

Codex Cantiones

Recueil de formules magiques

par Sydyann



Une aide de jeu non-officielle pour L'Œil Noir



Sommaire

🌿 Formules pour Druides	- page 3
🌿 Formules pour Elfes des Prairies	- page 13
🌿 Formules des Guildes de Magie	- page 23

Formules pour Druides

RUPTURE DE CONTROLE (BEHERRSCHUNGEN BRECHEN)

Antimagie
Origine Druidique

Technique :

Le Druide touche le front du possédé avec la main ou son poignard et se concentre avec les yeux fermés.

Préparation : Au moins une minute.

Epreuve : SA/IN/CH (+RM de la victime)

Effet : Libération des victimes des sorts de Domination. La dépense d'énergie astrale dépend de la puissance du sort de Domination utilisé : La valeur du domineur dans la formule moins la valeur du Druide dans son sort de « Rupture de Contrôle » fois 4. Avec cette formule, aucune auto-libération n'est possible puisque la nature même de la magie de Domination empêche les victimes de se révoltées contre elle. Le Druide doit naturellement savoir que la victime est sous l'effet d'une domination, un désenchantement au hasard est inefficace.

Coût : Voir plus haut, néanmoins au minimum, 8 EA.

Portée : Au contact.

La durée d'effet : Permanent, la formule de Domination peut toutefois être lancée a nouveau sur la victime.

Information pour le MJ : Evidemment, il faut déjà une certaine connaissance dans la pratique de cette formule, puis une bonne expérience pour pouvoir lever des sorts de Domination. Cependant, ce charme et toutes ses variantes se retrouvent chez la plupart des instruits en magie, puisque la magie de Domination est l'une des magies les plus « classiques » avec la magie de Supplication et celle de Transformation qui sont probablement aussi vieilles que la révolte de Mada contre les dieux.

MAUVAIS OEIL (BÖSER BLICK)

Contrôle/Domination
Origine Druidique

Technique :

Le Druide regarde fixement à sa victime dans les yeux et prononce clairement le mot "crainte" ou "haine".

Préparation : 4 secondes.

Epreuve : CO/CH/CH (+RM)

Effet : Si le mot « crainte » est prononcé, la valeur de Courage de la victime diminue de moitié. Si cette baisse amène le Courage de la victime au-dessous de 8, elle est incapable d'attaquer le Druide et s'enfuit devant celui-ci dès qu'il prend une attitude menaçante. Si le mot « haine » est prononcé, la victime, même pacifique se transforme en combattant haineux qui réagit à la plus petite hostilité avec des attaques furieuses : 2 attaques par assaut et aucune fuite possible. Le Druide peut s'adresser à lui même le mot « haine ».

Coût : 8 EA.

Portée : 1 pas.

La durée d'effet : Niveau du Druide plus 10 Tours d'Initiative.

Information pour le MJ : Pour le mot « crainte », vu la perte de Courage, les valeurs d'Attaque de Base et de Résistance à la Magie de la victime doivent éventuellement être recalculées selon les situations.

Pour le mot « haine », la victime attaque la premier être qui prend une attitude agressive qui peut-être le Druide vu la faible portée de la formule...

Il existe deux autres variantes de cette formule que l'on connaît : les mots de pouvoir « doute » et « folie ». Le premier semble ébranler les fondements moraux de la victime tandis que l'autre se manifeste par une obsession (un des attributs négatifs de la victime est triplé et celle-ci croie voir partout son tourmenteur : le Druide). Les détails de ces variantes ne sont pas connus de tous car seuls les Druides les plus puissants et les plus expérimentés connaissent leurs applications.

Seuls les Druides maîtrisent habituellement cette formule. Puisque sa structure ressemble à certaines formules Satuariennes et même à des formules de Guildes de Magie, les Sorcières et les Magiciens peuvent apprendre une variante de ce sort propre à leur nature magique.

LA VENGEANCE DU DRUIDE (DRUIDENRACHE)

Transformation de l'Organisme
Origine Druidique

Technique :

Le Druide se tourne vers l'est avec les jambes écartées et les bras tendus.

Préparation : 20 secondes.

Epreuve : CO/CO/FO

Effet : « La Vengeance du Druide » (qui peut être appliquée par d'autres instruits en magie) est un acte spectaculaire d'autodestruction, lors duquel le Druide convertit la totalité de son énergie vitale, tous ses points de force et la valeur de cette formule, en énergie astrale qu'il peut utiliser pour lancer la dernière formule de sa vie. Pour ce sort final, son Niveau est augmenté de 5 points et la valeur de l'Aptitude de formule augmentée de 5 points également. Quoique ai pu demander le Druide dans son dernier souffle, rien ne peut le ressuscité. Dans tous les cas, le corps du Druide se désintègre.

Coût : La vie !!

Portée : -

La durée d'effet : 1 heure; pendant ce délai, la formule finale doit être lancée, autrement la mort n'aura servie à rien...

Information pour le MJ : Ce sort est vraiment le sacrifice de la dernière heure. Vous trouverez une variante un peu plus douce et moins dangereuse de ce sort dans le chapitre « Les portails interdits » du volume « Mysteria Arkana ». Chez tous les instruits en magie, sauf le Druide, cette formule repose dans « l'armoire interdite » de l'académie (ou équivalent). Un Magicien dont la bonne morale est reconnue, peut examiner un trans-crypt de la formule chez les maîtres de la magie de Punin (Conflans). Les Magiciens du Cercle de Al-Achamie-Académie de Fasar disposent également de ces connaissances. Le cercle des Druides et le culte des Sorcières offrent quelques descriptions extrêmement minimales de cette formule qui ne permettent pas, toutefois son utilisation.

OBSCURITE (DUNKELHEIT)

Transformation du Non-Animé
Origine Druidique

Technique :

Le Druide forme un cercle avec ses mains et ferme les yeux.

Préparation : 5 secondes.

Epreuve : SA/SA/DE

Effet : Grâce à cette formule, une sphère de ténèbres absolue apparaît et « étouffe » toutes les lumières non magique. Seul le Druide aperçoit vaguement les alentours. Les sources de lumières extérieurs ne pénètrent pas dans la zone et les sources de lumières provenant de l'intérieur sont inefficaces. Cette zone d'obscurité n'est pas mobile et reste à l'endroit où elle a été invoquée.

Coût : 3 EA par Tour de Jeu.

Portée : Au maximum, 10 pas de rayon.

La durée d'effet : Au maximum, le Niveau du Druide en Tour de Jeu. (A)

Information pour le MJ : La lumière d'un « Lumen et Candela » (flim flam funkel) ou du deuxième sort du bâton de Magicien peut être reconnue comme une source lumineuse brouillée dans l'obscurité mais n'éclaire pas du fait que la lumière n'est reflétée par rien. La formule des Sorcières « Cataphotes » (Katzenaugen) permet toutefois aux filles de Satuarria de voir dans les ténèbres druidiques. Pour un combat dans l'obscurité complète, les valeurs d'attaque et de parade diminuent de 4 points, le combat à distance (arc...) subit un malus de 8 points car le tireur se sert de son ouïe et de son intuition pour localiser son adversaire ; le même malus est appliqué pour le lancement de toutes les formules dont le protocole nécessite de voir sa victime. Contre des objectifs magiques, l'obscurité peut être pénétrée au moyen d'un « Odem Arcanum » ou un « Oculus Astralis ». Ce sort qui vient du trésor des formules druidiques est très répandu chez tous les instruits en magie, même les Farceurs connaissent une espièglerie kobold semblable, à laquelle même les sources de lumières magiques ne résistent pas.

