

# Baltéria V

Champions of Collysea

Grimoire des magies élémentaires

# Magie élémentaire [Feu]

## Cercle 1

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	3 PEM	2 PEM	1 PEM

### Braises

Au terme de l'incantation, l'apprenti envoie un projectile enflammé vers une cible, lui causant 1 point de dégâts de feu.

Annonce : 1 Feu

### Charbons ardents

L'élémentaliste crée une zone de charbons ardents sous les pieds de sa cible, la forçant à sautiller sur place et à rester en mouvement pendant 15 secondes.

Annonce : Danse maintenant 15 sec

### Combustion

L'apprenti incinère un corps et peut le transformer en cendres en quelques instants. Très pratique pour faire disparaître des preuves compromettantes.

Annonce : Incinération

### Langage élémentaire [Feu]

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti peut communiquer avec les créatures venant du plan du feu pendant une durée d'une heure.

### Message brûlant

L'élémentaliste peut envoyer un message écrit au destinataire de son choix. Ce message est protégé des yeux indiscret par un sceau qui active la combustion de la lettre si celui-ci n'est pas désactivé par un mot de commande.

### Piège explosif

L'apprenti protège un sac, une bourse ou un système de verrouillage pour qu'il explose s'il n'est pas annulé par un mot de commande choisi au lancement du sort. L'explosion inflige 3 points de dégâts de feu à celui qui tente de forcer le contenant ou le système de verrouillage.

## Cercle 2

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	4 PEM	3 PEM	2 PEM

### Attiser la flamme

Le sorcier utilise ses capacités pour aider à alimenter la forge et permet au forgeron de réduire d'une ressource courante ou inhabituelle le coût d'une recette basique ou simple (minimum une ressource quoi qu'il arrive).

### Brûlures

Le sorcier concentre la chaleur environnante et brûle les mains de sa cible, la forçant à lâcher ce qu'elle tenait.

Annonce : Désarmement

### Cendres

Le sorcier projette une poignée de cendres aux yeux de sa cible, l'aveuglant temporairement. La cible frappera un coup sur deux à 0.

Annonce : Aveuglement 15 secondes

### Flammèches

Le sorcier envoie une gerbe de flammes directement sur sa cible causant 3 points de dégâts de feu.

Annonce : 3 Feu

### Protection élémentaire mineure [Feu]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier protège sa cible du prochain sort du registre du feu qu'il reçoit.

Annonce : Resist

### Résistance élémentaire mineure [Feu]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier pare sa cible de flammes, atténuant les dégâts de feu qui pourraient lui être infligées, peu importe la source, pendant un combat. Il réduit ainsi les dégâts de feu de 2 avec un minimum de 1 dégât subit..

## Cercle 3

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	5 PEM	4 PEM	3 PEM

### Boule de feu

Le Tisse-sort envoie une boule de flammes sur deux cibles causant 4 points de dégâts de feu à chacune.

Annonce : 4 Feu

### Human Bomb

Le Tisse-sort libère toute son énergie magique dans une explosion infligeant 8 dégâts à toute cible, amie ou ennemie, située dans un rayon de 5m. Après le lancement de ce sort, le Tisse-sort est à -1 PV et tombe dans le coma.

Annonce : Human Bomb 8 Feu Zone de 5m

### Lance-flamme

Le Tisse-sort envoie une gerbe de flammes directement sur sa cible causant 6 points de dégâts de feu.

Annonce : 6 Feu

### Résistance élémentaire majeure [Feu]

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort pare sa cible de flammes, atténuant les dégâts de feu qui pourraient lui être infligés, peu importe la source, pendant un combat. Il réduit ainsi les dégâts de feu de 4 avec un minimum de 1 dégât subit.

### Smog

Le sorcier projette un épais nuage de fumée autour de la tête de trois cibles, les aveuglant temporairement. Les cibles frapperont un coup sur deux à 0.

Annonce : Aveuglement 15 secondes

### Surchauffe

Le Tisse-sort concentre la chaleur environnante et brûle les mains de trois cibles proches, les forçant à lâcher ce qu'elles tenaient.

Annonce : Désarmement

# Magie élémentaire [Terre]

## Cercle 1

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	3 PEM	2 PEM	1 PEM

### Conservation des corps

L'apprenti utilise l'énergie de la Terre pour empêcher la décomposition d'un corps pendant une heure, allongeant d'autant le temps de coma pendant lequel la cible peut être réanimée.  
Annonce : Conservation

### Détection de ressources [Minéraux]

L'apprenti peut ressentir l'énergie des minéraux aux alentours et ainsi repérer un gisement de métal ou de gemmes.

