

# A PLACE TO GEEK SAISON 6

LIVRET DE SORTS

# LIVRE DE SORTS

## ► Les théurgistes

### LES SOINS

Les soins théurges permettent de soigner les blessures et de restaurer l'état de personnes blessées. Le niveau de soin du théurge conditionne sa capacité à soigner plus vite et à résoudre de plus grands maux. Ils sont divisés en trois niveaux de puissance.

#### **NOVICE**

##### Soin

Le personnage peut en invoquant sa divinité soigner les blessures d'un autre personnage ou de lui-même. Le personnage peut lancer 3 sorts de soin par jour (c'est-à-dire qu'il peut en imposant les mains et en incantant 60 secondes rendre à une personne un degré de santé. Il déclare le mot clef « SOIN » à la fin de l'incantation.

#### **COMPAGNON**

##### Purge

Le personnage peut en invoquant sa divinité guérir les maladies ou purger le poison, mais aussi soigner une blessure (il soigne deux degrés de blessure d'un coup). Après deux minutes d'incantation, il déclare le mot clef « PURGE » pour lancer l'effet. Le personnage peut lancer 6 sorts de soins, 2 sorts de purge et ainsi qu'un sort compagnon de la voie choisie (Jalquesque, Moltorpienne ou Contractuellesque) par jour.

#### **EXPERT**

##### Restauration

Le personnage peut en invoquant sa divinité guérir les maladies ou purger le poison, mais aussi soigner une blessure (il soigne trois degrés de blessure d'un coup). A la fin d'une incantation de 4 minutes, il utilise le mot clef « RESTAURATION » pour appliquer l'effet. Le personnage peut lancer 10 sorts de soins, 4 sorts de purge, 2 sorts de restauration, 3 sorts de niveau compagnons et un de niveau expert de la voie choisie par jour.

### LA VOIE JALQUESQUE

#### **COMPAGNON**

##### **Mot clé : CONFUSION**

Annonce : Par les pouvoirs divins, que l'hébètement s'abatte sur toi: CONFUSION  
Zone d'effet : Le personnage ciblé  
Durée : 5 minutes  
Effets : Pendant 5 minutes, la victime de se sort devient hébétée. Elle ne peut plus faire d'actions offensives, ni lancer de sorts, elle ne se rappellera pas pourquoi elle est là et qui elle est. Elle ne fera que se défendre si on l'attaque.

#### **Expert**

##### **Mot clé : DONNE**

Annonce : Par les pouvoirs divins, DONNE moi cet objet (citer le nom de l'objet).  
Zone d'effet : Le personnage ciblé  
Durée : Sort immédiat  
Effets : La victime du sort doit donner au lanceur l'objet (qu'elle porte sur elle) comme si elle le faisait intentionnellement. Ce n'est que 5 minutes après qu'elle va réaliser qu'elle a été victime d'un acte de malveillance.

### LA VOIE MOLLTORPIENNE

#### **Compagnon**

##### **Mot clé : VERITÉ**

Annonce : Par les pouvoirs divins, je te somme de dire si tu dis vrai, lorsque tu dis..., VERITÉ  
Zone d'effet : Le personnage ciblé.  
Durée : Sort immédiat.  
Effets : Ce sort permet de connaître la véracité d'une phrase après qu'elle ait été dite. La cible devra répondre par oui ou par non. Attention : Il se peut que cette vérité ne soit pas la réelle vérité, si le joueur est lui-même dans l'erreur ! Certaines créatures ne sont pas affectées.

## **Expert**

### **Mot clé : FRÉNÉSIE**

Annonce: Par les pouvoirs divins que la colère du loup monte en toi, FRÉNÉSIE

Zone d'effet : Le personnage ciblé

Durée : 3 minutes

Effets : Le sort plonge le personnage ciblé dans un état de frénésie. Durant trois minutes, la cible est insensible à toutes blessures qu'elle encaisse. Après les 3 minutes, les blessures infligées se ressentent...avec les conséquences qui suivent bien sûr.

## LA VOIE CONTRACTUELLESQUE

## **Compagnon**

### **Mot clé : ZONE D'AMITIÉ**

Annonce : Par les pouvoirs divins, dans cette zone d'amitié, nul belliqueux ne restera, ZONE D'AMITIÉ (à répéter lorsqu'une nouvelle personne rentre dans la zone)

Zone d'effet : 3 mètres de rayon autour du prêtre

Durée : 5 minutes

Effets : Ce sort crée une zone de paix de 3 mètres de rayon pendant 5 minutes durant lesquelles toute personne à l'intérieur de ce cercle, n'aura aucune envie belliqueuse. Ce sort n'empêche pas les mouvements ou les paroles, mais le climat est celui d'une franche amitié...

## **Expert**

### **Mot clé : ZONE DE MAJESTÉ**

Annonce : Par les pouvoirs divins je crée une zone de majesté, ZONE DE MAJESTÉ (à répéter à répéter lorsqu'une nouvelle personne rentre dans la zone)

Zone d'effet : 3 mètres de rayon autour du prêtre

Durée : 5 minutes

Effets : Le joueur crée alors une zone de 3 mètres autour de lui, dans laquelle aucun autre joueur ne peut entrer, et qui fera tout ce qui lui est possible de faire pour en sortir. Cette zone est valable durant 5 minutes. Pendant ce temps, le prêtre doit tenir dans ses mains, tendues vers le ciel, le parchemin du sort. Il ne peut lancer d'autres sorts, ou attaquer physiquement quelqu'un, mais il peut se déplacer. Il est possible que certaines créatures ne soient pas affectées.