MALEDICTION PESTILENTIELLE

(FLUCH DER PESTILENZ)

Transformation de l'Organisme
Origine Druidique (Supérieur appelé Belzhorashs)

Technique :
Le Druides fixe la victime et pense à la maladie qu'il va inoculer à celle-ci.

Préparation : 10 secondes.

Epreuve : CO/SA/CH (+RM)

Effet : Avec ce sort, le Druides peut inoculer à sa victime n'importe quelle maladie connue. La victime subit les premiers symptômes seulement un jour après avoir reçue la malédiction et doit alors supporter les dommages qu'une maladie apparue naturellement provoquerait en elle. Le Druides peut aussi maudire plusieurs personnes en même temps avec cette formule. Seulement pour réussir cette malédiction de masse l'épreuve de formule est compliquée de la résistance à la magie la plus élevée des victimes plus le nombre de victimes concernées.

Coût : Force de la maladie multiplier par 3 en EA (par victime)

Portée : 1 pas.

La durée d'effet : Autant que la maladie inoculée.

Information pour le MJ : On suppose que cette formule, évidemment maîtriser par les seuls Druides soit en fait un pacte avec le démon majeur Mishkhara. Malgré tout, beaucoup de Magiciens (même des bienveillants et des Prêtres) ont déjà essayés d'apprendre la formule, pour produire au moyen d'un « Reversalis » une formule puissante visant à guérir les maladies. Jusqu'à maintenant, ces efforts louables n'ont pas été couronné de succès, mais de récents rapports tentent à prouver que plusieurs formules successives apportent l'effet escompté.

EXORCISME D'ESPRITS

(GEISTER AUSTREIBEN)

Supplication/Conjuration
Origine Druidique

Technique :
Le Druides dessine un pentagramme sur le sol de l'endroit où l'esprit doit disparaître. Ensuite, il appelle les pouvoirs de protections de son choix (éléments, dieux, saints, vertus...)

Préparation : Pour dessiner un pentagramme correct, il faut au moins 1 tour de jeu. Ensuite, les esprits peuvent mettre jusqu'à 5 minutes avant de disparaître par le pentagramme.

Epreuve : CO/CO/CH (+ les bonus ou malus selon le type d'esprit à exorciser)

Effet : Avec cette formule, les esprits et les esprits inférieurs peuvent être chassés pour libérer un endroit ou exorciser une personne. Les esprits chassés par cette formule sont

projetés dans les sphères inaccessibles, les esprits inférieurs sont simplement dissous et dispersés au quatre vents.

Coût : 13 EA par esprit, 7 EA par esprit inférieur.

Portée : La magie agit sur tous les esprits et esprits inférieurs dans un périmètre de 13 pas autour du pentagramme.

La durée d'effet : voir la préparation.

Information pour le MJ : L'exorciste doit faire très attention, car dans le périmètre d'action du pentagramme, il y a une énorme présence d'essence astrale qui certes aspire les esprits, mais peu aussi vider le Druide de son énergie astrale en lui laissant un mal de tête terrible... Ce sort et les formules semblables sont si bien répandus que même les Farceurs peuvent les utiliser, d'autant plus que ce sort dépend presque exclusivement de l'installation correcte du pentagramme et d'une bonne force de volonté. La technique est très répandue même chez les profanes superstitieux qui ont la foi ou la vertu. Cette foi, cependant sans grande force, peut chasser les esprits.

LE SERMENT DES ESPRITS (GEISTER BESCHWÖREN)

Supplication/Conjuration
Origine Druidique

Technique :

Le Druide allume une torche, un cierge ou un autre petit feu, puis se concentre sur la fumée.

Préparation : Au moins 30 secondes, généralement jusqu'à 10 minutes.

Epreuve : CO/CO/CH (+ éventuelles majorations)

Effet : Avec ce sort, une créature du monde des esprits peut-être appelée. Le Druide peut demander à l'esprit des renseignements, de l'aide ou encore conclure un pacte avec celui-ci, mais ne peut le contraindre à sa volonté. Pour le genre et la nature de l'esprit, consulter le volume « Mysteria Arkana », le chapitre du « Monde des Esprits ».

Coût : 11 EA par esprit.

Portée : L'esprit doit rester dans un périmètre proche du Druide. (valeur de la formule fois 20 pas de rayon autour du Druide)

La durée d'effet : L'esprit décide lui-même, combien de temps il veut rester.

Information pour le MJ : Ce sort existe probablement depuis des siècles, voir des millénaires chez tous les peuples et communautés magiques (à l'exception peut-être des Elfes qui selon leur croyance ne veulent pas avoir de contact avec les fantômes, ou du moins ne veulent pas les déranger), si bien qu'il n'est pas très difficile d'apprendre cette formule d'un initié de la magie de Conjuration.

L'utilisation de la formule est quasi-sûre puisque très rare sont les esprits à se retourner contre leur conjurateur (à 20 sur 1d20 indépendamment de l'Epreuve de Formule, du Charisme et des autres valeurs du conjurateur), en général, ils espèrent simplement une libération rapide.

GRANDE CONFUSION

(GROSSE VERWIRRUNG)

Contrôle/Domination
Origine Druidique

Technique :
Le Druide fait une légère tape sur le front de sa victime.

Préparation : 2 secondes.

Epreuve : SA/SA/CH (+RM)

Effet : La victime de ce sort est complètement embrouillée pour un temps limité, elle ne peut se souvenir de ce qu'elle a fait, ni des événements passés. Ses valeurs de Sagesse et d'Intuition baissent pendant toute la durée d'effet, d'autant de point que le Druide a investi d'Energie Astrale dans la formule. Le Druide détermine combien de points sont enlevés de la Sagesse et combien sont enlevés de l'Intuition. De cette manière, le Druide peut faire baisser certaines valeurs fondamentales puisqu'il faut recalculer celles-ci avec les valeurs de Sagesse et d'Intuition baissées. Bien sûr, ces valeurs d'Intuition et de Sagesse baissées influent également sur les Epreuves d'Aptitudes et de Formules.

Coût : Autant que le Druide le désire.

Portée : Au contact.

La durée d'effet : La valeur de la formule du Druide en Tour de Jeu.

Information pour le MJ : La tape sur le front doit avoir lieu à la fin de la durée du sort ; pendant toute la durée du sort le Druide ne doit pas toucher (ou diriger une attaque sur) sa victime. Il s'agit de l'une des formules préférées des Druides qu'ils emploient quand ils ne veulent pas être déranger dans l'une de leur retraite forestière : une tape sur le front et voilà comment plus d'un guerrier s'est retrouvé perdu lors d'une balade dans le sous-bois en se demandant comment il est arriver là. Nous savons que seuls les Druides sont en mesure de transmettre cette formule a d'autres instruits en magie. Cependant, nous savons bien que les kobolds savent embrouiller leur victime d'une manière semblable, pour cette raison les Farceurs utilisent une variante de ce sort.