TO : Le Champion doit aller trouver un référent pour que celui-ci l'amène à un site de récolte du type correspondant.

### Lance-pierre

Au terme de l'incantation, l'apprenti envoie un projectile de terre vers une cible, lui causant 1 point de dégâts de Terre.

Annonce : 1 Terre

### Langage élémentaire [Terre]

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti peut communiquer avec les créatures venant du plan de la Terre pendant une durée d'une heure.

### Passage sans traces

L'apprenti camoufle sa piste et celle des personnes qui le suivent, empêchant le pistage de celles-ci.

### Peau d'argile

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti se recouvre d'argile molle, lui permettant d'ignorer le premier coup non spécial qu'il reçoit.

## Cercle 2

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	4 PEM	3 PEM	2 PEM

### Lance-pavé

Le sorcier envoie un pavé directement sur sa cible causant 3 points de dégâts de Terre.  
Annonce : 3 Terre

### Protection élémentaire mineure [Terre]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier protège sa cible du prochain sort du registre de la Terre qu'il reçoit.  
Annonce : Resist

### Rempart

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier se transforme en un rempart qui bloque toutes les attaques physiques non spéciales ou ne possédant pas de type de dégâts (élémentaire, karmique, poison, etc...). Il ne peut pas bouger et est immunisé aux effets de déplacement. Il est également insensible aux effets mentaux (comme la peur par exemple). Il n'est cependant pas immunisé aux effets de destruction tel que le coup brisant ou un brise-armure, ce qui annule le sort. La transformation dure jusqu'à 5 minutes ou jusqu'à son annulation.

### Résine

Le sorcier utilise son énergie pour créer une petite zone de résine sous les pieds de sa cible, l'empêchant de se déplacer pendant 15 secondes.  
Annonce : Enchevêtrement 15 secondes

### Résistance élémentaire mineure [Terre]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier entoure sa cible de l'énergie de la Terre, atténuant de 2 points les dégâts de Terre qui pourraient lui être infligés avec un minimum de 1 dégât subit, peu importe la source, pendant un combat.

### Terre nourricière

Le sorcier utilise ses capacités pour aider à exacerber les capacités nutritives des ressources utilisées pour la cuisine et permet au cuisinier de réduire d'une ressource courante ou inhabituelle le coût d'une recette basique ou simple (minimum une ressource quoi qu'il arrive).

## Cercle 3

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	5 PEM	4 PEM	3 PEM

### Chute de pierres

Le Tisse-sort fait tomber des pierres directement sur trois cibles, leur causant 3 points de dégâts de Terre chacune.

Annonce : 3 Terre

### Coeur de pierre

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort concentre son esprit pour, comme la Terre elle-même, ne plus ressentir les incursions extérieures et résister au prochain effet mental qu'il reçoit.

Annonce : Resist

### Epines

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort se pare d'épines, infligeant 2 dégâts aux attaquants qui le touchent avec une arme de corps à corps.

Annonce : Epines 2 dégâts

### Lance-roc

Le Tisse-sort lance un rocher directement sur sa cible causant 6 points de dégâts de Terre .

Annonce : 6 Terre

### Résistance élémentaire majeure [Terre]

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort pare sa cible de pierres, atténuant les dégâts de Terre qui pourraient lui être infligés, peu importe la source, pendant un combat. Il réduit ainsi les dégâts de Terre de 4 avec un minimum de 1 dégât subit.

### Sables mouvants

Le Tisse-sort utilise son énergie pour créer une petite zone de sables mouvants sous les pieds de trois cibles proches, les empêchant de se déplacer pendant 15 secondes.

Annonce : Enchevêtrement 15 secondes

# Magie élémentaire [Eau]

## Cercle 1

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	3 PEM	2 PEM	1 PEM

### Détection de ressources [Animaux]

L'apprenti peut ressentir l'énergie des animaux aux alentours et ainsi repérer une piste de gibier, un terrier ou autre.

TO : Le Champion doit aller trouver un référé pour que celui-ci l'amène à un site de récolte du type correspondant.

### Langage élémentaire [Eau]

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti peut communiquer avec les créatures venant du plan de l'eau pendant une durée d'une heure.