## ► Les Voies Némotionnelles

### LA NEMOTION DE LA PEUR

#### NIVEAU NOVICE

##### **FRISSONS DE PEUR**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur je t'ordonne de fuir, FUIS ! (indiquer la cible).

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 10 secondes

**Effets** : La cible perd son sang-froid et doit s'enfuir en sens inverse en courant et criant pour un compte lent de 10 secondes.

##### **INJONCTION MENTALE**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur je t'ordonne de LACHER ce « nom de l'objet ».

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : La cible est forcée de jeter derrière elle un objet unique tenu dans ses mains. Cela signifie de libérer immédiatement l'objet de la prise et non de le passer à une autre main, ou toute autre action...

Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière : la victime considère l'objet comme repoussant et doit s'en débarrasser.

##### **VÉRITÉ**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur, je t'ordonne de dire si tu dis vrai, lorsque tu dis... « répéter la phrase qu'a dite la cible » VERITE !

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : Ce sort permet de connaître la véracité d'une phrase après qu'elle ait été dite. La cible devra répondre par oui ou par non. Attention : Il se peut que cette vérité ne soit pas la réelle vérité, si le joueur est lui-même dans l'erreur ! Certaines créatures ne sont pas affectées.

#### NIVEAU COMPAGNON

##### **SANCTUAIRE DE COURAGE**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur, je réclame le SANCTUAIRE de courage contre les armes (*répéter*).

**Zone d'effet** : Le mage et une zone de 3 mètres de rayon autour de lui

**Durée** : Tant que le mage répète l'incantation

**Effets** : Tant que le mage répète de façon audible son incantation en tenant les restes de son sort dans ses mains levées, une zone de répulsion des armes est présente autour de lui et

le protège de tous les coups portés par des armes non magiques. Ce sort prend fin lorsque le lanceur de sort s'arrête de chanter, baisse les bras, est touché par une arme magique (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation ») ou est affecté par un autre sort. Une autre personne peut profiter du sanctuaire à la condition d'être dans la zone où le sanctuaire est actif.

Le mage ne peut entreprendre aucune action physique (déplacement, incantation autre, maniement d'arme), toute personne rentrant dans sa zone de sanctuaire doit en faire autant.

##### **TERREUR PARALYSANTE**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur, que mon champ de force te PARALYSE pour 1 minute (indiquez la cible). PARALYSÉ

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 1 minute

**Effets** : La cible est paralysée. Elle ne pourra plus bouger ni parler durant 1 minute. Pendant la durée du sort, la victime est comme de pierre, les dommages pris ne seront pas comptabilisés. Elle se rendra cependant compte de ce qui se passe autour d'elle.

##### **CONFUSION**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur, je brouille ton esprit pour 5 minutes. CONFUSION !

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 5 minutes

**Effets** : Pendant 5 minutes, la victime de ce sort devient confuse.

Elle ne peut plus faire d'actions offensives, ni lancer de sorts, elle ne se rappellera pas pourquoi elle est là, et qui elle est. Elle ne fera que se défendre si on l'attaque.

#### NIVEAU EXPERT

##### **TERREUR INDISCIBLE**

**Annonce** : Par la Némotion de la peur, que la terreur vous envahisse. TERREUR DE MASSE !

**Zone d'effet** : toutes les personnes à portée qui peuvent entendre le sort, y compris les amis du lanceur

**Durée** : 10 secondes

**Effets** : Tous ceux qui entendent ce sort doivent fuir pendant 10 secondes (en s'éloignant donc du lanceur de sort), y compris les amis du lanceur. Si un retour de sort est lancé contre le lanceur de ce sortilège alors la peur de masse est considérée comme ayant été lancée par le mage invoquant le retour de sort. La résistance à la peur ne permet pas de résister à ce sort.

## LA NEMOTION DE LA TRISTESSE

### NIVEAU NOVICE

#### **BRISE COEUR**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, que ma peine brise ta volonté, ARRETE ! (Indiquer la cible).

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Immédiate

**Effets** : La personne ciblée est tellement triste qu'elle ne peut plus accomplir l'action qu'elle était en train de faire (combattre, prendre un objet, etc.)

#### **ABANDON**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, tu n'en peux plus ! LACHE ce « nom de l'objet ».

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : La cible est forcée de jeter derrière elle un objet unique tenu dans ses mains. Cela signifie de libérer immédiatement l'objet de la prise et non de le passer à une autre main, ou toute autre action... Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière : la victime considère l'objet comme repoussant et doit s'en débarrasser.

#### **RENONCEMENT**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, je renonce et t'OCTROIE mon pouvoir de « nom sort novice »

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : jusqu'à utilisation

**Effets** : Le jeteur de sort donne un de ses sorts novices de la Voie de l'Indiscible à une personne qui ne peut le refuser. La cible peut l'utiliser quand bon lui semble.