HALLUCINATION

(HALLUZINATION)

Contrôle/Domination
Origine Druidique

Technique :
Le Druide fixe sa victime et indique l'endroit où l'illusion doit apparaître.

Préparation : 5 secondes.

Epreuve : SA/IN/CH (+RM)

Effet : Cette formule produit chez la victime (et uniquement chez elle) la vision d'une illusion qui lui paraît parfaitement réelle. Par la volonté du Druide elle croit voir par exemple une table bien garnie ou un gouffre béant.

Coût : 10 EA.

Portée : 7 pas.

La durée d'effet : Le Niveau du Druide en Tour de Jeu.

Information pour le MJ : Les cinq sens de la victime sont trompés par l'« Hallucination » si bien qu'il peut croire qu'il se bourre la panse avec des langues de merles des Monts Kosh ou alors qu'il défend sa vie dans une arène contre un gladiateur Alanfaniche. Puisque l'illusion née dans l'esprit de la victime, le Druide ne peut avoir une connaissance exacte du contenu de cette hallucination, il doit simplement expliquer ce que voit la victime : « un démon apportant la mort t'apparaît » ou « autour de toi, tu ne vois plus que l'océan à perte de vue ». Si la victime meurt dans son rêve, elle perd immédiatement conscience mais ne subit toutefois pas de véritable dommage. En général, ceci est valable également pour l'EV perdue lors de cette hallucination. Un maître en magie de Clairvoyance peut au moyen d'un « Erutcel Seesenp » (In Dein Trachten...) (l'épreuve de formule est compliquée de la résistance à la magie de la victime hallucinée plus le Niveau du Druide) pénétrer dans le monde du rêve et aider la victime. Cependant, il prend volontairement le plein effet de l'hallucination sur lui. Vous trouverez tous les détails de ce cas dans le chapitre « Les Rêves Mortels » du volume « Mysteria Arkana ».

CLAIRVOYANCE TROUBLEE (HELLSICHT TRÜBEN)

Antimagie
Origine Druidique

Technique :
Le Druide indique de la main droite la victime qui utilise la magie clairvoyante qu'il veut troubler et secoue la tête.

Préparation : 2 secondes.

Epreuve : SA/IN/CH

Effet : La victime qui veut se concentrer sur une magie de Clairvoyance, ne voit rien d'autre qu'un gros nuage gris. La formule dérange toutes les magies de type « Clairvoyance » que veut exprimer la victime. La perception magique particulière n'est pas concernée.

Coût : Niveau de la victime moins le Niveau du Druide en EA avec cependant un minimum de 4 EA.

Portée : 15 pas.

La durée d'effet : 1 Tour de Jeu maximum.

Information pour le MJ : Puisque cette magie ne provoque pas de lien d'esprit, (la victime n'est pas elle-même attaquée, c'est son « sixième sens » qui est obstrué par un brouillard) la

résistance à la magie ne lui est d'aucun secours. Habituellement la magie n'agit que sur la victime choisie mais il est possible comme un « *Bewegungen Stören* » (mouvements dérangés) de créer une zone dans laquelle toutes les magies de Clairvoyance soient concernées : pour provoquer cette variante, l'Epreuve de Formule que doit réussir le Druide est compliquée d'autant de points que le rayon de la zone désirée (en pas). Une telle « zone de brouillard astrale » coûte 27 EA quelque soit la portée (max : 15 pas). La zone dans laquelle aucune magie de Clairvoyance n'agit plus reste 5 minutes à l'endroit où elle a été invoquée. Les magies de Clairvoyance invoquée à l'extérieur de la zone et qui pénètrent dans celle-ci ne sont pas influencées par l'Antimagie. (A)

Cette formule est tellement répandue que son apprentissage ne devrait posé aucun problème majeur.

DOMINATION DU ROYAUME ANIMAL (HERR ÜBER DAS TIERREICH)

Contrôle/Domination
Origine Druidique

Technique :

Le Druide fixe l'animal et effectue un mouvement circulaire avec son index devant ses yeux.

Préparation : 5 secondes.

Epreuve : CO/CO/CH (+RM)

Effet : Avec cette puissante formule, le Druide peut contrôler pratiquement n'importe quel créature du monde animal et l'obliger à exécuter ses ordres (ce qui n'inclue pas les créatures magiques, les morts-vivants, les dragons ect). Sous l'effet de la formule, l'animal réagit comme une bête bien dressée et peut aider lors d'un combat, porter un message ou tout autre même genre de mission.

Coût : La valeur des points d'expérience de l'animal.

Portée : 3 pas.

La durée d'effet : La valeur de la formule du Druide en Tour de Jeu.

Information pour le MJ : Plusieurs cas nous a été rapporté sur le fait que les Druides peuvent dominés plusieurs animaux en même temps. Si un Druide tente cela : on additionne toutes les résistances a la magie des animaux plus leur nombre et l'Epreuve de Formule est compliquée d'autant. Le coût en Energie Astrale est équivalent au total des classes de monstre des animaux. Bien que les Elfes possèdent une connaissance intuitive de cette formule, ils rechignent à l'utiliser car ils détestent l'idée de la domination des animaux, pour cette raison, elle reste l'apanage des Druides. Les écrits druidiques et du culte des Sorcières concernant cette formule sont si confus, qu'il faut au moins un an d'étude intensive pour espérer apprendre cette formule, durant ce temps, il est nécessaire de réussir trois épreuves de *Connaissance de la Magie*.

VOL MAGIQUE (MAGISCHER RAUB)

Communication
Origine Druidique

Technique :

Le Druides touche la poitrine découverte de sa victime et se concentre en fermant les yeux.

Préparation : 1 minute.

Epreuve : CO/SA/FO (+MR)

Effet : Ce sort ne peut être lancé que sur des victimes douées de magie. Il crée un pont magique entre le Druides et sa victime et permet au Druides de servir de l'Energie Astrale de sa victime pour lancer son prochain sort.

Ce charme peut dérober toute l'Energie Astrale de la victime d'un seul coup, cette énergie ainsi prélevée ne peut servir à lancer un sort sur cette victime.

Ce vol magique n'est valable que pour un seul sort (pas nécessairement le prochain sort lancé) et ne peut être répéter qu'à intervalles de 7 jours minimum.

Coût : 6 EA (pour l'établissement du pont magique)

Portée : Au contact pour l'aspiration de l'Energie Astrale, puis aussi éloignée de la victime que le veut le Druides pour l'utilisation de la formule qu'il utilisera avec cette ponction d'énergie.

La durée d'effet : La formule choisi par le Druides doit être lancée dans un temps maximum égale à la valeur de la formule « Vol Magique » du Druides en heure. Après quoi le lien magique permettant le vol d'Energie Astrale se brise.