### Liquéfaction

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti se liquéfie et se répand en une petite flaque d'eau. Il est alors impossible de lui faire des dégâts. Le sort dure 5 minutes et ne peut être annulé par le lanceur.

Annonce : Liquéfaction

### Pistolet à eau

Au terme de l'incantation, l'apprenti envoie un projectile d'eau sur sa cible, causant 1 point de dégât d'Eau.

Annonce : 1 Eau

### Purification

L'apprenti peut rendre n'importe quelle source d'eau potable.

### Respiration aquatique

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti se fait pousser des branchies afin de pouvoir respirer aussi bien à l'air libre que dans l'eau pendant une durée d'une heure.

## Cercle 2

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	4 PEM	3 PEM	2 PEM

### Bulles d'eau

Le sorcier envoie une gerbe d'eau à sa cible causant 3 points de dégâts d'eau.

Annonce : 3 Eau

### Eau claire

Le sorcier utilise ses capacités pour aider à exacerber les substances actives des ressources utilisées pour la médecine et permet au médecin de réduire d'une ressource courante ou inhabituelle le coût d'une recette basique ou simple (minimum une ressource quoi qu'il arrive).

### Graisse

Le sorcier répand une substance glissante sous les pieds de sa cible, la faisant tomber les deux genoux au sol.

Annonce : Glisse

### Nappe de brouillard

Le sorcier et ses deux alliés les plus proches sont enveloppés dans un brouillard épais, leur conférant un léger camouflage tant qu'ils ne bougent pas. Ne fonctionne pas en combat.

Annonce : Camouflage Novice

### Protection élémentaire mineure [Eau]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier protège sa cible du prochain sort du registre de l'Eau qu'il reçoit.

Annonce : Resist

### Résistance élémentaire mineure [Eau]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier entoure sa cible de l'énergie de l'Eau, atténuant de 1 point les dégâts d'Eau qui pourraient lui être infligés, peu importe la source, pendant un combat.

## Cercle 3

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	5 PEM	4 PEM	3 PEM

### Flétrissure

Le Tisse-sort assèche une partie du corps de son adversaire (bras ou jambe), empêchant sa cible de l'utiliser pendant 1 combat ou jusqu'à ce qu'il reçoive un soin approprié (soin de handicap).

Annonce : Handicap [Membre]

### Forme de brume

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort change son corps en brume. Il devient ainsi intangible pendant 15 sec. Il ne peut pas lancer ce sort sur une autre personne que lui même.

Annonce : Forme de brume

### Résistance élémentaire majeure [Eau]

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort protège sa cible, atténuant les dégâts d'Eau qui pourraient lui être infligés, peu importe la source, pendant un combat. Il réduit ainsi les dégâts d'Eau de 4 avec un minimum de 1 dégât subit.

### Surf

Le Tisse-sort projette une vague sur trois cibles, leur causant 3 points de dégâts d'Eau chacune.

Annonce : 3 Eau

### Verglas

Le Tisse-sort utilise son énergie pour créer une petite zone de glace sous les pieds de trois cibles proches, les faisant tomber les deux genoux au sol.

Annonce : Glisse

### Vibraqua

Le Tisse-sort lance une sphère d'eau directement sur sa cible causant 6 points de dégâts d'Eau.

Annonce : 6 Eau

# Magie élémentaire [Air]

## Cercle 1

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	3 PEM	2 PEM	1 PEM

### Aurore boréale

L'apprenti crée des volutes de lumières qui distraient une cible pendant 15 secondes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un point de dégât. La cible distraite ne peut plus rien faire d'autre hormis regarder le magnifique spectacle qui s'offre à elle.

Annonce : Distraction 15 secondes

### Détection de ressources [Végétaux]

L'apprenti peut ressentir l'énergie des végétaux aux alentours et ainsi repérer des arbres ou des herbes utiles dans différents corps de métier.

TO : Le Champion doit aller trouver un référent pour que celui-ci l'amène à un site de récolte du type correspondant.

### Langage élémentaire [Air]

#### **Amélioration de type corps**

L'apprenti peut communiquer avec les créatures venant du plan de l'air pendant une durée d'une heure.

### Lame d'air

L'apprenti projette une lame d'air vers sa cible, causant 1 point de dégât d'air.

Annonce : 1 Air

### Lévitiation des corps

L'apprenti peut faire léviter le corps d'une personne à quelques centimètres au-dessus du sol. Le corps suit le lanceur du sort pendant une heure ou jusqu'à son annulation.

