

ALT-R
Règle du jeu
MAGIE

Sanctus Dartus <cremasch@essi.fr>,
Shivien <xelloss.leroy@gmail.com>

19 décembre 2006

Table des matières

I	Générique	4
1	Origine de la magie	4
2	Description des formes de Magie	5
2.1	Magie brute	5
2.1.1	Élémentaire-Air	5
2.1.2	Élémentaire-Eau	6
2.1.3	Élémentaire-Feu.	6
2.1.4	Élémentaire-Terre.	6
2.1.5	Magie Astrale.	6
2.1.6	Magie Blanche.	7
2.1.7	Magie Noire.	7
2.2	Magie domestique.	7
3	Manipuler la magie.	8
3.1	Compétences, Attributs et Sorts.	8
3.2	Méthodes.	8
II	Liste de sorts	10
4	Magie brute	10
4.1	Élément Air	10
4.1.1	Basique	10
4.1.2	Moyen	10
4.1.3	Arcanes	11
4.2	Élément Eau.	12
4.2.1	Basique.	12
4.2.2	Moyen.	12
4.2.3	Arcanes.	13
4.3	Élément Feu.	13
4.3.1	Basique.	13
4.3.2	Moyen.	13
4.3.3	Arcanes.	14
4.4	Élément Terre.	15
4.4.1	Basique.	15
4.4.2	Moyen.	15
4.4.3	Arcanes.	16
4.5	Magie Astrale.	17
4.5.1	Basique.	17
4.5.2	Moyen.	17
4.5.3	Arcanes.	19
4.6	Magie Blanche.	19
4.6.1	Basique.	19

4.6.2	Moyen.	20
4.6.3	Arcanes.	21
4.7	Magie Noire.	22
4.7.1	Basique.	22
4.7.2	Moyen.	22
4.7.3	Arcanes.	23
5	Magie domestique.	25
5.1	Abjuration.	25
5.2	Conjuration.	25
5.3	Divination.	25
5.4	Evocation.	25
5.5	Illusion.	25
5.6	Invocation.	25
5.7	Nécromancie.	25
5.8	Transmutation.	25
5.9	Universelle.	25
6	Magie légendaire et oubliée.	25
6.1	Magie oubliée	25
6.2	Magie légendaire	25
6.2.1	Des Hommes	25
6.2.2	Des Dieux	26
6.2.3	Des Chevaliers Dragons	26

Première partie

Générique

1 Origine de la magie

La magie est la manipulation de l'énergie du plan Astral afin de créer un effet, soit sur le plan physique, soit sur le plan astral ou sur les deux plans en même temps. Pratiquer la magie consiste à manipuler l'énergie renfermée dans le plan Astral (qui se superpose parallèlement au plan physique). Etre un sorcier/mage/prêtre/etc consiste à avoir la possibilité de contrôler au moins certaines utilisations de cette énergie.

L'Energie magique du plan Astral. Cette fameuse énergie est appelée du plan Astral. Fort bien, mais d'où vient-elle exactement ? Le plan Astral, à l'instar du plan physique, n'a rien d'uniforme, et il est peuplé des esprits de toutes les créatures vivantes existantes dans le monde : celles qui vivent quasi entièrement dans le plan Astral (les démons), ceux qui vivent presque totalement dans le monde physique (les dragons), et ceux entre les deux (les humains, les plantes, etc.).

2 Description des formes de Magie

Il existe plusieurs "*formes*" de magie selon la façon d'utiliser et d'appeler l'énergie magique.

2.1 Magie brute

La magie brute est l'utilisation massive d'énergie du plan Astral afin d'obtenir un effet qui est la plupart du temps simple. Cette méthode est donc surtout basé sur la quantité d'énergie qui est tiré du plan Astral.

Il existe deux façons de manipuler l'énergie magique de façon brute : la première est de l'utiliser directement, telle quelle (ce sont les sorts de magie noire, de magie blanche et la magie astrale). Ces sorts, composés de l'énergie du plan Astral, peuvent agir aussi bien dans le plan d'où ils sont invoqués (le plan physique) que dans leur plan d'origine (le plan Astral). En gros, ces sorts, d'où qu'ils soient lancés, agissent dans les deux plans.

La seconde façon d'utiliser l'énergie magique est de la convertir en un ou plusieurs éléments physiques (ce sont les sorts des quatre catégories élémentaires : feu, eau, air et terre). Cette seconde méthode est intéressante, outre le fait qu'ils sont plus simples à lancer (pour la plupart), uniquement si la cible est elle aussi physique : les sorts n'agissent plus dans le plan Astral, et sont donc totalement inopérants sur des créatures spirituelles telles que les démons.

L'énergie magique utilisé est bien sur celle des esprits avec quelques précisions. Pour lancer un sort de magie noire on fera appel à l'énergie des démons ou de divinités maléfiques (une infime fraction de l'énergie de chacun). Pour un sort de magie blanche, on fera appel à celle des esprits des dragons ou de divinités bénéfiques, etc.

Pour les sorts élémentaire (4 éléments) ainsi que la magie astrale, on fera appel à l'énergie de certaines des créatures telles que les humains, les plantes et autres. A noter que l'on peut, si on le désire, faire appel à l'énergie de l'esprit d'une seule créature. Mais en général, cette dernière est largement insuffisante pour lancer un sort. Ceci dit, si l'on fait appel à une créature très puissante, même une fraction de son énergie peut être suffisante. Dans ces cas là, le sort dépend généralement de la personnalité de la créature à qui l'on emprunte l'énergie. A noter aussi que si la créature vient à disparaître, il devient évidemment impossible de faire appel à une partie de l'énergie de son esprit, puisque ce dernier n'existe plus.

2.1.1 Élémentaire-Air

Les sorts de l'élément air permettent généralement d'agir sur la pression de l'air qui entoure le magicien, en créant ou supprimant de l'air grâce à l'énergie du

plan Astral. La plupart des sorts d'air sont très utiles au combats. Ils consistent généralement à frapper l'ennemi à l'aide de masse d'air en surpression. Mais on peut aussi créer de mini-orage en jouant avec les surpressions-dépressions, ce qui autorise à lancer des attaques de foudres, également des plus efficaces en cas de bataille.