### NIVEAU COMPAGNON

#### **DESTRUCTION SPIRITUELLE**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, que ton esprit OUBLIE la COMPETENCE « indiquez laquelle » jusqu'au prochain lever de soleil

**Zone d'effet** : Le personnage ciblé

**Durée** : jusqu'au prochain lever de soleil

**Effets** : La cible, jusqu'au prochain lever de soleil, ne peut plus utiliser la compétence choisie par le lanceur du sort. Le lanceur ne peut pas choisir les compétences suivantes : armes (1 main, 2 mains et d'Hast), armure, prêtrise et voie de magie.

### **EFFACEMENT DE L'ESPRIT**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, (indiquer la cible) OUBLIE les 15 dernières minutes de ton existence. OUBLIE !

**Zone d'effet** : Le personnage ciblé. Le mage ne peut se lancer le sort sur lui.

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : La victime de ce sort oublie les 15 dernières minutes de son existence. La victime doit jouer le jeu et ne pas tenir compte de ces minutes dans sa façon de jouer.

#### **INDIFFERENCE**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, que plus rien ne m'atteigne dans la peine et que mon corps RÉSISTE à l'acier. (Annoncer « RÉSISTE » à tout coup reçu)

**Zone d'effet** : le lanceur de sort.

**Durée** : Tant que le mage garde le reste de son sort entre ses mains, poings fermés.

**Effets** : Aussi longtemps que le lanceur de sort tient les restes de son sort entre ses deux mains, poings fermés, le sort reste actif et il est immunisé contre les attaques des armes non magiques. Ce sort prend fin lorsque le lanceur de sort ouvre l'un de ses poings, est touché par une arme magique (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation ») ou est affecté par un sort d'annulation de la magie (voie de l'essence, « CONTRE »). Le lanceur du sort ne peut rien tenir d'autre que les restes de son sort entre ses mains durant toute la durée de celui-ci (et donc ne peut ni combattre ni lancer d'autre sort sans rompre le sort en cours). Il peut toutefois se déplacer très lentement (vitesse marche lente).

### NIVEAU EXPERT

#### **DESTRUCTION SPIRITUELLE MAJEURE**

**Annonce** : Par la Némotion de la tristesse, destruction spirituelle majeure ! Que tes souvenirs soient insoutenables et ta MEMOIRE soit EFFACEE jusqu'au prochain lever de soleil

**Zone d'effet** : Le personnage ciblé

**Durée** : jusqu'au prochain lever de soleil

**Effets** : La personne ciblée par l'archimage perd la mémoire et ne sait plus qui elle est jusqu'au prochain lever de soleil. Elle ne peut plus aussi utiliser aucune de ses compétences classiques à l'exception de celles qui sont propres à ses capacités physiques induites (ex : ambidextrie, développement corporel, résistance). Ce sort demande du fair-play de la part du joueur ciblé qui doit jouer l'amnésique.

## LA NEMOTION DE L'HONNEUR

*Remarque : Aucun sortilège de la voie de l'essence ne permet de contrer, annuler ou renvoyer un pouvoir divin*

### NIVEAU NOVICE

#### **CONTRE MAGIE**

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur je CONTRE ce sort « nom du sort ».

**Zone d'effet :** le sort ciblé qui vise le magicien.

**Durée :** Sort immédiat

**Effets :** Ce sort doit être lancé immédiatement après qu'un sort ait été lancé contre le magicien. Le sort visant le magicien est alors annulé. Ce sortilège est efficace contre des sorts de toute voie d'un niveau inférieur ou égal à Compagnon.

#### **DON DE POUVOIR**

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur je te cède humblement ce pouvoir (donner à la cible le sort voulu et la moitié coupée du pu papier matérialisant le sort de Don de pouvoir).

**Zone d'effet :** le personnage ciblé.

**Durée :** Le sort donné doit être utilisé avant le prochain lever de soleil.

**Effets :** Le lanceur de sort permet à une autre personne (mage ou non) de lancer à sa place un sortilège de niveau Novice. Le lanceur de sort doit donner à la cible le sort voulu qu'elle lancera comme le mage l'aurait fait. Evidemment le sort pour être efficace doit être lancé avant le prochain lever de soleil.

Remarque : Le lanceur de sorts consomme ici deux sorts : un pour faire le don et un second qui est remis à l'autre personnage.

#### **DUPLICATION DE LA MAGIE**

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur je duplique le sort (indiquer le nom du sort) de la voie (indiquez le nom de la voie)

**Durée :** Sort immédiat

**Effets :** Le mage peut déchirer deux sortilèges du niveau novice de la voie de l'essence pour lancer n'importe quel sortilège de niveau novice d'une autre voie. La duplication de la magie ne peut pas être transférée par une donation du pouvoir.

### NIVEAU COMPAGNON

#### **ANNULATION DE LA MAGIE**

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur je CONTRE le sort « citer le nom du sort » / la magie sur « citer le nom de la personne)

**Zone d'effet :** le sort ou la personne ciblée.

**Durée :** Sort immédiat.

**Effets :** Ce sort peut être lancé à n'importe quel moment après qu'un sort ait été lancé contre le magicien ou toute autre personne en vue du magicien : le premier sort est ainsi annulé et est sans effet. Ce sortilège est efficace contre des sorts de toute voie d'un niveau inférieur ou égal à COMPAGNON. Lancé sur une personne ce sortilège annule tout sortilège en action sur la victime du sort.