Information pour le MJ : Nous savons que cette formule est employée dans les grands rituels des Druides. Lors de ceux-ci, se sont généralement les Druides les plus jeunes et inexpérimentés qui sont « volontaires » pour sacrifier leur Energie Astrale au profit des maîtres. Les Magiciens de guildes et les filles de Satuaris (Sorcières) connaissent une variante très semblable de ce sort qui toutefois est peu répandue. Les Elfes peuvent apprendre cette formule (qui est une version de la formule Firnelfe « Unitatio ») cependant elle n'est pas une formule à proprement dite « saine » donc elle est plus utilisée par des elfes du genre *Taubra* ou *Badoc*.

La plus vieille forme de pillage magique retire la force vitale à la victime et non de l'Energie Astrale. C'est la redoutée « magie du sang » qui est proscrite dans les académies de la Main Gauche et est utilisée seulement par les valets des démons les plus sombres.

DANSE CONTRAINTE (ZWINGTANZ)

Contrôle/Domination
Origine Druidique

Technique :

Le Druides fixe sa victime et fait un mouvement de la main.

Préparation : 3 secondes.

Epreuve : CO/SA/CH (+RM)

Effet : La victime rentre dans une transe pendant laquelle elle se met à danser et sauter follement autour des personnes présentes. Elle danse si sauvagement pendant un Tour de Jeu qu'elle est complètement épuisée pour 2 heures (sa valeur d'Endurance est diminuée de moitié puis commence à remonter doucement à condition qu'elle se repose). Cette formule peut être lancée sur plusieurs victimes en même temps. Dans ce cas, l'Epreuve de Formule est compliquée d'un malus équivalant au nombre des victimes visées plus la résistance à la magie la plus élevée d'entre elles.

Coût : 6 EA par victime.

Portée : 5 pas.

La durée d'effet : 1 Tour de Jeu.

Information pour le MJ : Une victime sous l'effet d'une « Danse Contrainte » est extraordinairement difficile à toucher, puisque ses déplacements s'effectuent très rapidement et dans une incohérence hasardeuse totale : Après chaque attaque subie, la victime peut tenter une épreuve d'Agilité, si elle réussie, elle évite le coup par hasard (que ce soit un tir avec une arme à distance ou une arme de combat au corps à corps). Les feintes et les maladresses sont inefficaces contre un « danseur contraint ».

Cette formule ne peut être qu'enseignée par les Druides à d'autres instruits en magie, ce qui explique la rareté de celle-ci. Trouver un maître druidique acceptant d'enseigner cette formule, constitue en soi une petite aventure.

Formules pour Elfes des Prairies

OLAIG ORLYX (ADLERAUG UND LUCHSENOHR)

Clairvoyance
Origine Elfe des Prairies

Technique :
L'Elfe met les mains sur ses tempes et se concentre sur le charme.

Préparation : 5 secondes.

Epreuve : SA/IN/DE

Effet : Les cinq sens de l'Elfe deviennent si affûtés que l'Aptitude *Perception* est augmentée de 7 points. Il est capable de reconnaître n'importe quoi au toucher, d'entendre le bruissement des animaux à une douzaine de pas, de sentir l'ogre à cent pas à la ronde et peut même reconnaître le visage d'un cavalier à mille pas de distance – si l'épreuve de *Perception* est réussie.

Coût : 5 EA

Portée : Sur lui-même.

La durée d'effet : 1 minute. (A)

Information pour le MJ : Toutes les légendes sur les Elfes leur attribuent de fantastiques performances dans le domaine des sens.

Le charme ne permet pas de voir dans la nuit, ni même d'augmenter les sources de lumière résiduelle. D'ailleurs, les sens ainsi aiguisés de l'Elfe ne sont pas seulement un avantage : un bruit soudain, une lumière brillante ou une forte odeur peuvent être si épouvantables pour l'Elfe qu'il sera désorienté pendant 1d20 secondes durant lesquelles, il ne pourra pratiquement rien entreprendre si bien qu'aucune épreuve de *Self-Control* n'est possible. Toutes les académies de Clairvoyance humaine, à Donnerbach, Norbourg et le Cercle de l'Intuition ont quelques difficultés pour enseigner cette formule, si bien qu'il faut trouver un maître instructeur Magicien digne de ce nom pour l'apprendre.

PROTECTIO ARMATURA (ARMATRUTZ)

Transformation de l'Organisme
Origine Elfe des Prairies

Technique :
L'Elfe met la main sur sa poitrine et prononce la formule.

Préparation : 3 secondes.

Epreuve : IN/AG/FO

Effet : Le charme créer une protection invisible. Pour connaître la dépense d'EA, l'Elfe multiplie les points de PR qu'il veut par eux-mêmes. Exemple : L'Elfe Lorindel porte une armure de cuir PR : 3 qu'il veut renforcée jusqu'à une PR de 6. Donc il a besoin de 3 PR supplémentaires. $3 \times 3 = 9$, Lorindel doit investir 9 EA. Cette protection magique ne provoque aucun encombrement d'armure et ne gêne en rien les mouvements.

Coût : PR x PR en EA (avec un minimum de 4 EA)

Portée : Au contact.

La durée d'effet : 1 combat ou 1 Tour de Jeu maximum (A).

Information pour le MJ : Bien que cette formule vienne des Elfes, elle appartient –ainsi que le « Flim Flam » Firnelfe- aux formules enseignées dans les académies de magie humaine. Les Druides et Sorcières possèdent aussi une version de ce sort.

Contre un coup de maître, la protection magique apportée de la formule elle-même est efficace. Le « Protectio Armatura » protège également contre les morsures de rats ou de chauves-souris qui infligent normalement des BL.

BALSAMON (BALSAM SALABUNDE)

Guérison

Origine Elfe des Prairies

Technique :

L'Elfe met la main sur la blessure (si c'est une blessure grave ou une blessure interne, la main est posée sur le cœur de la victime) et répète ainsi la formule jusqu'à ce que l'effet curatif soit complètement terminé.

Préparation : 5 minutes.

Epreuve : SA/IN/CH

Effet : Ce puissant sort guérit, selon l'EA investit, toutes les blessures et dégâts internes d'un blessé : Pour chaque point d'EA que l'Elfe investit, le blessé, malade, empoisonné récupère un point de vie. Avec cette formule, l'Elfe peut se guérir lui-même. L'effet des maladies et des poisons ne peut être guéri avec cette formule, néanmoins, elle peut servir à redonner les points d'EV perdus à cause de ceux-ci. Les effets visibles d'un « Balsamon » sont puissants et impressionnants : Les blessures ouvertes se referment avec une nouvelle peau, les hémorragies cessent, les os brisés se ressoudent ect.

Coût : 1 EA pour 1 EV (un minimum de 7 EA)

Portée : Au contact.

La durée d'effet : Permanent.

