

Plus le mage obtient de succès et plus les informations recueillies sont précises et importantes.

La Marche de l'Ombre (1)

Trait : Astuce

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Personnel

Effets : La marche de l'ombre permet au mage de se déplacer entre les ombres. L'ombre de départ doit être suffisamment grande pour qu'il puisse s'y camoufler, l'ombre d'arrivée doit être visible par le mage.

Une simple réussite lui permet de se déplacer de 10 mètres + 10 mètres par succès supplémentaire.

Le Baiser de la Mort (5)

Trait : Esprit

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Contact

Effets : Ce sort permet au mage de serrer entre ses mains le cœur de sa victime et de lui délivrer une bonne crise cardiaque. Pour se faire, il doit commencer par toucher sa cible (jet de corps à corps si la cible est alertée)

Dès que la cible est touchée, et si le sort est réussi, celle-ci doit effectuer un jet de vigueur dont le SD est égal au jet du mage. Si ce jet est réussi, la cible perd tout de même 3D6 points de souffle et ressent un léger serrement.

Si ce jet est raté, la cible perd un niveau de vigueur définitivement +3D6 points de souffle et doit effectuer un second jet avec le même seuil de difficulté. Si ce jet est raté également, la cible subit un infarctus.

Le Chant des Sirènes (2)

Trait : Charisme

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 point de pouvoir / Round

Portée : 10 mètres / niveau de maîtrise autour du lanceur

Effets : Le chant des sirènes produit un son envoûtant hypnotisant tous les individus présents dans l'aire d'effet au moment où le sort est lancé. Ils doivent effectuer un jet d'esprit avec un SD défini par le jet du mage ou se diriger instinctivement vers la source de la musique. Un déplacement les mettant en danger leur donne un second

jet avec un bonus de +5 alors la moindre agression les fait sortir de leur transe.

Le Geste qui Sauve (2)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 10 minutes

Durée : Permanent

Portée : 1 mètre

Effets : Le geste qui sauve permet de soigner ses compagnons (pas le mage) dans une certaine mesure.

Le mage doit rester au chevet du blessé pendant toute la durée du sort pour que celui-ci soit effectif.

Une réussite lui permet de guérir les points de souffle perdu par le malade, chaque succès lui permet d'annuler un niveau de blessure. Une seule localisation peut être traitée par sort lancé et tout succès en trop sont perdus.

L'Homme de l'Ombre (1)

Trait : Astuce

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : Personnelle

Effets : Ce sort fait apparaître une poche d'ombre autour du mage lui facilitant grandement sa faculté à se dissimuler. Tant que celui-ci suit un parcours plausible pour être entouré d'ombres, il bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de furtivité +2 / Succès obtenu.

Si le mage se promène au milieu d'une rue en plein soleil, la masse d'ombre est tellement visible, que le sort rend le mage bien plus visible à toute détection. (Malus de -5)

Loupé (1)

Trait : Astuce

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 point de pouvoir / Round

Portée : Personnelle

Effets : Ce sort entoure le mage d'une aura de protection invisible déviant tous les projectiles ou sorts dont il est la cible. Il ne peut malheureusement rien faire contre les attaques de zone. Tout ennemi essayant de toucher le mage voit le SD pour le toucher augmenter de +5 +1 / succès obtenu.

Longue Portée (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 point de pouvoir / Round

Portée : Personnelle

Effets : Ce sort vous permet de vous croire bien plus proche de votre cible que vous ne l'êtes réellement. En cas de réussite, vous ajoutez 5 à la portée de votre arme +5 / succès obtenu en supplément.

Madame Irma (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 5 minutes

Durée : Instantanée

Portée : 1 mètre

Effets : Madame Irma confère au personnage le pouvoir de connaître l'avenir de la cible. Le sort montre l'un de ses futurs possibles sous la forme d'une brève vision. Plus le mage effectue de succès et plus les renseignements obtenus sont conséquents. En revanche, les résultats doivent être interprétés car la vision n'est jamais très explicite.

En admettant que la cible ne soit pas consentante, celle-ci doit faire un jet d'esprit avec un DC égal au jet du mage pour contrer ce sort.