2.1.2 Élémentaire-Eau

Comme son nom l'indique clairement, l'élémentaire-eau regroupe les magies permettant de transformer l'énergie du plan astral en eau, puis de l'utiliser. L'eau peut être invoquée sous ses différents états (liquide, glace, vapeur) et peut ensuite être manipulée selon la volonté du magicien. Ces sorts peuvent aussi servir pour juste manipuler l'eau déjà existante dans le monde physique, sans en appeler du plan Astral. Les sorts d'eau liquide sont peu offensifs, à l'inverse des sorts de glace, car cette dernière peut facilement être remodelée en formes coupantes/tranchantes. Les sorts de glace refroidissent en général l'atmosphère ambiante. On se souviendra aussi que quelque chose de gelé est beaucoup plus dur qu'à son état normal, et qu'il est donc beaucoup plus fragile.

2.1.3 Élémentaire-Feu.

Hum... comment dire cela sans que cela paraisse idiot ? Les sorts de feu sont les sorts de feu ! Le magicien transforme l'énergie du plan Astral et crée des masses d'énergie enflammées hautement explosives. Inutile de préciser que les sorts de feu sont particulièrement adaptés pour l'attaque.

2.1.4 Élémentaire-Terre.

Les sorts de l'élémentaire-terre affectent la roche ou le sol en général. Ces sorts permettent de modifier ou de détruire la structure des éléments "solides" en général : la terre, les rochers, ou même des murs, etc... Ces sorts sont peu pratiques pour le combat car ils ne permettent pas d'agir directement sur l'ennemi (à l'exception des golems). Ceci dit, les capacités de projeter des roches sur l'ennemi ou de causer un tremblement de terre peuvent s'avérer des armes plus qu'efficaces si elles sont bien utilisées. Mais encore là, la condition est que l'ennemi soit au contact du sol.

2.1.5 Magie Astrale.

La Magie Astrale utilise les mêmes énergies que les quatre autres magies de shamanisme, à la différence que l'énergie invoquée du plan astral n'est pas transformée en éléments physiques, mais qu'elle demeure dans le plan Astral et agit donc dans ce dernier. Cette magie n'a donc absolument aucun effet dans le monde physique, et est exclusivement consacrée à frapper les esprits qui vivent dans le plan Astral. Toutes les créatures ont un esprit, et vivent donc toutes en partie dans le plan Astral et en partie dans le plan physique. Bien sur, la magie Astrale sera surtout efficace contre les créatures qui existent presque exclusivement dans ce plan : les démons. Les autres créatures qui vivent autant

ou plus dans le plan physique que dans le plan astral (humains, dragons) sont généralement insensibles à cette forme de magie. (quoi que les humains soient parfois rendus idiots pour quelques jours quand ils sont frappés par un sort Astral...)

2.1.6 Magie Blanche.

La magie blanche utilise l'énergie Astrale des dieux-dragons et de leurs serviteurs, les dragons. Comme ceux ci sont les gardiens de l'ordre et s'opposent par nature au chaos, les sorts de magie blanche sont peu susceptibles de servir à la destruction, donc à l'attaque. Ils permettent au contraire plus de protéger, de guérir, de chasser les ténèbres et les démons, etc (rien de très surprenant jusque là...). Il existe de très nombreux sorts, et ces derniers, à la différence des autres, sont enseignés exclusivement aux apprentis clercs ou prêtres, dans les temples. Bien sur, cela ne veut pas dire qu'un magicien quelconque n'y a pas accès, mais il devra les apprendre "sur le tas", car il ne trouvera pas de professeurs ailleurs que dans les temples. Les sorts de magie blanche fonctionnent comme tout les autres : ils font appel soit à une étincelle d'énergie de tous les dragons, soit à l'énergie d'un seul d'entre eux si celle ci est suffisante pour déclencher le sort.

2.1.7 Magie Noire.

La magie noire, magie astrale, est l'opposée à la magie blanche, dans la mesure où elle fait appel exclusivement à l'énergie des purs démons qui vivent dans le plan Astral. La magie noire est la catégorie la plus difficile à maîtriser : presque tous les sorts demandent beaucoup d'énergie, et ces derniers sont quasiment tous offensifs. Le magicien doit prendre garde à ne pas laisser son esprit être blessé (il invoque les démons, tout de même...) et à ne pas perdre le contrôle de son sort, faute de quoi il pourrait en subir lui aussi les effets. Toutes les magies noires frappent simultanément le plan physique et le plan Astral.

2.2 Magie domestique.

La magie domestique consiste à manipuler de façon extrêmement précise (dans la plupart des cas) une certaine quantité d'énergie du plan Astral afin d'obtenir un effet défini la plupart du temps plus complexe que ceux de magie brute.

3 Manipuler la magie.

Cette section parlera des règles du système de magie d'Alt-R.

3.1 Compétences, Attributs et Sorts.

Pour lancer un sort il faut posséder la compétence correspondante au type de sort à lancer (brute ou domestique). Cette compétence est associée à la magie.

Un sort a deux caractéristiques primordiales : la difficulté et le coût. La difficulté représente évidemment la maîtrise du sort et est à enlever au jet à faire pour lancer le sort. Le coût représente la fatigue induite par le lancement de ce sort et sera déduit du total de magie que possède le lanceur même en cas d'échec au lancement du sort.

Evidemment on ne peut pas lancer un sort si l'on ne possède pas une valeur de magie courante supérieure à son coût.

Un lanceur de sort peut décider de dépenser davantage d'énergie magique ou de prendre plus de temps pour le lancer afin d'augmenter ses chances de réussite au lancé du sort ou d'influer sur l'une des particularités du sort (durée, dégâts, zone d'effet, etc ...).

Si le lanceur n'est pas dans des conditions optimales pour son lancement il devra faire un test de concentration, en cas d'échec la valeur d'échec sera retranchée à ses jets pour le lancement du sort.

3.2 Méthodes.

Voici donc la marche à suivre pour lancer un sort :

- Si le lanceur est en situation de stress (combat, pendant une course poursuite, etc..) faire le test de concentration.
- Le lanceur doit annoncer maintenant s'il dépense plus d'énergie pour son sort ou passe plus de temps pour le lancer.
- La quantité d'énergie est retirée de son total courant de pouvoir magique.
- On lance un jet de Magie + Compétence de lancement du sort - difficulté qui détermine si le sort est créé.
- Selon le sort (s'il est créé) on effectue les jets nécessaires (dégâts, durée, etc...).