Information pour le MJ : La restriction qui concerne le fait qu'il faille utiliser un minimum de 7 EA ne s'adresse à ceux qui ont encore plus de 7 EA. Dans les cas d'extrême urgence, l'Elfe peut donner tout ce qui lui reste, s'il a moins de 7 EA. L'effet curatif commence immédiatement dès que la formule est lancée, c'est pourquoi, on peut ramener un blessé mortellement touché du seuil de la mort (0 EV ou moins) si et seulement si la formule est lancée immédiatement avec une concentration intense (au moins 10 EA). Les points d'EA

investis pour ce type de guérison extrême sont définitivement perdus, le blessé est ramené à 1 EV. Il est même possible de « recoller » les membres coupés ou de régénérer des organes complètement détruits. Plus la nature des soins est importante plus l'épreuve de formule est difficile (l'épreuve peut aller jusqu'à +15 selon le MJ) et de toute façon, de tels soins coûtent toujours des points d'EA permanents (toujours selon le MJ et la gravité de l'intervention). Seules les blessures soignées par magie ne laissent aucune cicatrice (« Balsamon », « Salive de Sorcières », ou même un breuvage magique). Cette formule est très répandue parmi les instruits en magie mais peu savent l'utiliser à son potentiel maximum.

BANNBALADI (BANNBALADIN)

Domination

Origine Elfe des Prairies

Technique :

L'Elfe regarde sa victime dans les yeux et prononce la formule.

Préparation : 5 secondes.

Epreuve : IN/CH/CH (+RM)

Effet : L'Elfe charme sa victime de telle façon que celle-ci croit reconnaître en lui son meilleur ami, et s'efforce de combler au mieux chacun de ses désirs. La victime répond à toutes les questions et effectue tous les désirs de l'Elfe qui ne l'amène pas à un danger suicidaire ou complètement impensable.

Coût : 8 EA

Portée : 3 pas.

La durée d'effet : Le Niveau de l'Elfe en Tour de Jeu.

Information pour le MJ : Puisque l'Elfe doit produire un contact intensif avec l'esprit de sa victime, il semble impossible *de facto*, d'utiliser la formule contre plusieurs victimes.

Dans la plupart des cas, il est facile, pour les profanes de remarquer que la victime est sous le joug de quelqu'un.

Ce qu'on est disposé à faire pour son « meilleur ami » dépend naturellement des valeurs fondamentales morales de la victime. Il est clair qu'un compagnon de Phex est loin des idéologies de l'honneur chevaleresque de Rondra.

Ce qui été considéré dans un premier temps comme une magie primitive elfique d'amitié est devenue un des instruments par excellence de domination dans les mains des magiciens Humains. De ce fait, le sujet prête souvent à discussion houleuse entre les Elfes et les Humains. Certaines académies, ont récemment réussie à extraire d'un « Bannbaladi » une formule de Domination encore plus efficace : « Imperavi Animus ». Il va sans dire que cette formule est rejetée par les Elfes sauf peut être, ceux qui sont pervers comme les *Badoc*.

LUCAPACI

(EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN)

Clairvoyance
Origine Elfe des Prairies

Technique :
L'Elfe examine sa cible de haut en bas et se concentre sur la formule.

Préparation : 15 secondes.

Epreuve : SA/IN/CH (+ RM)

Effet : Avec cette formule, l'Elfe peut connaître de sa victime :
- Les caractéristiques principales et attributs négatifs
Ou - Jusqu'à dix aptitudes secondaires
Ou - Jusqu'à dix formules
Ou - Les meilleures valeurs de combat (ATT/PRD de l'arme principalement utilisée)
L'Elfe reçoit ainsi une représentation assez précise des capacités de sa victime.

Coût : 7 EA

Portée : 3 pas.

La durée d'effet : 15 secondes.

Information pour le MJ : Un examen plus détaillé de la victime, permettant de connaître plusieurs effets au lieu d'un est même possible avec cette formule. L'épreuve de formule est modifiée de +1 pour chaque effet escompté. Une telle « radioscopie » dure aussi distinctement plus longtemps (1 minute) mais coûte aussi un peu plus (11 EA).
Avec un « Odem Arcanum » et un « Sensibar », ce charme est l'une des formules de Clairvoyance les plus élémentaire qui en principe est connue de tout magicien qui s'est ouvert un peu à la Clairvoyance.

FULMINICTUS

(FULMINICTUS DONNERKEIL)

Combat
Origine Elfe des Prairies

Technique :
L'Elfe désigne sa victime avec son poing gauche et crie la formule.

Préparation : 2 secondes.

Epreuve : SA/AG/FO

Effet : L'Elfe inflige des dommages de nature magique qui pénètrent facilement toute les armures traditionnelles. L'Elfe lance 3d6 et ajoute son niveau, le résultat indique le nombre de BL que subit la victime.
La décharge magique du « Fulminictus » est invisible.

Coût : 1 EA par 1 BL infligé à la victime. Si les dés indiquent plus que ce que l'Elfe possède en EA, la victime ne reçoit en BL que ce qui reste en EA de l'Elfe.

Portée : 7 pas.

La durée d'effet : Instantané.

Information pour le MJ : Bien qu'il y ait suffisamment d'autres formules de Combat qui peuvent être bien mieux dosées, le « Fulminictus » ne perd rien de sa popularité, puisqu'il nécessite peu de préparation et un court temps de concentration. Les dommages causés par ce sort sont invisibles, de plus il n'agit que sur des êtres vivants.

RESPIRU EA (IN SEE UND FLUSS. AUF MEERESGRUND)

Transformation de l'Organisme
Origine Elfe des Prairies

Technique :

L'Elfe met de l'eau dans la paume de sa main droite et souffle doucement dessus. Puis il met celle-ci devant sa bouche et son nez.

Préparation : 15 secondes.

Epreuve :CO/SA/FO

Effet : Le charme modifie l'appareil respiratoire des Elfes pour l'adapter au milieu aquatique, si bien qu'il peut respirer sous l'eau. L'Elfe peut appliquer la formule à ses compagnons. Puisque le charme ne peut être renouvelé sous l'eau, l'Elfe fixe d'avance la durée du sort.

Coût : 7 EA par Tour de Jeu et par personne.

Portée : -

La durée d'effet : Selon l'EA investie.

Information pour le MJ : En dehors de l'eau, une créature transformée à l'aide de cette formule est comme « un poisson sur le sec » l'air l'étouffe dans un délai d'un Tour de Jeu si elle n'est pas ramenée immédiatement dans l'eau. Donc dans son élément le transformé peut plongé sans difficulté jusqu'à une profondeur de dix fois son Niveau en pas et même à cette profondeur, selon la durée d'effet du charme, il peut parcourir de grandes distances.

Le charme correspond moins à la nature elfique qu'il n'y paraît et ne peut être comparer à un sort type qui lie les animaux aux Elfes (d'autant que peu d'Elfe ont des liens avec les poissons). Il semble plutôt que ce soit un sort profane d'autant que les Elfes des Prairies ont depuis toujours vécu de la pêche.

Seul un Magicien expert de l'Académie de Déformation à Lowan peut permettre à l'esprit d'un Magicien Humain d'acquérir cette formule.

ANIHILATIO MAGIA KAMPFA (KAMPFZAUBER STÖREN)

Antimagie
Origine Elfe des Prairies

Technique:
L'Elfe tend le poing gauche serré en l'air et indique avec le droit l'objectif du sort.