#### **DUPLICATION MAJEURE DE LA MAGIE**

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur je duplique le sort (indiquer le nom du sort) de la voie (indiquez le nom de la voie)

**Durée :** Sort immédiat.

**Effets :** Le mage peut déchirer deux sortilèges du niveau compagnon de la voie de l'essence pour lancer n'importe quel sortilège de niveau compagnon d'une autre voie.

#### **RETOUR DE SORT**

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur que ce sort « indiquez le nom du sort » soit RENVOYE à son lanceur. RENVOI !

**Zone d'effet :** le sort ciblé qui vise le magicien

**Durée :** Sort immédiat

**Effets :** Ce sort doit être lancé immédiatement après qu'un sort ait été lancé contre le magicien, le sort est alors renvoyé.

Le lanceur de sort ayant précédemment incanté ce sort doit en subir les effets. Ce sortilège est efficace contre des sorts de toute voie d'un niveau inférieur ou égal à COMPAGNON.

### NIVEAU EXPERT

#### **AME D'ADAMANTE**

**Mot clé :** RÉSISTE

**Annonce :** Par la Némotion de l'honneur je résiste à la magie

**Zone d'effet :** Le lanceur de sort

**Durée :** Les 3 prochains sortilèges ou jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.

**Effets :** Le lanceur de sort est immunisé aux 3 prochains sortilèges dont il sera la cible (quel qu'il soit : bénéfique ou nuisible). Fonctionne contre des sortilèges de tout niveau et prend fin au prochain lever ou coucher de soleil après avoir été incanté. Le lanceur de sort devra annoncer 'Résiste' lorsqu'il est la cible d'un sort. Ce sort ne permet pas résister aux pouvoirs divins. Il n'est pas possible de se lancer plus d'une âme d'adamante.

## LA NEMOTION DE L'AMOUR

### NIVEAU NOVICE

#### **ABANDON TOTAL**

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, plus rien d'autre que l'amour ne compte, abandonne ce « nom de l'objet ». LACHE le.

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : La cible est forcée de jeter derrière elle l'objet désigné qu'elle tient dans les mains. Cela signifie de libérer immédiatement l'objet de la prise et non de le passer à une autre main, ou toute autre action... Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière: la victime considère l'objet comme repoussant et doit s'en débarrasser.

#### **DON DE LANGUE**

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, que la connaissance de la langue « nom de la langue » soit mienne.

**Zone d'effet** : le lanceur de sort

**Durée** : 15 minutes

**Effets** : Durant 15 minutes le personnage utilise toute son empathie pour avoir une compréhension totale de la langue choisie, de sorte que le personnage est autorisé à lire les documents rédigés dans cette langue, il peut de plus converser dans cette langue sans le moindre accent. Dans le cas de la lecture d'un document, prévenir le pc orga qui vous remettra la traduction du texte.

#### **MON PRECIEUX**

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, que cette pierre devienne ton trésor le plus précieux, je t'ordonne d'aller la cacher immédiatement (désigner la pierre à la cible)

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Jusqu'à ce que le lanceur ait caché la pierre dans un endroit connu de lui seul.

**Effets** : Le lanceur de sort doit avoir donné une pierre à la cible dans les 10 secondes précédant le lancement du sort (la cible peut refuser de prendre la pierre). Une fois le sort lancé, la cible considère la pierre comme son bien le plus précieux et sa première priorité doit être d'aller la cacher dans un endroit connu d'elle seule.

### NIVEAU COMPAGNON

#### **AMITIÉ**

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour deviens mon ami (indiquez la cible) pour 15 minutes.  
AMITIÉ

Zone d'effet : Le personnage ciblé.

**Durée** : 15 minutes

**Effets** : La victime de ce sort devra traiter le lanceur de sort comme son ami et l'aidera de son mieux. Il ira même jusqu'à se battre pour lui si cela devait être nécessaire, ou bien le protéger de ses sorts par exemple. Le sort prend fin dès que le lanceur de sort agit ouvertement contre la victime, que 15 minutes sont passées ou bien que la victime n'est plus en vue du lanceur de sort. Il est à noter que durant l'effet du sort la victime n'a pas à obéir aux éventuels ordres du lanceur de sort mais seulement tenter de l'aider de son mieux.

#### **TRANSCENDANCE DE L'AMOUR**

Ce sort ne peut être lancé que sur une arme de qualité supérieure ou exceptionnelle

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, que cette arme, utilisée par « nom de porteur » devienne MAGIQUE lors de la prochaine bataille

**Zone d'effet** : l'arme de qualité supérieure ou exceptionnelle touchée

**Durée** : Le prochain combat ou jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.

**Effets** : L'arme touchée par le mage lors de l'incantation devient magique. Lors du prochain combat où elle sera utilisée par le porteur lié à l'arme, elle infligera des dommages magiques. A chaque coup donné, le porteur devra annoncer « UN magique ». Un porteur ne peut avoir qu'une seule arme liée à lui à la fois. Une fois utilisée, elle redevient normale, de même si elle est séparée de son porteur ou au prochain lever ou coucher de soleil.