Calcul de modificateur de difficulté :

Le lanceur peut modifier la difficulté de base d'un sort de plusieurs façons :

- Si le lanceur dépense X fois le coût du sort la difficulté est divisée par X.
- Si le lanceur passe X fois le nombre normal de tours pour lancer le sort sa difficulté est divisée par X.
- les deux méthodes suivantes peuvent être utilisées en même temps mais le calcul est alors plus complexe :
Soit DI = la difficulté initiale du sort.
Soit T = le temps passé pour lancer le sort / le temps normal pour lancer

le sort (arrondi à l'inférieur).

Soit E = l'énergie magique dépensé pour lancer le sort / le coût du lancement du sort (arrondi à l'inférieur).

Alors DF la difficulté effective du sort = $DI / [1 + (T-1) + (E-1)]$.

Exemple : on lance un sort de difficulté 24 % ($DI=24$) en passant 3 fois plus de temps ($T=3$) et en utilisant 4 fois plus d'énergie ($E=4$), la difficulté effective pour le lancement de ce sort est donc de $DF = 24 / [1 + (3-1) + (4-1)] = 24 / [1 + 2 + 3] = 24 / 6 = 4$ %.

- Certain objet magique permettent de manipuler plus facilement l'énergie magique, il n'augmente pas la capacité de lancement de sort mais peuvent diminuer la difficulté d'un ou plusieurs types de sorts.

Exemple :

Un sort de difficulté 30 lancé par une personne qui possède une somme attribut-compétence pour le lancer de 60 % le lancera à $60 - 30 = 30$ % de base, à $60 - (30 / 2) = 45$ % s'il dépense 2 fois le coût ou passe 2 tour pour le lancer ou encore à $60 - (30 / 3) = 50$ % s'il utilise 3 fois plus de pouvoir magique que normalement ou passe 3 tour pour lancer ce sort.

Tout ces scores sont à calculer avant tout combat ou partie où le magicien voudra l'utiliser afin de ne pas ralentir la partie avec ces calculs, les noter sur la feuille réservé au sorts. Si un score n'as pas été calculé à l'avance le personnage ne peu modifier la difficulté.

Deuxième partie

Liste de sorts

4 Magie brute

4.1 Élément Air

4.1.1 Basique

Aero Bomb : Il s'agit d'un des sorts les plus simples. Il consiste juste à faire éclater des petites bulles d'air sous pression, qui ne dégagent pas plus de forces qu'un coup de poing. Mais cela peut servir si l'on est trop loin pour frapper. La portée est tout de même assez limitée.

Bram Fang : Créé des petites lames d'air, qui sont aussi tranchantes que des ciseaux. Pas question d'y compter pour se battre ou détruire des bâtiments, mais cela peut servir en certaines occasions.

Dimil Arwin : Sort ressemblant beaucoup au Bomb Di Wind, mais en moins puissant (assez fort tout de même).

Mono Volt : Un sort de foudre, beaucoup moins puissant que Dig Volt, mais qui peut être plus facilement contrôlé : on peut facilement viser un objet métallique pour renforcer la puissance du sort.

4.1.2 Moyen

Air Valm : Créé un petit mur de protection d'air devant le magiciens. Il s'agit d'une zone de dépression qui absorbe l'énergie d'un grand nombre de sorts, et qui perturbe fortement le mouvement d'un agresseur armé.

Souffle Magique : Permet au lanceur de manipuler le vent cependant la puissance du sort dépend de la durée d'utilisation. Au premier tour d'utilisation la puissance ne permet que de moucher une chandelle.

Levitation : Comme son nom l'indique, Levitation permet au magicien de voler en annulant la gravité. Il utilise peu d'énergie magique, ce qui permet de lancer d'autres sorts une fois en l'air.

Bomb Di Wind : Ce sort assez puissant permet de déclencher une explosion d'air sous très forte pression. L'explosion peut en outre être dirigée dans une direction précise, ce qui augmente sa force. Si le sort suffit rarement à vaincre un ennemi, ce dernier sera tout de même assez choqué par le sort.

Bram Gash : L'équivalent du flare Arrow pour l'air. Créé des fleches d'air sous pression. C'est insuffisant pour vaincre un ennemi correct, mais peut tout de même faire mal.

Dam Brass : Créé de nombreuses masses d'air ayant une forte fréquence de vibration. Les puissantes billes d'air, une fois projetées sur un ennemi ou un obstacle, suffisent a sérieusement le blesser, ou a détruire n'importe quel mur ou obstacle naturel.

Dig Volt : Très puissant sort de foudre, pouvant tuer n'importe quel humain instantanément.

Wind Brid : Le Wind Brid ressemble beaucoup au Bram Gash. Créé des fleches d'air, mais qui sont invisibles, donc impossibles à éviter. La puissance des deux sorts est équivalente.

Raywing : Sort permettant, comme le Levitation, de voler. Mais à ceci s'ajoute la formation d'une bulle protectrice autour du magicien, ce qui lui permet par exemple de conserver une reserve d'air s'il monte très haut ou s'il va sous l'eau. La bulle le protege également des sorts mineurs.

Dim Wind : Le magicien projette une masse d'air devant lui. En gros il créé une vague de vent. Utile pour repousser quelque chose, comme un ennemi un sort, une arme de jet, etc...

Bagi : Ce sort crée une tornade déchiquetante, un "kamaitachi".

4.1.3 Arcanes

- Electricité Statique.
Sort de Foudre, les charges sont créés par magie donc ce sort est utilisable n'importe où.
- Windy Shield.
Bouclier de Vent spherique, beaucoup plus resistant que l'Air Valm. Plusieurs magiciens peuvent cumuler leurs Windy Shield en variant les pressions de l'air dans les différentes couches du bouclier, ce qui le rend pratiquement intraversable, même par des sorts très puissants.
- Raiden.
Ce sort fait tomber la foudre. Il nécessite pour un mage peu puissant que le ciel soit orageux, ainsi qu'une grande dextérité pour dévier la 'chute' de la foudre sur la cible souhaitée.
- Bagi Cross.
Le vide créé par ce sort provoque des dégats considérables à l'endroit où il frappe, en laissant la trace d'une profonde croix.
- Ranarion.
Ce sort climatique permet de déclencher des orages et des tempêtes.

4.2 Élément Eau.