Main Spectrale (2)

Trait : Esprit

SD : 3

Vitesse : 2

Durée : 1 point de pouvoir / round

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort de télékinésie permet de faire à peu près n'importe quoi avec les objets soulevés. En dehors des manipulations les plus simples (faire voler un objet dans une pièce), il peut également effectuer des manipulations plus complexes (comme tourner une clé dans une serrure, presser la détente d'une arme...) mais cela lui coûtera 1D4 points de souffle. Les objets manipulés ont une vitesse / round égale à l'astuce du mage. Lorsque le mage souhaite arracher un objet de la main d'une personne, l'adversaire doit réussir un jet de force avec un DC égal au jet du mage pour le conserver. Lorsqu'il souhaite jeter cet objet sur un ennemi, il doit faire un jet de Tir (Sorts) pour toucher.

Enfin, le poids maximum que celui-ci peut soulever dépendra de son jet de sort. Une réussite permet de déplacer un objet comme un fusil, 1 succès lui permettra de déplacer un humain (lui y compris s'il souhaite voler), 2

succès lui donnent l'opportunité de bouger une voiture, 3 succès lui permettent de bouger un camion et enfin 4 succès pour un train ou un marcheur.

Marchand de Sable (2)

Trait : Esprit

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 15 minutes / Niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Ce sort permet d'endormir quelqu'un tout en douceur. La cible doit effectuer un jet de vigueur contre le jet de sort du mage sous peine de s'endormir pour de bon. A la fin du sort, la victime peut lancer, si elle est toujours endormie, un jet de vigueur (DC : 5) pour se réveiller. En cas d'échec, celui-ci est parti pour une nuit complète de repos.

Celle-ci peut être réveillée normalement à n'importe quel moment, ce qui brise l'enchantement.

Miroir Sans Tain (3)

Trait : Perception

SD : 5

Vitesse : 5 minutes

Durée : 1 minute / niveau de maîtrise

Portée : 5 km / niveau de maîtrise

Effets : Le mage peut, en regardant un miroir, créer un conduit reliant à un autre miroir qu'il a déjà pu observer au préalable (une vidéo convient parfaitement).

Celui-ci, et uniquement lui, peut voir ce qu'il se passe de l'autre côté avec une réussite simple (dommage si la lumière est éteinte) et entendre ce qu'il se dit avec un succès.

Si le mage a créé un conduit entre deux miroirs suffisamment grands, et s'il obtient 2 succès, il a même le droit de passer au travers. Si l'un des 2 miroirs venait à être brisé, le sort serait immédiatement interrompu.

Nouvelle Donne (1)

Trait : Astuce

SD : 7

Vitesse : 1 (Défausse)

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres / niveau de maîtrise

Effets : Ce sort ne fonctionne qu'en combat et peut être utilisé uniquement après que le mage ou l'un de ses alliés ai réussi un jet d'attribut ou de compétence. En défaussant sa plus haute carte, le mage peut améliorer le jet qui vient d'être fait. Une réussite simple donne un succès au jet boosté, +1 / succès supplémentaire.

Si le mage fait une maladresse sur son jet de sort, il prend un contrecoup mais fait également rater le jet boosté de façon rétroactive.

Œil et Oreille Indiscrète (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 point de pouvoir / round

Portée : 1 km / niveau de maîtrise

Effets : Ce sort permet de voir et d'entendre par les oreilles d'un humain ou d'un animal.

Il doit avoir en ligne de vue la créature avec qui il souhaite partager ses sens, ou au moins posséder quelque chose qui lui appartient. Si la cible voit ou entend mal, ceci est répercuté aux sens du mage.

La victime peut faire un jet d'esprit avec un DC égal au jet du mage pour résister.

Pattes de Mouche (2)

Trait : Esprit

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 minute / Niveau de maîtrise

Portée : Personnelle

Effets : Pattes de mouche rend extrêmement collantes les mains et les pieds du mage.

Ceci lui permet d'escalader quasiment toutes les surfaces très aisément (DC 3) et fonctionne à travers les chaussures et les gants.

Si quelqu'un essayait de le faire tomber, le mage bénéficierait d'un bonus égal au double de sa maîtrise du sort pour lutter.