Préparation : 3 secondes

Epreuve : CO/IN/CH

Effet : Annule la magie qui influence un combat.

Du poing serré se détache une pelote de fils en argent qui s'enroule autour du bénéficiaire de la formule de Combat et l'empêche de réaliser ses actions magiques. La formule interrompt ainsi toutes les magies adverses qui doivent influencer indirectement un combat : les armes magiques deviennent des armes normales, rétablit toutes les valeurs de combat qui ont pu être baissées ou augmentées par magie, annule la magie qui pourrait diriger les projectiles... (« Scharfes Auge, Sichre Hand »...)

Pour stopper d'une seule formule plusieurs magies adverses sur une même cible qui influent sur le combat, (bien que la formule ne soit prononcée qu'une fois et que les gestes soient réalisés qu'une seule fois), il est nécessaire d'effectuer autant d'épreuves que de magie à contrer. Chaque avantage magique est donc combattu séparément et indépendamment des autres.

La formule n'est pas efficace contre les formules magiques d'attaque directe (« Fulminictus »...), seule une formule comme « Gardianum Paradei » peut aider dans ce cas.

Coût : 3 EA par INI

Portée : 10 pas

La durée d'effet : Selon le nombre d'EA investit.
(A)

Information pour le MJ : Puisque cette magie représente une influence de brouillage extérieure qui interrompt le flux des forces magiques qui influent sur un combat et non pas le lanceur même, la résistance à la magie ne rentre pas en ligne de compte. Le charme n'agit que contre l'objectif choisi. Il est toutefois possible au prix de grands efforts de produire une zone dans laquelle presque chaque magie de soutien en combat soit empêchée. Pour cela, l'Elfe doit réussir une seule épreuve + le rayon de la zone exigée en mètre, + le nombre de personnes concernées à l'intérieur de cette zone. Cette zone coûte 8 EA par INI. Les magies qui pénètrent ensuite (c'est à dire une fois le sort lancé) dans cette zone ne sont pas concernées par cette zone d'antimagie.

Chaque type de magie possède une variante de ce sort.

ODEM ARCANUM SENSEREI (ODEM ARCANUM SENSEREI)

Clairvoyance
Origine Elfe des Prairies

Technique :
L'Elfe se concentre intensément sur son but et prononce la formule.

Préparation : 4 secondes.

Epreuve : SA/IN/CH

Effet : Grâce a cette formule, l'Elfe peut détecter la magie. Si la cible de l'Elfe (cela peut être un objet, un organisme vivant ou non, ou bien même une action...) contient une force magique, elle sera entourée pendant deux secondes par une lueur rougeâtre

Coût : 5 EA

Portée : 15 pas.

La durée d'effet : 2 secondes.

Information pour le MJ : Avec ce charme, il est aussi possible à l'Elfe d'observer toute une zone pour y détecter de la magie (objets, êtres...). Ce type d' « Odem Arcanum Senserei » exige 10 secondes de concentration, une épreuve de formule avec une difficulté de 3 points et 7 EA. L'Elfe pourra détecté pendant 20 secondes toutes les sortes de magie qui seront alors entourées d'une lueur rouge. Il peut tourner sur son propre axe et observer tous les alentours.

L'aura magique d'une créature (ou d'un objet) est plus ou moins forte en fonction de l'énergie astrale qu'il possède (ou contient). Elle peu laisser des traces de lueurs à l'endroit ou elle se tenait qui s'estompent rapidement avec le temps : La présence d'un vieux dragon ou d'un démon majeur produit une lueur telle qu'elle aveugle l'Elfe pendant un jour, quand à la question de savoir si il y avait une amulette de protection il y a quelques heures dans un certain endroit, seule une épreuve de formule +25 permet de donner une réponse qui sera de plus sûrement évasive. Seul un « Analus Arcanstructur » permet de répondre précisément à ce genre de question. Donc beaucoup de possibilités de descriptions sont ouvertes au MJ selon la recherche de l'Elfe qui veut plus de précision sur les résidus d'aura magique laissés par les créatures (objets...). La présence de l'activité divine qui peut être parfois confondue avec la magie n'est pas révélée avec un « Odem Arcanum Senserei » comme le serait un Druide ou une Sorcière (ou même un objet...). Pour cela il faut utilisé un « Analus Arcanstructur ».

L' « Odem Arcanum Senserei » est une des formules les plus connue parmi les instruits en magie.

SENSIBAR

(SENSIBAR - WAHR UND KLAR)

Clairvoyance

Origine Elfe des Prairies

Technique :

L'Elfe concentre ses pensées sur la victime et murmure la formule.

Préparation : 10 secondes

Epreuve : SA/IN/CH (+RM)

Effet : Le lanceur du sort reçoit un aperçu des sentiments de sa victime, néanmoins cette formule ne permet pas une véritable lecture des pensées. La victime à laquelle l'Elfe veut appliquer ce charme, doit être visible sans toutefois avoir absolument le visage tourné vers lui.

Coût : 5 EA

Portée : 7 pas

La durée d'effet : 10 secondes (A)

Information pour le MJ : Ce charme est connu parmi les hommes depuis des siècles, si bien qu'une académie ou un maître instructeur magicien capable de l'enseigner peut être trouver facilement.

Plus fort sont les sentiments ressentis par la victime plus facile, il est de les « lire » (bonus à l'épreuve). Au contraire, il est difficile de « lire » les sentiments de certaines créatures (malus à l'épreuve).

SILENTIUM SILENTILLE **(SILENTIUM SILENTILLE)**

Transformation du Non Animé
Origine Elfe des Prairies

Technique :
L'Elfe murmure la formule et met un index sur ses lèvres.

Préparation : 2 secondes

Epreuve : SA/SA/CH

Effet : Le charme crée une zone sphérique, l'air ne transfère plus de son. Cela vaut pour les bruits qui naissent dans la zone, aussi bien que pour ceux qui viennent de l'extérieur. La zone pénètre aussi les parois et peut se déplacer avec l'Elfe.

Coût : 1 EA par tour de jeu sur 5 pas de rayon.

Portée : selon la dépense d'EA.

La durée d'effet : selon la dépense d'EA. (A)

Information pour le MJ : A moins de communiquer par signes dans la zone de silence, les joueurs ne peuvent échanger aucune information par le bruit. Même le bruit de botte d'un compagnon sur le pavé ne fait aucun bruit. Le rayon de sphère peut excéder 5 pas mais peut toutefois être limité à l'utilisateur. Celui-ci n'émet donc aucun bruit mais doit être considéré comme sourd car il n'entend aucun son. L'effet de la zone est d'ailleurs dévastateur sur tous les êtres qui s'orientent normalement aux bruits, ainsi des nuées entières de chauves-souris peuvent tombées dans un chaos indéfinissable. Ce sort peut être appris par les Elfes mais aussi par les autres instruits en magie puisqu'elle est assez répandue. Toutes les académies de magie spécialisées dans la Transformation du Non Animé possèdent en leur sein au moins un instructeur estimé qui connaît ce sort.