4.2.1 Basique.

- Brouillard.
Créé un brouillard dont l'épaisseur varie selon l'énergie magique affectée au sort. Les plus épais sont de véritables écrans de fumées, idéaux pour s'enfuir ou se dissimuler.
- Boules de neige.
Permet de créer soit une boule de glace dans la main du lanceur, soit de lancer plusieurs billes de glaces sur une cible.
- Création d'eau.
Permet de faire apparaître de l'eau à un endroit précis, la quantité d'eau dépend du pouvoir dépensé. Le magicien n'as aucun contrôle sur cet eau.
- Gray buster.
Permet de fortement refroidir l'air autour de soi.
- Hyado.
Sort de base du froid, se comporte comme une boule de feu mais en version froide.

4.2.2 Moyen.

- Demona Crystal.
Envoie un souffle d'air à très basse température qui as pour effet d'emprisonner dans la glace ce qui se trouve devant le lanceur.
- Respiration aqueuse.
Sort permettant comme son nom l'indique de respirer sous l'eau.
- Flèches des glaces.
Permet de lancer sur l'adversaire de petit pic de glace partant chaque un d'un doigt. Les pics disparaissent au contact en refroidissant l'adversaire. Les pics peuvent prendre plusieurs cibles.
- Sphère de glace.
Equivalent du sort boule de feu mais au lieu de brûler la zone touchée elle la refroidit considérablement.
- Lance de glace.
Le magicien crée une lance formée de glace qu'il peut lancer sur un ennemi ou utiliser pour se battre.
- Mur de glace.
Sort permettant d'ériger des murs de glace, très pratique contre les créatures de feu, ou pour bloquer des passages.
- Lah freeze.
Ce sort permet de congeler quelque chose qui se trouve très proche de soi. Une version du Demona Crystal pour le corps à corps, entre autre.
- Icicle Lance.
La version supérieure des Flèches des glaces. Beaucoup plus puissante, rapide, n'envoie qu'un seul gros projectile. La zone congelée à son point d'impact est aussi plus importante.
- Pluie de glace.

Un sort qui crée une sphère de glace en suspension dans les airs. La sphère se désagrège peu à peu en morceaux qui retombent sur le sol (et accessoirement sur les gens).

– Sea Blast.

Permet de créer des vagues de force variable sur la mer ou tout réservoir d'eau. Ce sort ne crée pas d'eau, mais agit uniquement sur des réservoirs déjà existants.

– Hyadaruko.

Un puissant rayon de glace pour congeler la cible.

4.2.3 Arcanes.

– Tempête de glace.

Un sort ressemblant au Gray Buster, mais qui y associe de l'élémentaire-air, sous la forme d'un vent violent : on crée une tempête glaciale sur les ennemis, ce qui affecte sérieusement leur mobilité et leur moral.

– Ice Vice.

Le plus puissant sort de glace. Une version beaucoup plus efficace de la Sphère de glace, mais aussi beaucoup plus gourmande en énergie et plus difficile à contrôler.

– Hyadin.

Ce sort est la version suprême de Hyado et Hyadaruko et peut venir à bout de la majorité des sources de chaleurs qui existent.

4.3 Élément Feu.

4.3.1 Basique.

– Couverture chauffante.

– Ballus Wall.

Bouclier de feu. Capable de dévier toutes sortes de sorts de faible niveau, et ceux de feu en particulier.

– Burst Rondo.

Petit sort de feu, qui consiste à lancer une multitude de mini fireball sur la cible. Pas très méchant, mais très bruyant.

– Flare Bit.

Le Flare Bit lance une multitude de petites fireball. Un sort pas mortel pour celui qui le reçoit, mais beaucoup plus dangereux tout de même que le Burst Rondo.

– Mera.

Sort de base de Feu, c'est un rayon de feu assez impressionnant mais faisant des dégâts assez moyens.

4.3.2 Moyen.

– Fire Ball.

Pas de commentaires. Le sort préféré de la plupart des magiciens de combat, c'est un sort de puissance moyenne, mais qui agit sur de grandes

- zones, d'où des dégats spectaculaires.
- Abyss Flare.
Sort de feu de puissance moyenne. Sa particularité est d'être composé en partie d'énergie magique brute, ce qui le rend quasi impossible à éteindre (les sorts d'eau et de vent sont inefficaces).
 - Bamu Rod.
Puissant sort de feu. Il s'agit d'une fleche de feu lancée par le magicien, telle un Flare Arrow, mais qu'il peut guider par sa force magique une fois lancée.
 - Flare Arrow.
Le Flare Arrow est une flèche de feu, de puissance similaire à la fireball, mais qui va beaucoup plus vite, et permet de viser beaucoup plus précisément. En revanche, le Flare Arrow ne cause pas de dégats autour de la cible. Il est possible de lancer jusqu'à une dizaine de Flare Arrow à la fois.
 - Bomb Split.
Semblable au Bamu Rod, mais l'attaque lancée est une petite fireball.
 - Flare Seal.
Un sort demandant beaucoup d'énergie magique, et qui protège la cible contre le feu : elle ne sent plus la chaleur et ne peut être brûlée. Elle devient invulnérable aux sorts de feu.
 - Merami.
Sort supérieur de Mera, c'est un rayon de feu pouvant causer de graves dégats sur les cibles normales.
 - Gira.
Sort de base de Chaleur, il fait peu de flammes mais la chaleur est beaucoup plus importante que celle de Mera. Plus on veut contrôler la zone de chaleur et plus ce sort épuise (enflammer une partie d'une feuille d'arbres sans tout brûler n'est possible que si Gira est lancé par un grand mage)

4.3.3 Arcanes.

- Val Flare.
Une Flare Arrow dont le pouvoir explosif est renforcé, souvent utilisé de façon à briser des obstacles naturels (ou non).
- Vice Flare.
Le Vice Flare est un Val Flare dont le pouvoir explosif et la température ont encore été augmentées.
- Blast Bomb.
Le plus puissant sort de l'élément feu. Permet de lancer d'un coup plusieurs FireBall/BurstFlare sur une dizaine d'ennemis.
- Burst Flare.
Le plus fort des sorts de feu après le Blast Bomb. Il est semblable à une Fireball, mais en beaucoup plus puissant. A noter qu'en raison de l'importante énergie magique requise, la plupart des magiciens ne peuvent pas se protéger des flammes en même temps qu'ils lancent le sort.
- Flare Lance.
Une version beaucoup plus puissante de la Flare Arrow, un sort très puis-

sant.