Peau Neuve (3)

Trait : Savoir

SD : 5

Vitesse : 5 minutes

Durée : 1 heure / Niveau de maîtrise

Portée : Personnelle

Effets : Ce sort permet au mage de se transformer en chat, en chien ou en corbeau. Dans cette forme, il prend certains attributs de la créature dont il prendra la peau, et ne peut pas lancer de sort.

Chat Noir : Dex : 1D4, Agi : 3D12, Cha : 1D6, For : 1d4, Rap : 2D12, Vig : 2D6

Grimper : 4D12, Esquiver : 3D12, Corps à Corps (Griffes) : 2D12, Furtivité : 5D12

Taille : 2

Griffes : DMG = For

Vision Nocturne : Le chat voit dans le noir comme en plein jour

Molosse : Dex : 1D4, Agi : 3d8, Cha : 1d8, For : 3D8, Rap : 3D10, Vig : 3D8

Corps à Corps (Morsure) : 4D8, Furtivité : 2D8

Pister : 5

Taille : 4

Mouvement : 16

Morsure : DMG = For + 1D4

Corbeau : Dex : 1D8, Agi : 3D8, Cha : 1D6, For : 1D4, Rap : 2D10, Vig : 2D4

Corps à Corps (Bec) : 2D8, Furtivité : 2D8 (5D8 en vol)

Perception +1D

Mouvement 20 (Vol)

Bec : DMG = For

Vue excellente : +4 à tous les jets de perception pour repérer de loin

SD (3) pour éviter d'être surpris.

Porte à Porte (5) + (2)

Trait : Savoir

SD : 5

Vitesse : 1 heure / 2 cartes

Durée : Permanent / Instantanée

Portée : 2 km / niveau de maîtrise

Effets : Le mage peut préparer un encadrement de porte en effectuant un rituel pour en faire un point d'arrivée et y accéder par la suite en passant n'importe quelle autre porte. Préparer le portail d'arrivée prend 1 heure et coûte 5 points de pouvoir. Il ne peut pas avoir 2 portails d'arrivée en même temps et bien que le sort soit en principe permanent, celui-ci se dissipe lorsqu'un autre portail est préparé.

Ensuite, le mage peut lancer son sort rapidement (2 cartes) pour 2 points de pouvoir afin de traverser n'importe quelle porte et atterrir au portail préparé initialement. Pour que le sort fonctionne, le portail d'arrivée ne doit pas être fermé à clé. Seul le mage et son équipement peuvent passer à travers ce portail.

Une maladresse dans le lancement de ce sort peut être fatal au mage qui ne sait pas où il peut arriver...

Regard Pénétrant (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 point de pouvoir / Round

Portée : 25 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Regard pénétrant permet de voir au travers des objets qui bloquent normalement la vue.

Une simple réussite permet de voir dans le noir ou au travers du brouillard, 1 succès donne le pouvoir de voir au travers d'un tissu épais ou d'une épaisse fumée, 2 succès permettent de voir au travers d'une importante épaisseur de bois ou d'une fine plaque de métal, 3 succès permettent de voir au travers du béton ou d'une grosse plaque d'acier.

Rouille (1)

Trait : Savoir

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Permanent

Portée : 20 mètres / niveau de maîtrise

Effets : Ce sort fait instantanément rouiller un objet métallique (ou une pièce d'un objet) dont le poids est inférieur ou égal à 2.5 Kg / niveau de maîtrise du personnage. Les mécaniques complexes fonctionneront moins bien et auront même des chances de casser alors que des menottes ou des barreaux en métal seront suffisamment fragilisés pour espérer les détruire à mains nues.

Septième Sens (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 Round / Niveau de maîtrise

Portée : 25 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Septième sens permet au mage de détecter les enchantements et autres émanations magiques. Plus le mage obtient de succès sur le lancement de ce sort et plus il aura d'information sur le type de magie utilisée. A chaque round, le mage peut observer un arc de cercle de 90° qui s'étend jusqu'à la limite de portée du sort. 1 réussite simple permet de repérer si une forme de magie est active, 1 succès donne le type de magie (attaque, infiltration, miracles...), 2 succès donne le nom du sort et 3 succès indiquent la durée restante de ma magie détectée.