#### **SANCTUAIRE DE PROTECTION**

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, je réclame le SANCTUAIRE de protection contre les armes (répéter).

**Zone d'effet** : Le mage et une zone de 3 mètres de diamètre autour de lui

**Durée** : Tant que le mage répète l'incantation

**Effets** : Tant que le mage répète de façon audible son incantation en tenant les restes de son sort dans ses mains levées, une zone de répulsion des armes est présente autour de lui et le protège de tous les coups portés par des armes non magiques. Ce sort prend fin lorsque le lanceur de sort s'arrête de chanter, baisse les bras, est touché par une arme magique (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation ») ou est affecté par un autre sort. Une autre personne peut profiter du sanctuaire à la condition d'être dans la zone où le sanctuaire est actif. Le mage ne peut entreprendre aucune action physique (déplacement, incantation autre, maniement d'arme), toute personne rentrant dans sa zone de sanctuaire doit en faire autant.

## **NIVEAU EXPERT**

### ***REGÉNÉRATION***

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, que mon corps se régénère. REGÉNÉRATION

**Zone d'effet** : le lanceur de sort

**Durée** : 15 minutes

**Effets** : Permet au magicien de passer en stase durant 15 min. Une fois en stase le lanceur de sort n'a aucune conscience de ce qui se passe autour de lui. Il ne peut pas sortir de sa stase avant la fin des 15 min. Il n'est pas possible de le « réveiller ». Pendant la stase, le lanceur est donc sensible à toutes attaques (magiques ou pas), et en subira les dommages sans pour autant se réveiller. Durant sa stase, le lanceur de sort régénère et toutes ses blessures disparaissent et le mage regagne tous ses points de vie. La cible de ce sort ne peut être que le lanceur du sort. Rappel : il n'est pas possible de lancer de sort à 0 point de vie au tronc car le mage est inconscient.

### ***CHARME IRRESISTIBLE***

**Annonce** : Par la Némotion de l'Amour, tu tombes sous mon charme pour 5 minutes (indiquer la cible)

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 5 minutes

**Effets** : Le mage ciblé (étant au moins Novice dans une Voie de magie, sans être Maître) est totalement sous l'emprise du lanceur de sort pendant les 5 prochaines minutes. Il obéira à toutes ses demandes tant qu'elle ne mette pas sa vie en danger directement.

## **LA NEMOTION DE LA JOIE**

### **NIVEAU NOVICE**

#### ***CŒUR DANSANT***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, je t'ordonne de danser, DANSE ! (Indiquez la cible).

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 10 secondes

**Effets** : La cible est prise d'une joie irrésistible et doit danser sur place pendant 10 secondes. La joie s'efface si on l'agresse et le sort cesse.

#### ***APERO JOYEUX***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, t'as oublié l'apéro, A BOIRE, vite !

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Jusqu'à ce que la victime boive.

**Effets** : La cible de ce sort est déshydratée si bien qu'elle n'a qu'un but, boire. Elle doit

trouver de l'eau ou mieux une boisson festive aussi vite que possible. Ceci doit être sa seule occupation (même si elle peut agir normalement durant l'effet du sort). Le sort prend fin dès que la victime du sort boit un verre d'eau (ou autre).

### ***FEBRILITE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, l'allégresse t'envahie, LACHE tout !

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : La cible est tellement heureuse qu'elle est obligé de lâcher ce qu'elle a derrière elle. Cela signifie de libérer immédiatement l'objet de la prise et non de le passer à une autre main, ou toute autre action... Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière : la victime considère l'objet comme repoussant et doit s'en débarrasser.

### **NIVEAU COMPAGNON**

#### ***IRREPRESSIBLE JOIE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, partage ta joie en parlant pendant 5 minutes

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 5 minutes

**Effets** : la cible ne pourra plus s'empêcher de parler et de dire tout ce qui lui passe par la tête pour communiquer sa joie pendant 5 minutes. Un mage ne pourra plus incanter. Ce sort peut être contré.

#### ***ARMURE DE JOIE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, que plus rien d'autre que la joie ne m'atteigne, ARMURE DE JOIE.

**Zone d'effet** : Le lanceur.

**Durée** : les 3 prochains coups ou jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.

**Effets** : La durée de ce sortilège est jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, et il permet au lanceur de sort d'ignorer les trois prochains coups qui devraient l'atteindre et le blesser. Le lanceur de sort devra pour signifier à son adversaire qu'il ne reçoit pas le coup annoncer : « armure de joie, Résiste ! ». Il est sans effet sur des attaques magiques (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation »), qui détruiront la protection tout en faisant leurs dommages. Un mage ne peut avoir qu'une seule armure de joie active sur lui. Il n'est pas possible d'en cumuler plusieurs.

#### ***FOU RIRE INCONTROLABLE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, tu es mort de rire !

**Durée** : 20 secondes

**Effets** : La cible est prise d'un fou rire incontrôlable. Elle ne pourra plus faire autre chose que rire en se tordant pendant 20 secondes. Elle arrête de rire cependant si on l'agresse.