- Rune Flare.

Puissant sort permettant de créer des dizaines de lances de feu. L'atout de ce sort est surtout la vitesse impressionnante de l'attaque, ainsi que sa très longue portée.

- Maho Plus.

Technique qui permet d'accumuler la puissance de Mera ou Io lancés par d'autres invocateurs sur vous pour la rediriger d'un coup vers une cible.

- Merazoma.

Version suprême de Mera et Merami, ce rayon de feu peut brûler à peu près n'importe quoi.

- Finger Flame Bombs.

Technique consistant à invoquer 5 Merazoma (un sur chaque doigt de la main) pour obtenir une puissance destructrice colossale. Le magicien perd environ 10 ans d'espérance de vie s'il lance ce sort une fois.

- Begirama.

Sort supérieur de Gira, la chaleur est de type explosive, l'explosion étant accompagné d'un souffle assez destructeur.

4.4 Élément Terre.

4.4.1 Basique.

- Teinture.

Permet de changer la couleur d'une surface.

- Briser la pierre.

- Modelage.

Permet de modeler la pierre avec les mains comme s'il s'agissait d'une pâte.

- Arc Brass.

Sort utilisé de façon combinée avec l'élément Air. Il permet de projeter sur une large zone une vive lumière qui paralysera temporairement l'esprit des êtres vivants s'y trouvant.

- Strengthening.

Permet de donner à un objet la dureté de la pierre.

- Io.

C'est une boule d'énergie qui explose fortement au contact de la cible.

4.4.2 Moyen.

- Bogardic Elm.

Le Bogardic Elm appelle à la fois les shamanismes terre et eau, et peut transformer le sol en boue, ce qui rend éventuellement le terrain impraticable pour des ennemis ou des poursuivants.

- Solidification.

- Dill Brand.

Le Dill Brand permet de faire exploser le sol dans une petite zone circulaire (1m de diamètre à peu près). Le magicien peut être soit au loin

soit centre du cercle (l'explosion affecte alors une zone annulaire autour de lui). L'explosion est peu violente, mais l'énergie se dégage uniquement à la verticale, ce qui a pour effet de projeter ce qui se trouvait dans le cercle haut dans les airs, sans le blesser toutefois.

– Blade Hault.

Le Blade Hault est une onde de choc qui se propage sous terre, détruisant le sol sur son passage. En général, le magicien, après avoir récité l'incantation et préparé l'énergie, la transfère à son arme et plante cette dernière dans le sol, dans la direction où il souhaite lancer l'onde de choc. La direction du Blade Hault peut être temporairement contrôlée mentalement, ce qui rend difficile une esquive par la cible.

– Anneau de Bephis.

L'anneau de Bephis est très utilisé par tout magicien un brin voyageur. Il consiste à tracer sur le sol ou un mur un cercle d'énergie magique, qui va désintégrer la partie du mur ou du sol se trouvant à l'intérieur. Dans les donjons, les sorciers utilisent souvent ce sort sur le sol, en projetant le cercle vers le bas. Ainsi il descend jusqu'au dernier niveau du donjon, faisant un trou à chaque étage.

– Kaen.

Creuse des galeries dans le sol, dans à peu près tous les types de minerai.

– Dug Break.

Dug Break permet d'annuler un autre sort de terre (le lanceur doit y mettre une énergie équivalente à celle du sort qu'il veut supprimer). Arrête les autres sorts et détruit les golems de pierre/terre.

– Grey Bomb.

Permet de faire éclater le sol juste sous un adversaire, mais ne marche que si le sol n'est pas trop dur (ne fonctionne pas sur les routes, en ville, etc...).

– Iora.

Version supérieure de Io, la boule est plus grosse et les dégâts plus importants.

– Betan.

Amplification de la gravité sur une zone donnée.

4.4.3 Arcanes.

– Vlave Howl.

Associé à l'élément-feu, ce sort permet de changer le sol en une grande quantité de lave et de la projeter sur un adversaire.

– Pétrification.

– Dug Hault.

Le magicien transfère une grande quantité d'énergie dans le sol. Dès lors un certain nombre de pics de pierre surgissent du sol sous les ennemis (qui sont joliment empalés, du coup, à moins qu'ils ne soient assez vifs pour bouger au dernier moment, et ce malgré le mini tremblement de terre déclenché en même temps.)

– Dug Wave.

Une version renforcée de Grey bomb, qui fonctionne en plus sur tout les

types de sols.

- Mega Brand.

Version hautement amplifiée du Dill Brand. Le Mega Brand a une puissance et une surface d'action proportionnelle à la puissance magique que le magicien met dans le sort. Il peut être assez fort pour détruire toute une ville.

- Veegasgaia.

Permet de créer un tremblement de terre. Le sol n'est pas détruit comme dans les autres sorts, mais tremble beaucoup plus violemment.

- Ionanzun.

Sort suprême de Io et Iora, le lanceur invoque deux énormes boules d'énergie (une dans chaque main), et peut les lancer de la façon qui lui convient. Le souffle de l'explosion est très destructeur.

4.5 Magie Astrale.

4.5.1 Basique.

- Fatiguer. Donne à la cible l'illusion d'une grande fatigue.

- Parole forcé.

Oblige la cible du sort à prononcer un certain nombre (selon la puissance et la maîtrise du sort) de mots (mots < 6 syllabes, un mot plus grand compte comme deux mots).

- Elmekia Lance.

L'Elmekia Lance est une lance d'énergie Astrale que l'on projette sur l'ennemi. Très rapide et efficace contre les démons.

- Illusion.

On frappe l'esprit de l'ennemi de manière légère mais continue, de façon à lui imposer la vision de quelque chose. Seuls la victime et le lanceur du sort peuvent voir l'illusion, et ni l'un ni l'autre ne sont libre de leurs actions (le lanceur doit rester concentré pour maintenir l'illusion).

- Protect.

Sort qui consiste à protéger magiquement certains objets.

- Shadow Snap.

Le magicien charge son épée/poignard/etc... d'énergie magique et la lance sur l'ombre de son ennemi. Celle-ci est alors accrochée au sol. Le seul moyen de se dégager est de se séparer de son ombre, autrement dit de faire disparaître cette dernière, avec un Lightning par exemple.

- Valmacid.