Signal d'Alerte (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres / niveau de maîtrise

Effets : Ce sort permet au mage d'alerter instantanément ses alliés qui seraient pris par surprise ou qui ne seraient pas directement impliqués dans le combat qui vient de débuter. Lorsque le mage lance signal d'alerte, il permet à l'un de ses alliés +2 / succès obtenu de faire leur jet de rapidité pour tirer des cartes d'actions et agir instantanément. Toute carte au dessus de la carte en cours sera automatiquement défaussée.

Sirocco (3)

Trait : Savoir

SD : 5

Vitesse : 2

Durée : 1 minute / niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre

Effets : Lorsque le sirocco est invoqué, un vent chaud se met à souffler dans une zone de 6 mètres de large et 12 mètres de long en face du mage. Quiconque tente de lutter contre le vent afin de se rapprocher du mage doit réussir un jet de force (SD : 3) sous peine de se retrouver incapable d'avancer. Ce test peut être effectué à chaque action et ne doit plus être effectué du round une fois qu'il a été réussi.

Toute créature ou objet volant doit réussir un jet (SD : 5) sous peine de s'écraser lamentablement.

La puissance du vent peut également augmenter ou ralentir la vitesse d'un bateau à voile.

1 réussite produit un vent de 40 Km/h + 30Km/h / succès obtenu. En conséquence, chaque succès obtenu augmente le SD à effectuer pour se déplacer ou garder le control en vol de +2

Tonus (2)

Trait : Esprit

SD : 3

Vitesse : 2

Durée : 1 minute / niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres / niveau de maîtrise

Effets : Tonus permet au mage d'accroître la vitalité temporairement d'un de ses alliés. Ce sort augmente les points de souffle (actuels/total) du bénéficiaire de 5 points + 5 / succès obtenu.

Si les points gagnés n'ont pas été perdus en encaissant une attaque, ceux-ci disparaissent lorsque le sort se termine.

Tous pour Un (2)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 point de magie / round

Portée : 1 mètre / niveau de maîtrise

Effets : Tous pour un permet au mage et l'un de ses alliés +1 / succès obtenu de partager leur compétences d'armes (artillerie et tir) et d'utiliser leur niveau de maîtrise, malgré tout ils doivent toujours utiliser leur attribut.

Trou de Mémoire (3)

Trait : Charisme

SD : 7

Vitesse : 1 heure

Durée : Permanent

Portée : 1 mètre

Effets : Ce sort permet d'accéder aux souvenirs de sa cible puis de les modeler à sa guise. Dès le début de la préparation, le mage doit lancer son jet de sort. Si celui-ci est réussi, la cible entre dans un état d'hypnose et devient réceptive au mage qui peut établir une connexion avec sa mémoire. Celui-ci doit alors effectuer un jet d'astuce (SD égal au savoir de la cible) pour retrouver les informations qu'il recherche ou souhaite modifier. Comme pour un jet d'étiquette, faire des succès donne accès à des renseignements plus précis ou plus vastes. En cas d'échec, le mage ne trouvera que des banalités et la cible se souviendra parfaitement de ce qu'il s'est passé.

Si le mage réussit, il pourra procéder à la modification des souvenirs auquel il a eu accès. La victime devra alors faire un jet d'esprit (SD égale au jet du mage pour lancer le sort) pour résister et comprendre à son réveil que quelque chose s'est produit (1D4 jour pour faire le tri et savoir qui lui a fait ça)

Vapeurs Putrides (5)

Trait : Savoir

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 round / niveau de maîtrise

Portée : 25 mètres / niveau de maîtrise

Effets : Vapeurs putrides génère une sphère de méthane faisant 5 mètres de rayon / niveau de maîtrise du personnage. L'odeur qui s'en dégage est telle qu'elle impose, quoi qu'il arrive, un malus de -6 à tous les jets de perception basés sur l'odorat et réduit d'un niveau les attributs de chaque personne ne réussissant pas un jet de tripes (SD : 11). De plus, le méthane étant extrêmement inflammable, une simple étincelle fait péter le tout et provoque des dégâts de 4D6 à tous ceux présents dans la zone d'effet au moment de l'explosion.