### ***SANCTUAIRE DE JOVIALITE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, je réclame le SANCTUAIRE de jovialité contre les armes (répéter).

**Zone d'effet** : Le mage et une zone de 3 mètres de diamètre autour de lui

**Durée** : Tant que le mage répète l'incantation

**Effets** : Tant que le mage répète de façon audible son incantation en tenant les restes de son sort dans ses mains levées, une zone de répulsion des armes est présente autour de lui et le protège de tous les coups portés par des armes non magiques. Ce sort prend fin lorsque le lanceur de sort s'arrête de chanter, baisse les bras, est touché par une arme magique (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation ») ou est affecté par un autre sort. Une autre personne peut profiter du sanctuaire à la condition d'être dans la zone où le sanctuaire est actif. Le mage ne peut entreprendre aucune action physique (déplacement, incantation autre, maniement d'arme), toute personne rentrant dans sa zone de sanctuaire doit en faire autant.

### **NIVEAU EXPERT**

#### ***TRANSPORTATION DE JOIE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Joie, que je sois transporté de joie à (indiquez le lieu). TELEPORTATION

**Zone d'effet** : Le lanceur.

**Durée**: 15 minutes

**Effets** : L'archimage peut faire un aller-retour vers le lieu de son choix à partir du moment qu'il le connaît et qu'il y soit déjà allé. Il peut, si la visite est courte (moins de 15 minutes) revenir à l'endroit où il était avant l'incantation. Le mage sera hors-jeu en levant le poing, le temps d'aller au lieu (s'il est sur le site de jeu) ou de trouver un MJ (si c'est hors du site).

### **LA NEMOTION DE AWWW**

#### **NIVEAU NOVICE**

#### ***CACA DE LICORNE***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, ton « nom de l'objet » devient du caca de licorne, LACHE le.

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : L'objet ciblé par le lanceur de sort se transforme aux yeux de son porteur en caca de licorne, il n'a qu'une envie le lâcher et le jeter le plus loin possible de lui. Quand l'objet touche le sol, il reprend son aspect originel.

Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière: la victime considère l'objet comme repoussant et doit s'en débarrasser.

### ***RÉPARATION MERVEILLEUSE***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, je répare ce « nom de l'objet ». RÉPARÉ

**Zone d'effet** : l'objet brisé qui doit être touché

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : Ce sort permet, au toucher, de réparer une arme ou un bouclier « BRISÉ » par magie ou non. Ce sort peut aussi être utilisé pour réparer une armure abîmée durant un combat.

### ***VISION MERVEILLEUSE***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, que ta vision soit remplie de merveille (indiquer la cible), VISION MERVEILLEUSE !

**Zone d'effet** : Le lanceur de sort

**Durée** : 5 minutes.

**Effets** : La victime de ce sort est prise de visions merveilleuses et par conséquent incapable d'entreprendre des actions comme combattre ou lancer un sort qui nécessite d'indiquer une cible. Elle est perdue dans la contemplation de sa vision en s'extasiant (si l'environnement n'est pas dangereux, elle peut fermer les yeux) et ne voit plus rien de ce qui se passe autour d'elle, comme si elle observait une magnifique licorne en train de s'abreuver. Elle ne reviendra à elle qu'en cas d'agression. Elle est trop émerveillée pour réagir à ce qu'elle pourrait entendre et ne voit pas ce qui l'entoure, mais une fois la vision terminée, elle pourra agir en conséquence de ce qu'elle a entendu.

### **NIVEAU COMPAGNON**

#### ***ETHÉRALITÉ***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, que mon corps se détache de la matérialité et devienne ÉTHÉRÉ pour 5 min.

**Zone d'effet** : Le lanceur.

**Durée** : 5 minutes

**Effets** : Le lanceur de sort devient éthéré pour 5 minutes, il peut traverser, ou être traversé, par n'importe quelle matière (murs, portes, armes ...), néanmoins il n'est pas pour autant invisible. Toutefois si le lanceur de sort est frappé par une arme magique (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation ») alors les dommages sont effectifs et le sort est rompu. Durant la durée du

sort le lanceur du sort ne peut en aucun cas interagir avec le monde réel (c'est-à-dire combattre, lancer un sort, ou autre, mais il peut encore parler). Port de façon visible sur le front un bandeau marqué 'Éthéré'.

### ***DÉCALAGE ILLUSOIRE***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, je suis là, je suis plus là. Awww. ESQUIVE

**Zone d'effet** : le lanceur de sort

**Durée** : Sort immédiat.

**Effets** : Le lanceur du sort qui subit une attaque peut en lançant ce sort avancer de 5 pas en incantant et en déchirant son sort (qui doit donc être sous la main), il peut alors ignorer le coup qu'il a subi (un seul coup). Il ne doit pas exister d'obstacle immobile (muraille, arbre ...) entre l'ancienne position et la nouvelle. Ce sort permet d'éviter n'importe quel type de coup qu'aurait dû recevoir le mage (y compris un coup magique, un backstab, etc...)

### ***ILLUSION DE MAJESTÉ***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, je réclame la majesté, ZONE DE MAJESTÉ (à répéter).