Sort offrant une courte protection contre les sorts élémentaires (contre les sorts les plus faibles seulement). Il demande beaucoup d'énergie magique pour peu d'utilité...

4.5.2 Moyen.

- Mouvement de l'esprit.

Permet de déplacer des objets à distance.

- Dissimulation de l'esprit.
Permet de protéger son esprit des sorts de divination, de la télépatie, etc
...
- Astral Vine.
Un des gros problèmes pour les guerriers est qu'ils sont impuissants contre les démons : Ils sont en effet attaqués par les projections physiques de ces derniers, mais leurs armes ne peuvent qu'endommager cette projection, qui n'est pas le démon. En gros ils sont incapables de frapper leur ennemi. L'Astral Vine est un puissant sort permettant de charger temporairement son arme "conventionnelle" avec de l'énergie magique Astrale. La puissance de l'arme augmente, et surtout l'utilisateur peut s'en servir contre les démons : en frappant leur manifestation physique, on touche également leur esprit dans le plan Astral.
- Blank Blazer.
Le Blank blazer est une magie semi-astrale. On projette une masse d'énergie sur le démon, mais cette masse a aussi la capacité de frapper le plan physique. La magie détruira l'abri physique derrière lequel le démon pourrait s'être réfugié.
- Elmekia Flame.
Version améliorée de l'Elmekia Lance. La lance d'énergie Astrale est plus grosse et plus puissante.
- Fehlzareid.
C'est un éclair d'énergie Astrale que l'on projette sur le démon. L'éclair avance en tournoyant, ce qui le rend difficile à voir et à esquiver.
- Goomehon.
Ce sort permet de créer un bouclier d'énergie Astrale. Il protège donc contre tout les sorts de la même catégorie : Sorts de magie Astrale, noire et blanche. Les autres sorts de magie et les armes classiques ne sont pas affectées.
- Goz V'row.
Le Magicien crée une ombre de magie Astrale qu'il projette sur l'ennemi. Celle-ci peut aussi bien frapper son esprit que sa forme physique.
- Raza Clover.
Ce sort consiste à projeter une multitude de petites sphères d'énergie sur la cible. En raison du nombre de sphères, ce sort est très difficile à esquiver.
- Shadow Web.
Exactement le même principe que le Shadow Snap, mais cette fois-ci le lanceur n'utilise pas d'armes mais sa propre ombre à laquelle il donne une consistance physique (il forme des lames avec son ombre, en gros). Il est beaucoup plus difficile de s'en libérer avec un lightning, car il faudrait éclairer le lanceur pour faire disparaître son ombre, et ce dernier n'est pas forcément à proximité.
- Visfarank.
L'équivalent de l'Astral Vine pour ceux qui n'ont pas d'armes blanches. En général, le sentiment qui domine chez l'utilisateur s'inscrit en toutes lettres sur les poings.

4.5.3 Arcanes.

- Astral Break.
Ce sort déchire le plan Astral au point où se trouve la cible. L'esprit sort alors du plan Astral temporairement et perd beaucoup d'énergie, ce qui suffit souvent à le tuer. (car le plan physique n'est pas son élément, c'est un peu comme s'il s'y noyait).
- Dislash.
On peut avec ce sort lancer une dizaine d'Elmekia Lance simultanément, et dans des directions différentes.
- Gark Ruhad.
Le magicien projette dans l'espace qui l'entoure de l'énergie Astrale. Tout les démons autour de lui doivent rester à distance ou bien enciasser des dégats importants.
- Meteor Fall.
Tout est dans le nom. On attire un meteore depuis l'espace en lui délivrant une quantité d'énergie Astrale proportionnelle à sa taille, et on essaye de s'arranger pour qu'il tombe là où on le souhaite. Inutile de dire que ce sort est extrêmement puissant et que très peu savent s'en servir.
- Poupée.
Prise du contrôle de l'esprit de la cible après avoir établi (souvent de force) une chaîne d'énergie Astrale entre l'esprit de la cible et du lanceur ; Ce sort peu être renforcé et maintenu indéfiniment grâce à certains artefacts. On s'en sert surtout pour contrôler les clones ou les golems.
- Ra Tilt.
Le plus puissant sort de magie Astrale. Il consiste tout simplement à écraser la cible sous une énorme quantité d'énergie magique. Mortel pour la plupart des démons.
- Mahoton.
Ce sort empêche l'adversaire d'avoir recours à ses sorts pendant un moment. C'est une forme pure d'antimagie.
- Rura.
Ce sort vous téléporte immédiatement à l'endroit auquel vous pensez.

4.6 Magie Blanche.

4.6.1 Basique.

- Awaking a Person.
Permet de réveiller une personne endormie magiquement (le plus souvent avec un sleeping), quoi que pour ça, certaines personnes préfèrent le Dig Volt, mais c'est leur choix...
- Breaking a Spell.
Ce sort permet de briser un petit sort, comme une malédiction ou n'importe quoi.
- Extball.
Permet d'éteindre instantanément toute flamme, quelle que soit sa nature. mais le sort n'a pas une grande zone d'effet, ce qui le rend médiocre comme

- sort de protection contre les sorts de feu.
- Fishing Spell.
Sort permettant d'attirer les poissons et ainsi d'impressionner tout le monde en réalisant des pêches miraculeuses.
- Holy Resist.
Permet de donner de l'énergie magique à une créature pour la protéger d'une possession par les démons ou les fantomes.
- Lightning.
Permet de créer une sphère lumineuse. Le sort consomme petit à petit une très faible quantité d'énergie magique. La sphère suit la magie tout le temps que dure le sort. Pratique à longue durée pour s'éclairer ou et à courte durée pour éblouir un ennemi.
- Recovery.
Sort "standard" permettant de soigner les blessures. C'est pour ce sort qu'on prend un prêtre dans l'équipe, en général. L'énergie du sort force le corps de la personne blessée à traiter en priorité la guérison des blessures. Ceci dit les autres fonctions vitales sont délaissées, et il peut être imprudent d'utiliser un Recovery sur une personne gravement blessée, car elle risque de mourir avant que le sort aie fini d'agir.
- Sleeping.
Le sort permet d'endormir une créature, à la surprise générale. Le sommeil est magique, c'est à dire qu'il a une durée définie par l'énergie qu'y a mis le lanceur, et que la victime ne peut se réveiller que lorsque le sort prend fin ou est brisé.
- Kiari.
C'est un sort qui peut dissiper le poison.
- Hoimi.
Sort de soin magique, à la différence de Recovery il soigne en utilisant l'énergie magique directement.