VANITAR VISIBILI

(VISIBILI VANITAR)

Transformation de l'Organisme
Origine Elfe des Prairies

Technique :

L'Elfe cligne des yeux et prononce la formule. Toutes les personnes qui doivent devenir invisibles doivent rester en contact physique avec l'Elfe.

Préparation : 3 secondes par personne qui doit devenir invisible.

Epreuve : SA/SA/AG (+1 par autre personne que l'Elfe veut faire devenir invisible)

Effet : Après que la formule est été prononcée, la silhouette de l'Elfe devient un bref instant transparente, puis devient complètement invisible aux yeux des autres. La magie agit exclusivement sur l'organisme vivant et ne fonctionne pas sur les objets inertes tel que les vêtements, l'équipement, les armes... Les personnes invisibles restent tangibles dans leur environnement : Ils laissent des traces sur le sol ou dans l'eau... Ce qui pénètre dans le corps (nourriture, pointe d'arme...) devient invisible, ce qui quitte le corps (le sang...) devient visible. Une grande quantité de poussière lancée sur quelqu'un d'invisible rend ses contours visibles.

Coût : 5 EA par personne et par Tour de Jeu.

Portée : -

La durée d'effet : Selon l'EA.

Information pour le MJ : Depuis longtemps, les Magiciens recherchent une formule qui soit capable de rendre invisible les objets inertes aussi bien que l'organisme qui les transporte. Il n'y a pas longtemps, un semblant de réussite a été trouvé avec la formule « Objectum Disparathec » cependant la combinaison des deux charmes cause de grandes difficultés car ces deux formules proviennent de spécialités différentes. Les possibilités restent encore ouvertes car les ancêtres des Elfes ont su fabriquer de tels artefacts, comme le bonnet de camouflage qui combine les deux effets. « Vanitar Visibili » appartient non seulement au répertoire des Elfes et des Magiciens mais peut aussi être appris facilement par les Farceurs puisque l'invisibilité est l'une des spécialités de leurs « amis » Kobolds.

EHCNALB EREINIRC

(WEISSE MAHN UND GOLDNER HUF)

Supplication/Conjuration
Origine Elfe des Prairies

Technique :

L'Elfe se met à l'écart et met les mains en entonnoir puis émet un hennissement.

Préparation : 15 secondes, le cheval apparaît après 1d6 minutes.

Epreuve : SA/IN/CH

Effet : Par cette formule, l'Elfe fait appel à un cheval magique, une jument laiteuse qui servira de monture pendant un jour. L'animal est deux fois plus rapide que les autres

chevaux (VI : 30) et ne se fatigue jamais (END : infinie). Il porte autant qu'un cheval normal (4000 onces).

Lorsque la formule est prononcée, aucun observateur ne peut être présent. La jument ne porte seulement que l'Elfe qui l'a invoquer. Le cheval a les qualités de monture d'un cheval de bataille, cependant, il ne peut servir en combat.

Coût : 12 EA

Portée : Le cheval apparaît à côté de l'Elfe, cependant il peut se déplacer avec aussi loin qu'il le veut pendant la durée de l'effet.

La durée d'effet : Le Niveau de l'Elfe en heure.

Information pour le MJ : Aucune opinion unanime ne domine encore parmi les sages en ce qui concerne la nature de cette formule : est-ce une formule de supplication au sens strict du terme ou est-ce un pacte démoniaque ? beaucoup de signes vont dans ce sens (l'invulnérabilité de l'animal à l'égard des armes habituelles, une résistance illimitée aux sorts de Transformation et de Domination et son endurance infinie).

D'autre part, le cheval ne peut être chasser par les moyens habituels d'exorcisme et ne présente aucun des signes habituels de la présence démoniaque, indépendamment du fait que les Elfes et les démons sentent sa présence probablement aussi bien qu'une amulette de Praïos ou un prêtre du dieu Sans Nom peut le faire.

Les chevaux d'Elfe proviennent probablement de la « lumière » que les elfes désignent être la source de leur origine. L'explication la plus étrange dit que les chevaux des Elfes des Prairies des « Iles du Brouillard » doivent provenir de la mythologie elfique même.

Bien que la formule ne devrait poser aucun problème à apprendre pour un Magicien, aucun Elfe des Prairies n'a encore partager ce savoir avec un Humain.

Formules des Guildes de Magie

Niel Enaîch Enneiter (BAND UND FESSEL DICH UMRINGT)

Contrôle/Domination
Origine : Elfe des Bois

Technique :
L'Elfe marche en cercle autour de la victime et prononce la formule.

Préparation : 30 secondes.

Epreuve : SA/CH/FO (+RM)

Effet : Cette formule empêche la victime (Animal ou créature intelligente) de s'éloigner d'un certains nombres de pas, d'un secteur défini par l'Elfe. La victime peut s'échapper après un Tour de Jeu en réussissant une épreuve de Courage plus le niveau de la formule de l'Elfe ; si l'épreuve est un échec, sa valeur de Courage diminue de 2 points pour 7 heures. La victime peut essayer une nouvelle épreuve de Courage à chaque heure, cependant chaque nouvel échec fait descendre la valeur de Courage de 2 points.

Coût : 12 EA.

Portée : Le secteur restreint peut avoir un rayon maximum de 7 pas mais ne doit pas avoir de forme régulière.

La durée d'effet : Niveau de la formule de l'Elfe en heure.

Information pour le MJ : Il est également possible au moyen de cette formule d'attacher plusieurs organismes vivants dans la sphère d'influence. Dans ce cas, l'Epreuve de Formule s'effectue avec la résistance à la magie la plus élevée de toutes les victimes plus leur nombre et coûte 12 EA plus le nombre de prisonniers concernés. L'utilisation experte de cette formule permet de l'employer en combinaison avec un « Reversalis » : On doit d'abord établir jusqu'à quelle résistance à la magie, les éventuels intrus peuvent être influencés. La sphère d'influence qui apparaît ne peut être pénétrée que par les intrus les plus courageux et beaucoup d'animaux feront un détour pour ne pas entrer dans une telle sphère (s'ils ne sont pas provoqués ou extrêmement affamés). Sous cette forme, le « Niel Enaîch Enneiter » est plus qu'adapté pour la protection d'un gîte puisqu'au moment où il est créé, il n'agit qu'à l'extérieur, donc les compagnons de l'Elfe ne sont pas concernés aussi longtemps qu'ils ne quittent pas le cercle. La formule, principalement elfique est occasionnellement utilisée par les Druides et les Sorcières et plus rarement par les Magiciens.

HORRIPHOBUS

(BAND UND FESSEL DICH UMRINGT)

Contrôle/Domination
Origine : Guilde de Magie

Technique :
Le Magicien menace la victime du poing fermé et hurle la formule.

Préparation : 3 secondes.

Epreuve : CO/IN/CH (+RM).

