

# Grimoire de la conjuration

Niv	Nom	Coût	Description
1	Voiles éthérés	X	Permet de stocker le mana sous la forme sous forme de fines couches ressemblant à des voiles, X étant le nombre de
1	Protection éthérique	3	Le lanceur gagne 1 PRmag jusqu'à la fin du combat
1	Projectile des arcanes	2	Inflige 1 BL à tous les adversaires
2	Localisation	0	Permet de trouver une cible proche
2	Poussée arcanique	X+2	Renvois un sort dans une direction aléatoire, X étant les PM utilisés pour lancer le sort qui a été renvoyé
2	Saturation de mana	X	Permet de donner/surcharger un personnage en mana lui causant des brûlures de mana, X étant le nombre de PM que le lanceur souhaite transmettre
3	Moindre barrière	X+1	Permet d'annuler/ réduire les dégâts d'un sort, X étant le nombre de dégâts à annuler
3	Répulsion des arcanes	5	Détruit une arme et inflige ses dégâts à un personnage
3	Destruction magique	3	Enlève un PR à un objet
4	Rayon éthérique	6	Inflige 1D6+8 BL
4	Destruction arcanique	4	Inflige 4 BL à tous les adversaires
4	Marque éthérique	3	Une cible devient marquée par la « marque éthérique ». Les sorts de conjuration infligent 1 point de dégât supplémentaires sur les cibles qui ont une marque éthérique
5	Zone anti-magie	4	Créer temporairement (le temps du combat) une zone dans laquelle la magie ne peut pas se trouver. Un personnage se trouvant dans une de ces zone se videra progressivement (3 mana/tour) de son mana
5	Déviation	X+4	Modifie la trajectoire d'un sort, X étant le coût en mana du sort à dévier
5	Déflagration des arcanes	2	Inflige 2 BL à une cible pour chaque ennemi
6	Serpent de mana	X	Inflige X+3 BL
6	Liaison arcanique	2	Créer une liaison télépathique entre le lanceur et une cible
6	Siphon de mana	Actif	Enlève 1 PM à une cible et vous en rend 1 par tour, la cible dont on aspire le mana devra passer des épreuves pour se déplacer (puissance)
7	Intelligence des arcanes	Passif	Donne un bonus de 5 en savoir et instinct permanent
7	Téléportation éthérée	5+X	Permet de se téléporter seul ou avec plusieurs personnes vers un obélisque (vendu vers 500 PO sur le marché), X étant le nombre de personne à voyager avec vous
7	Lien de mana	Passif	La première fois que votre adversaire lance un sort durant le combat le relance sur vous si le sort est bénéfique sinon lui inflige 1D6 BL
8	Portail de phase	+X	Téléporte le lanceur dans le plan éthérique il peut revenir dans le monde normal en relançant ce sort ; attention ce sort est dangereux car cette dimension est remplie d'élémentaires qui n'accepteront pas forcément votre présence, X étant le nombre de mana maximum que vous pouvez transporter
8	Construction astrale	2	Permet de modifier le plan éthérique si vous vous trouvez à l'intérieur
8	Engance des arcanes	8	Invoke une engance des arcanes ; 10 PV, 25 PM, 75 INN, 0 PR qui peut lancer le sort « serpent de mana » ; P : 15, F : 25, R : 0, A : 65, I : 55, S : 75
9	Puit de fil de mana	+X	Le lanceur pose sa main sur le sol et rend 3 PM par tour où il reste au sol
9	Concentration	Passif	Le mage disposant de cette aptitude peut utiliser 1 tour pour lancer gratuitement un sort de niveau 1 à 5
9	Voyance	Passif	Le MJ devra cacher moins de chose au mage disposant de cette aptitude
10	Liaison de groupe	3	Créer une liaison télépathique entre le lanceur et jusqu'à cinq cibles
10	Implosion des arcanes	5	Inflige 1 BL par PM que possède la cible
10	Fléau éthéré	10	Inflige 10+X BL et réduit de un les PR de tous les objets de la cible, X étant le nombre de PM que vous voulez dépenser en supplément