4.6.2 Moyen.

- Dicleary.
Sort permettant de soigner tout ce qui se rapproche de l'empoisonnement.
- Grave Breath.
Sort Divin déclenchant une violente explosion sur un ennemi.
- Flow Break.
Ce sort crée un pentagramme magique sur le sol, et toutes les énergies magiques (sauf la magie blanche) y sont alors très fortement affaiblies, si ce n'est supprimées. On peut ainsi dissiper un sort comme avec Breaking a Spell, mais aussi empêcher l'utilisation de magies offensives sur une zone, où même s'en servir pour affaiblir et y piéger un démon.
- Lafas Sheed.
Ce sort empêche une créature de bouger, en la retenant par des cordes magiques. Il est difficile de s'en dégager, ce qui en fait un très puissant sort d'immobilisation.
- Lock.

Sort permettant de bloquer magiquement la serrure d'une porte. Ceci dit, le sort n'empêche pas quelqu'un de la défoncer pour entrer. Si la porte est protégée magiquement contre les attaques physiques, il devient extrêmement dur de l'ouvrir. Il existe aussi plusieurs variations de Lock, pour mieux se prémunir contre le Unlock.

– Moss Valim.

Version plus puissante de l'Extball, qui permet de projeter contre un sort de feu (une fireball, par exemple) une sphère magique qui annule ce dernier. La version de combat de l'Extball, en gros.

– Protection Barrier.

Barrière de protection extrêmement puissante (bien plus que celles créées en utilisant les magies élémentaires). Elle demande aussi beaucoup plus d'énergie magique.

– Resurrection.

Version rapide du Recovery. Elle demande beaucoup plus d'énergie, mais agit beaucoup plus vite. Très utile en cas de blessures très graves, où sauver la personne est une question de secondes. De plus la guérison se fait directement par l'énergie du sort, ce qui supprime les risques du Recovery.

– Rune Breaker.

Le Rune Breaker est une variation du Flow Break. Il permet d'affaiblir les forces magiques dans le pentagramme, sauf celle du lanceur, qui conserve ainsi sa capacité à lancer des sorts.

– Unlock.

Le contre sort au Lock. Annule les serrures magiques.

– Kiariku.

Version supérieure de Kiari, plus efficace pour lutter contre le poison, mais épuisant pour le lanceur.

– Behoimi.

Version supérieure d'Hoimi, plus efficace et plus rapide pour soigner.

– Asutoron.

Transforme pour un temps les créatures vivantes en pièces de "métal" qui absorbe toute magie. Aucun sort au monde ne peut atteindre la cible soumise à Asutoron, mais cette dernière ne peut plus bouger.

4.6.3 Arcanes.

– Chaotic Disintegrate.

Un sort d'attaque extrêmement puissant, qui affecte surtout les démons.

– Flamme Bless.

Enveloppe la cible dans les flammes. Un sort Divin très puissant.

– Holy Bless.

Le Holy bless est un sort anti-démon qui agit sur une grande zone. Il permet de purifier une ville entière, par exemple, des démons qui s'y trouvent. Néanmoins seuls les créatures démoniaques mineures sont affectées, car si le sort demande une très grosse quantité d'énergie magique, celle-ci est fortement diluée du fait de l'importance de la zone d'effet.

– Megido Flare.

Version beaucoup plus puissante du Holy Bless. Permet de purger une grande zone de créatures maléfiques beaucoup plus puissantes.

- Ray Freeze.
Ce sort Divin est une version améliorée du Lafas Sheed : Non seulement la cible perd le contrôle de son corps, mais elle est totalement paralysée.
- Vrabazar Flare.
Ce sort Divin appelle l'énergie de Vrabazar le Seigneur Dragon du feu. Il permet aux dragons de cracher de puissants rayons d'énergie (aussi appelé Repressor).
- Zellas Phallanx.
Ce sort divin permet de lancer et de maintenir un puissant rayon de magie contre un ennemi (un peu comme un laser). Extrêmement puissant contre les démons, comme les autres sorts divins.
- Behoma.
Sort ultime de soin, qui peut tout guérir.
- Mahokanta.
Ce sort crée un dôme qui renvoie toutes les incantations.
- Mahokator.
Le lanceur trace un pentacle au sol avant d'invoquer ce sort de protection majeur. Se crée alors un dôme de protection que les démons ne peuvent franchir. Le dôme peut atteindre la taille d'une ville ou d'une petite île pour un mage puissant.
- Zaoraru.
Sort de résurrection majeure, les plus grands n'ont que 50% de chances de réussir à ramener la cible à la vie.

4.7 Magie Noire.

4.7.1 Basique.

- Dark Claw.
Invoque une petite sphère noire hérissée d'épine sous contrôle du magicien.
- Fearis Breed.
Ce sort permet d'invoquer un pigeon.
- Ruby Ray.
Le magicien concentre de l'énergie magique dans son poing sous forme d'une lueur rouge puis lorsqu'il la relâche des carreaux pourpres sont lancés en direction de sa cible. Le nombre de carreaux dépend de l'énergie dépensée pour le sort.

4.7.2 Moyen.

- Shadow Blade.
Crée des petites lames à partir de l'ombre du lanceur, ses lames une fois lancées sur l'ombre de quelqu'un le paralyse.
- Asher Dist.
Carbonise la cible, qui doit être vivante, de l'intérieur.