**Zone d'effet** : 3 mètres de diamètre autour du mage

**Durée** : 5 minutes

**Effets** : Le joueur crée alors une zone de 3 mètres autour de lui, dans laquelle aucun autre joueur ne peut entrer, et qui fera tout ce qui lui est possible de faire pour en sortir. Cette zone est valable durant 5 minutes. Pendant ce temps, le mage doit tenir dans ses mains, tendues vers le ciel, le parchemin du sort, vers le ciel. Il ne peut lancer d'autres sorts, ou attaquer physiquement quelqu'un, mais il peut se déplacer.

Il est possible que certaines créatures ne soient pas affectées.

### **NIVEAU EXPERT**

#### ***FLASH MOB***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, j'annonce une flash mob, DANSE DE MASSE !

**Zone d'effet** : Toutes les personnes présentes à portée de voix autour du mage, y compris ses amis

**Durée** : Tant que le lanceur danse

**Effets** : Les cibles ayant entendu l'ordre doivent regarder le lanceur du sort qui se met à danser. Ils doivent alors tenter de suivre au mieux les mouvements qu'il fait tant qu'il danse.

#### ***APPEL DE LA LICORNE***

**Annonce** : Par la Némotion de Awww, qu'une LICORNE me vienne en aide

**Effets** : L'archimage peut appeler la licorne la plus proche de lui qui répondra plus ou moins rapidement à cet appel. La licorne n'est pas sous contrôle du lanceur du sort et l'archimage a donc intérêt à avoir de bonnes raisons pour déranger une licorne. Bien évidemment, le joueur doit prévenir les organisateurs avant de lancer son sort ou juste après, mais la licorne risque de mettre du temps à venir...

### **LA NEMOTION DE LA GUIGNE**

#### **NIVEAU NOVICE**

##### ***AU SEUIL DE LA MORT***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, que cette blessure malchanceuse me rende MORT.

**Zone d'effet** : le lanceur de sort

**Durée** : 3 minutes

**Effets** : Lorsque le lanceur du sort subit une attaque qui ne réduit pas à zéro ses points de vie, il peut déclencher ce sort en déchirant son sort (qui doit donc être sous la main). Il apparaîtra comme mort pour tout être vivant et ne pourra donc pas être achevé, soigné, ou encore attaqué pendant 3 minutes (compter 3 minutes lentement pour soi). Une fois le sort terminé, le mage reprendra vie tout en gardant sa blessure initiale. Il faut bien entendu être conscient et en état de lancer un sort pour utiliser ce sort.

##### ***DISCUSSION DES MALCHANCEUX***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, toi qui n'a pas eu de chance, répond à mes trois questions (indiquez la cible).

**Zone d'effet**: le personnage mort ciblé

**Durée** : 3 questions

**Effets** : Permet au lanceur de sort de converser avec un cadavre à travers la porte qui sépare la vie de la mort. L'esprit du mort est tenu de répondre par la vérité aux questions posées par le lanceur de sort. Tous les témoins de la scène entendent le cadavre s'exprimer.

Le lanceur de sort peut poser 3 questions auxquelles le mort doit répondre par oui, non, ou je l'ignore.

##### ***MALADRESSE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, ce « nom de l'objet » glisse de tes mains.

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : La cible est forcée de jeter derrière elle un objet unique tenu dans ses mains. Cela signifie de libérer immédiatement l'objet de la prise et non de le passer à une autre main, ou

toute autre action... Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière : la victime considère l'objet comme repoussant et doit s'en débarrasser.

### **NIVEAU COMPAGNON**

#### ***ABSORPTION DU DESTIN***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, que ta malchance alimente ma chance, DRAIN DE VIE !

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : sort immédiat.

**Effets** : La victime du sort se fait drainer un point de vie sans pouvoir compter la protection que peut procurer l'armure. Ce sort permet au lanceur d'absorber un point de vie à une cible vivante, juste en apposant une main sur elle. Ce point de vie se rajoute temporairement au lanceur du sort, il peut ainsi temporairement dépasser son total de points de vie. Ce sort ne tient pas compte de l'armure portée par la victime.

#### ***LES QUATRE GUIGNES***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, j'en appelle aux quatre guigne (indiquer la cible au MJ), que la MALADIE infecte ton corps.

**Zone d'effet** : le personnage ciblé.

**Durée** : Jusqu'à ce que le personnage soit soigné ou meure.

**Effets** : La victime ciblée par le lanceur du sort est atteinte par une maladie magique. Elle perd un point de vie instantanément, puis un toutes les 5 minutes et ce jusqu'à ce que la maladie soit soignée (par une restauration, un Maître médecin, ou une annulation de la magie) ou que la victime meure. La mort intervient si la victime sans point de vie est laissée 5 minutes sans soins.

#### ***DESASTRE NATUREL***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, c'est un désastre ! TOMBE DE MASSE 10 SECONDES AU SOL !

**Zone d'effet** : Toutes les personnes présentes à portée de voix autour du mage, y compris ses amis

**Durée** : 10 secondes

**Effets** : Tous ceux qui entendent ce sort sont projetés à terre, c'est-à-dire qu'ils sont interrompus dans leur activité et qu'ils doivent immédiatement tomber sur le sol (ou prendre le temps de s'asseoir si la situation est dangereuse ou que le costume le demande) et se relever lentement au bout de 10 secondes.