### Mur d'air

L'apprenti s'enveloppe dans un petit tourbillon d'air qui dévie les projectiles qui le prennent pour cible.

Annonce si touché par un projectile: Esquive

## Cercle 2

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	4 PEM	3 PEM	2 PEM

### Bourrasque

Le sorcier envoie une rafale de vent sur sa cible, la projetant en arrière.

Annonce : Recul

### Lévitiation

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier s'élève de quelques centimètres au-dessus du sol et contrôle suffisamment les courants d'airs proches que pour se protéger des effets de déplacements ou de contrition pendant un combat.

Annonce: Resist

### Protection élémentaire mineure [Air]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier protège sa cible du prochain sort du registre de l'Air qu'il reçoit.

Annonce : Resist

### Résistance élémentaire mineure [Air]

#### **Amélioration de type corps**

Le sorcier englobe sa cible avec l'énergie de l'Air, atténuant de 2 points les dégâts d'Air qui pourraient lui être infligés avec un minimum de 1 dégât, peu importe la source, pendant un combat.

### Tranch'Air

Le sorcier appelle des vents violents pour lacérer sa cible et lui causer 3 points de dégâts d'air.

Annonce : 3 Air

### Versatilité de l'air

Le sorcier utilise ses capacités pour aider à exacerber les substances actives des préparations alchimiques et permet à l'alchimiste de réduire d'une ressource courante ou inhabituelle le coût d'une recette basique ou simple (minimum une ressource quoi qu'il arrive).

## Cercle 3

	<b>Novice</b>	<b>Compagnon</b>	<b>Maître</b>
<b>Coût des sorts</b>	5 PEM	4 PEM	3 PEM

### Aéroblast

Le Tisse-sort lance une sphère d'eau directement sur sa cible causant 6 points de dégâts d'Eau.

Annonce : 6 Eau

### Écholocalisation

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort utilise les mouvements de l'air pour détecter les créatures proches (10m) camouflées ou invisibles **pendant 5 minutes**.

NB : Il ne peut pas lancer ce sort sur une autre personne que lui-même.

Annonce : Echolocalisation

### Résistance élémentaire majeure [Air]

#### **Amélioration de type corps**

Le Tisse-sort protège sa cible, atténuant les dégâts d'Air qui pourraient lui être infligés, peu importe la source, pendant un combat. Il réduit ainsi les dégâts d'Air de 4 avec un minimum de 1 dégât subit.

### Tempête

Le Tisse-sort déchaîne une tempête sur trois cibles, leur causant 3 points de dégâts d'Air chacune.

Annonce : 3 Eau

### Tornade

Le Tisse-sort envoie une rafale de vent sur sa trois cibles, les projetant en arrière.

Annonce : Recul

### Vents contraires

Le Tisse-sort englobe une cible dans une poche d'air violent qui l'empêche de prononcer le moindre mot pendant 30 secondes.

Annonce : Silence 30 secondes

# Magie générale

## Cercle 1

**Coût des sorts**                      3 PEM

### Détection de la magie

L'apprenti se concentre sur les objets et les personnes se trouvant dans une zone proche (3 mètres maximum) et peut détecter la présence de magie sur celles-ci.

### Lecture de la magie

Ce sort permet à l'apprenti de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, ...). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits.

### Lumière

L'apprenti génère une source de lumière qu'il peut contrôler, allumer et éteindre à volonté pendant une durée d'une heure.

### Verrou magique mineur

L'apprenti verrouille un contenant par une serrure magique basique (de Rang 1). Il peut à tout moment décider d'ouvrir ou de refermer le contenant en utilisant un mot de commande et sans annuler le sort.

## Cercle 2

**Coût des sorts**                    3 PEM

### Armure du mage

#### ***Amélioration de type corps***

Le sorcier concentre la magie autour de son corps pour former une protection aux coups. Pour une durée d'un cycle, le sorcier s'octroie une armure de 2PA, non cumulable avec les autres armures physiques et qui se renouvelle à chaque combat..

Annonce : Armure 2

### Identification

En se concentrant sur une source de magie, le sorcier peut obtenir des informations sur celle-ci. Puissance, type de magie, etc...

### Verrou magique majeur

Le sorcier verrouille un contenant par une serrure magique simple (de Rang 2). Il peut à tout moment décider d'ouvrir ou de refermer le contenant en utilisant un mot de commande et sans annuler le sort.