Effet : Le Magicien apparaît à sa victime comme son pire cauchemar le plus sombre ou comme un ennemi invincible, incontrôlable. La victime est tellement démoralisée par ce sort qu'elle se sauve en criant ou se recroqueville dans un coin transit par la peur. L'« Horriphobus » peut aussi être utilisé simultanément contre plusieurs adversaires. Dans ce cas l'Epreuve de Formule est modifiée par la plus haute résistance à la magie des adversaires à intimider plus leur quantité. Cette magie agit contre toutes les créatures pensantes et ressentants des sentiments. Donc, les morts-vivants, les amibes, les insectes et les créatures semblables ne sont pas affectés par ce sort.

Coût : 7 EA (si plusieurs adversaires doivent être intimidés en même temps, la dépense d'énergie augmente et passe à 9 EA par victimes).

Portée : 7 pas.

La durée d'effet : 3 Tours de Jeu.

Information pour le MJ : Il s'agit donc de l'une des formules les plus classique du Magicien qui sert surtout à éviter le combat rapproché et il est prouvé qu'elle est très efficace. Si la victime ne peut s'enfuir, elle reste prostrée dans un coin et reste incapable de prendre quelques décisions que ce soit excepté le fait de saisir la moindre occasion de s'enfuir. Si la victime apeurée est attaquée, il peut arriver qu'elle se défende (avec une épreuve de CO + la valeur de l'Aptitude de Formule du Magicien) comme un rat acculé dans un coin jusqu'à son dernier souffle de vie.

La similitude avec le « Mauvais Regard » des Druides leur permet d'apprendre cette formule sans grande difficulté.

ERUTCEL SEESEN

(IN DEN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN)

Clairvoyance
Origine : Firnelfe

Technique :
Le Firnelfe regarde le visage de sa victime et se concentre alors sur la formule.

Préparation : 10 secondes.

Epreuve : SA/SA/CH (+RM)

Effet : Le Firnelfe reçoit un cours aperçu des pensées de la victime. Il peut ainsi lire les pensées momentanées de sa victime aussi bien que dans un livre ouvert.

Coût : 8 EA pour 10 secondes.

Portée : 3 pas.

La durée d'effet : Selon l'EA investit. (A)

Information pour le MJ : Ce sort appartient ainsi que certaine formules de Communication elfique aux formules les plus « perverses » des Guildes de Magie : Ce qui servait à l'origine à l'échange d'idées ou à la communication dans les tempêtes de neige, a déperî en une magie d'interrogation par excellence et dans une si grande proportion qu'actuellement beaucoup de Magiciens maîtrisent mieux la formule que les plus grands Elfes.

Pour cette raison, beaucoup d'Elfes hésitent à transmettre la formule aux Humains, ce qui, toutefois ne représente pas un problème, puisque toutes les écoles de Clairvoyance et beaucoup d'autres académies enseignent la formule.

Si l'Elfe veut tenter de lire les pensées d'une autre créature qu'un Humain (Ork, Goblin, Homme-Lézard...), le MJ peut imposer un malus à l'Epreuve de Formule qui peut aller jusqu'à 7 points. Il faut aussi considérer que par exemple, les pensées des Nains sont semblables à celles des Humains tandis que les pensées des hommes-lézards sont complètement différentes – Les pensées des dragons, licornes ou démons peuvent être encore plus difficile à lire.

RESPONDAMI VERITAR (RESPONDAMI VERITAR)

Contrôle/Domination

Origine : Guilde de Magie

Technique :

Le Magicien regarde sa victime dans les yeux et prononce la formule, ensuite il pose une question.

Préparation : 3 secondes.

Epreuve : SA/IN/CH (+RM)

Effet : La magie contraint la victime à répondre à une question par oui ou par non. Si l'ensorcelé ne peut répondre à la question donnée par oui ou par non, il restera muet et subira cependant 1 BL. C'est l'affaire du mage de formuler la question la plus clair possible.

Coût : 5 EA

Portée : 3 pas.

La durée d'effet : Instantané.

Information pour le MJ : La maîtrise de cette formule est bien répandue dans toutes les communautés magiques ; cependant, les Magiciens de hauts rangs de l'académie d'Elenvina sont considérés les maîtres du « RESPONDAMI ».

Selon certaines rumeurs, il existe une formule capable de forcer une victime à dire la vérité sur une durée plus longue.

Le « Respondami » est utilisé dans quelques académies comme punition pour les élèves car l'enseignant relie la formule à une question alternative et demande à l'élève, par exemple : « Veux-tu pousser tes absurdités plus loin ou vas-tu te rappeler enfin que la science de la magie est une affaire très sérieuse ? »

SOMNIGRAVIS

(SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF)

Contrôle/Domination
Origine : Elfe des Bois

Technique :
L'Elfe simule un bâillement et murmure la formule.

Préparation : 7 secondes.

Epreuve : SA/CH/CH (+ RM).

Effet : Cette magie plonge un être vivant dans un sommeil profond, d'où il sortira immédiatement s'il est attaqué ou secoué rugueusement. L'Elfe doit pouvoir voir sa victime durant toute la durée du lancement de la formule et la victime doit être dans un état calme (être assis ou dans une autre position paisible). Celui qui est touché par ce sommeil magique, ne tombe pas soudainement au sol (ce qui annulerait l'effet du sort immédiatement), mais s'affaisse doucement sur lui-même.

Il est aussi possible de plonger dans le sommeil plusieurs êtres vivants simultanément. L'épreuve s'effectue avec la résistance à la magie la plus élevée des victimes concernées, plus leur quantité.

Coût : 8 EA par être vivant.

Portée : 10 pas.

La durée d'effet : La moitié du Niveau de l'Elfe (arrondi) en heure.

Information pour le MJ : Pendant le sommeil artificiel, l'Energie Astrale et l'Energie Vitale de la victime ne se régénère pas ; au contraire, les maladies et les poisons continuent leur travail dévastateur. Ce sort fait partie des premiers sorts que le Magicien Humain Tamaras à appris auprès des Elfes des bois, pour cette raison, cette formule est largement répandue. Puisque dans *la nature des forces de la magie*, la formule est insuffisamment décrite, pour apprendre celle-ci, il est nécessaire de l'étudier sur une période d'une année (et deux épreuves de *Connaissance des Arcanes* +10 réussis).

NOITCETORP TIRPES EMA

(WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE)

Antimagie

Origine : Guilde de Magie

Technique :

Le Magicien se frotte les tempes (ou celles de la créature qu'il veut ensorceler) et murmure la formule.

Préparation : 5 secondes.

Epreuve : CO/SA/CH

Effet : Ce charme renforce la conscience et augmente ainsi la résistance à la magie d'un organisme vivant d'autant de points qu'il en reste non utilisé lors de l'épreuve. Contre les magies de Contrôle/Domination et de Clairvoyance, 3 points de plus sont ajoutés. Le Magicien peut appliquer cette formule sur lui même.

Coût : 12 EA

Portée : Au contact.

La durée d'effet : 1 Tour de Jeu.

Information pour le MJ : Il semble que cette formule soit tirée de la formule originelle « Arcano Psychostabilis ». Cette formule est pour le moment seulement enseignée à Punin, dans la BannAcadémie de Fasar, à Kuslik (Antimagie) et à Gareth, néanmoins, il faut s'attendre à la trouver rapidement dans les autres académies.