### **NIVEAU EXPERT**

### ***LA GUIGNARDE***

**Annonce** : Par la Némotion de la Guigne, je réclame l'apparence de la Guignarde

Port d'un masque de mort-vivant obligatoire

**Zone d'effet** : le lanceur de sort.

**Durée** : 1 heure

**Effets** : Ce sort permet à celui qui l'incante de revêtir l'apparence de la Guignarde, vieille amie de la mort. Durant la durée du sort le visage du lanceur de sort sera similaire à celui de la mort. Ce sort nécessite que le joueur possède (ou se fasse prêter un masque de mort). Dès que la phrase incantatoire s'achève le lanceur de sort doit mettre son masque de mort. Celui-ci devra le garder pendant toute la durée du sort car l'enlever met fin au sort. Les avantages de cette forme sont multiples : immunité aux annonces « Fuis », « Perce-Armure », « Assassinat » et « Assommé » auxquelles il devra répondre par « RÉSISTE ». De plus il est immunisé aux maladies (naturelles et magiques), aux poisons. Il a la possibilité de converser avec les morts vivants de tout type. Pendant toute la durée du sort aucun mort vivant n'attaquera le lanceur de sort à moins d'en recevoir l'ordre par une force supérieure au lanceur de sort (Maître de la voie de la mort...). Le sort prend fin une heure après avoir été lancé ou dès que le désire le lanceur de sort.

### **LA NEMOTION DE LA COLERE**

*Note : Il y a deux pré-requis pour apprendre la Voie de la COLERE, avoir pactisé ou être allié avec des créatures d'un plan négatif et trouver un maître en jeu capable et volontaire pour enseigner cette Voie. Personne ne pourra prendre cette Voie lors de la création de personnage, ou lors de l'attribution de l'expérience.*

### **NIVEAU NOVICE**

#### ***GUEULANTE***

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, je t'ordonne de reculer de 3 pas. RECULE !

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : Sort immédiat.

**Effets** : La cible de Ce sort doit faire immédiatement 3 grands pas en arrière comme si elle était repoussée par une tornade.

#### ***SOUFFRANCE***

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, SOUFFRANCE ! (Indiquez la cible)

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 10 secondes

**Effets** : La cible se tord de douleur pendant 10 secondes. La victime peut toutefois se défendre si elle est agressée.

### ***SOUMISSION***

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, PROSTERNE TOI ! (Indiquez la cible)

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 10 secondes

**Effets** : La cible est obligée de mettre genou à terre et de rester dans cette position durant 10 secondes tout en respectant le lanceur de sort comme s'il était son maître. La victime peut toutefois se défendre si elle est agressée.

### ***COMPAGNON***

#### ***DESTRUCTION D'OBJET***

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, je brise « nom de l'objet. BRISE

**Zone d'effet** : L'objet ciblé.

**Durée** : Sort immédiat

**Effets** : L'objet ciblé par le mage est brisé et inutilisable tant qu'il n'a pas été réparé par magie ou par un ingénieur compétent. Ce sort est inefficace sur un objet magique.

### ***PUNITION***

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, que ce LIEN t'unisse à cet endroit pour 5 minutes (Indiquez la cible)

**Zone d'effet** : le personnage ciblé

**Durée** : 5 minutes

**Effets** : La victime de ce sort est obligée de ne pas s'éloigner de plus de 5 mètres du lieu où elle se trouve actuellement pendant les 5 prochaines minutes.

### ***SANCTUAIRE DE COLERE***

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, je réclame le SANCTUAIRE de colère contre les armes (répéter).

**Zone d'effet** : Le mage et une zone de 3 mètres de diamètre autour de lui

**Durée** : Tant que le mage répète l'incantation

**Effets** : Tant que le mage répète de façon audible son incantation en tenant les restes de son sort dans ses mains levées, une zone de répulsion des armes est présente autour de lui et le protège de tous les coups portés par des armes non magiques. Ce sort prend fin lorsque le lanceur de sort s'arrête de chanter, baisse les bras, est touché par une arme magique (Annonce « Magique », « Fatal » ou « Damnation ») ou est affecté par un autre sort. Une autre personne peut profiter du sanctuaire à la condition d'être dans la zone où le sanctuaire est actif. Le mage ne peut entreprendre aucune action physique

(déplacement, incantation autre, maniement d'arme), toute personne rentrant dans sa zone de sanctuaire doit en faire autant.

### ***NIVEAU EXPERT***

#### ***ARME VENGERESSE***

Ce sort ne peut être lancé que sur une arme de qualité supérieure ou exceptionnelle.

**Annonce** : Par la Némotion de la colère, que cette arme, utilisée par « nom de porteur » devienne vengeresse et frappe à FATAL lors de la prochaine bataille

**Zone d'effet** : l'arme de qualité supérieure ou exceptionnelle touchée

**Durée** : Le prochain combat

**Effets** : L'arme touchée par le mage lors de l'incantation devient justicière. Lors du prochain combat où elle sera utilisée par le porteur lié à l'arme, elle infligera des dommages « Fatal » par coup. A chaque coup donné, le porteur devra annoncer « FATAL ». Un porteur ne peut avoir qu'une seule arme liée à lui à la fois.