- Repulsif.
Ce sort, lancé sur quelqu'un, le rend repoussant pour les personnes du sexe opposé (sans qu'aucun changement physique n'intervienne, cependant).
- Balus Rod.
Crée un fouet d'énergie pouvant servir d'arme.
- Dark Sword.
Invoque une épée longue composée de ténèbre, considéré comme une arme magique.
- Necro Vood.
Ce sort permet de créer une créature mort-vivante (à partir d'un être vivant ou mort), qui restera soumise à la volonté du lanceur, comme un zombie ou un squelette.
- Hell Blast.
Le magicien frappe ses ennemis avec une lance magique qui aspire toute leur énergie (physique, magique, mentale, etc...).
- Gai Ra Dooga.
Ce sort permet de créer un dragon de foudre. Réservé à des occasions particulières.
- Gaia Graze.
Permet d'invoquer des démons sur le plan matériel.
- Gu Ru Diva.
Ce sort permet d'invoquer plusieurs Lesser Démons, des démons qui suite à des expériences magiques existent entièrement sur le plan matériel.
- Vol Ga Dooga.
Ce sort permet d'invoquer un chien noir d'Elmekia. L'animal peut cracher du feu.
- Vu Vraimer.
Le Vu Vraimer permet de créer un golem géant. Le golem obéit aux ordres de son maître mais ne comprend que les ordres simples, comme avancer, sauter, etc...
- Zellas Goat.
Ce sort permet d'invoquer des méduses. Il faut être près de l'océan pour pouvoir l'utiliser.
- Vun Ga Ruim.
Ce sort permet d'invoquer plusieurs petits démons, qui sortent du plan astral et viennent s'agripper à leurs victimes, aspirant leur énergie, tels des vampires.
- Mana Burst.
Ce sort ne fonctionne que sur une créature possédant des talents magiques, il consomme une certaine quantité de pouvoir magique de la cible et la transforme en chaleur venant de l'intérieur.

4.7.3 Arcanes.

- Garve Flare.
Le sort permet de lancer sur la cible une puissante sphère rouge qui enflamme complètement la cible d'épaisses flammes rouges, quasiment im-

- possibles à éteindre.
- Dolf Slash.
Fait apparaître une lance magique à plusieurs pointes.
 - Dolf Zoke.
Crée une lance d'eau extrêmement acérée, absolument impossible à stopper même avec les meilleurs sorts de bouclier.
 - Dynast Breath.
Le magicien projette sur sa cible un jet de glace qui l'emprisonne complètement. La glace s'épaissit graduellement jusqu'à ce qu'elle écrase complètement la cible. La glace ne peut être fondue par un sort de feu.
 - Dynast Brass.
Le sort crée un pentagramme de lumière magique que l'on projette sur le sol, la cible étant au centre. la Lumière converge alors vers la cible sans que cette dernière puisse l'éviter, et est souvent complètement détruite.
 - Laguna Blast.
Ce sort fait surgir du sol un pilier de chaos qui lance des sphères magiques sur la cible à un rythme important.
 - Laguna Drive.
Ce sort permet de créer un très grand nombre de zombies qui peuvent penser, avoir des sentiments et agir par eux même, sans néanmoins pouvoir désobeir à la volonté du lanceur. Si le lanceur dispose d'un cadavre, il peut recréer son esprit et sa mémoire dans le zombie.
 - Zellass Brid.
Ce sort permet de frapper la cible avec une sorte de laser rouge surpuissant. Le sort demande beaucoup d'énergie.
 - Ruby Eyes blade.
Ce sort permet de créé une lame d'énergie Rouge ayant un très grand pouvoir destructeur.
 - Dragon Slayers.
Ce sort invoque la puissance d'une divinité démoniaque sous forme d'un rayon pourpre d'une grande puissance destructrice.

5 Magie domestique.

5.1 Abjuration.

5.2 Conjuraction.

5.3 Divination.

5.4 Evocation.

5.5 Illusion.

5.6 Invocation.

5.7 Nécromancie.

5.8 Transmutation.

5.9 Universelle.

6 Magie légendaire et oubliée.

6.1 Magie oubliée

- Abagamu.
Ce sort pouvait ouvrir toutes les portes.
- Begiragon.
Sort suprême de Gira et Begirama, le lanceur crée une arche de feu au dessus de lui, puis dirige toute la puissance accumulée sur sa cible. Peut tout fondre. Beaucoup plus dur à maîtriser que Merazoma par exemple.
- Doragoramu.
Incantation réservé aux grands sages dans l'ancien temps, elle transformait le lanceur en Dragon, forme optimale pour le combat.
- Gigaden.
Sort suprême supérieur à Raiden que plus personne n'est en mesure d'invoquer. La foudre était terriblement destructrice.
- Mahyado.
Ce sort n'est plus utilisé de nos jours car il ne reste pas de mage assez puissant pour invoquer un tel froid.
- Megante.
Sort de sacrifice. Transforme l'énergie vitale en explosion suprême.
- Ranruta.
Sort supérieur de Ranarion, il inverse le jour et la nuit.

6.2 Magie légendaire

6.2.1 Des Hommes

- Mahoimi.
Sort de soin d'hyperpuissance supérieur à Behoma, il était même destructeur (le corps subit ce qu'une plante trop exposée au soleil et à l'eau subit). Il fut utilisé dans la lutte contre les morts-vivants à une époque lointaine.

- Medoroa.
Flèche de lumière résultant de l'union du feu (Mera) et de la glace (Hyado).
Aucun matériau magique ou non ne peut subir ce sort sans être réduit en miette. Ce sort nécessitait un grand sens des proportions, la moindre différence de puissance entre la main lançant le sort de feu et celle lançant le sort de glace entraînait d'importants dégâts pour le lanceur.
- Zarakī.
Le chant des morts. Quiconque entendait cette incantation perdait instantanément la vie.

6.2.2 Des Dieux

- Kaiser Phoenix.
Personne ne peut lancer ce sort sans posséder une puissance magique proche de celle d'un Dieu. C'est Merazoma lancé à son plein potentiel : le sort prend l'apparence d'un oiseau de feu de plusieurs mètres d'envergure. Aucune parade connue.
- Minakator.
Version supérieure du sort (pourtant déjà ultime) Mahokator, ce sort fut offert aux hommes par les dieux du bien. Minakator peut selon la légende bloquer toute source maléfique, par exemple paralyser totalement les plus puissants démons. Ce sort fut utilisé dans la lutte contre le Diable lui-même.

6.2.3 Des Chevaliers Dragons

- Dragonic Aura.
Aura de protection dragonique suprême lancé par les chevaliers dragons. Aucune arme connue, physique ou magique, et aucun sort ne peut la détruire. Les armes non légendaires tombent en cendre si elles touchent un être protégé par Dragonic Aura.
- Doru Aura.
Plus puissante technique des chevaliers dragons, utilisée dans les cas extrêmes. Doru Aura ne trouve pas d'équivalent quant à sa force destructrice et ne peut être appelé "incantation" pour cela. En comprimant Dragonic Aura dans ses mains, on augmente le pouvoir explosif que l'on projette sur l'ennemi. Cette incantation extrême est capable de réduire en cendres un pays entier.