

DOMAINES MAGIQUES

Magie Rouge



La Magie Rouge est la magie liée aux éléments de la Terre et du Feu, c'est aussi la magie du chaos et de la destruction.

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : manipuler et sculpter le Feu, la Foudre, le Métal et la Pierre, projeter le Feu, la Foudre, le Métal et la Pierre, invoquer des créatures élémentaires mineures, créer un bouclier magique, créer de la lumière, faire de petites illusions sonores ou visuelles...*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : créer le Feu, la Foudre, le Métal et la Pierre à partir de rien ou se protéger totalement contre ces éléments dans leur état naturel, invoquer des créatures élémentaires majeures, contrôler les créatures élémentaires mineures, détruire des artefacts magiques de novice, créer des murs de force magique, devenir invisible ou inaudible...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : détruire le Feu, la Foudre, le Métal et la Pierre ou les rendre vivants pour en faire des golems, des gargouilles ou des anges ignés, prendre une forme élémentaire, invoquer les Princes des Eléments, contrôler les créatures élémentaires majeures, détruire des artefacts magiques sigillaires, séparer les atomes et opérer des transmutations, créer de grandes illusions sonores ou visuelles...*

DOMAINES MAGIQUES

Magie Noire



La Magie noire est la magie liée aux Démons et aux Morts, c'est aussi la magie des malédictions et de la maladie.

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : donner une crampe ou un mal au crâne à un adversaire, lui infliger de dégâts corporels, diminuer certaines de ses aptitudes (compétences), faire parler les morts, invoquer des démons mineurs.*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : infliger d'horribles douleurs mentales ou physiques a un adversaire, lui drainer ses points de vie, gangrener ses blessure ou empoisonner son plat, provoquer sa peur, diminuer certaines des ses aptitudes (caractéristiques), invoquer et contrôler des serviteurs morts-vivants, contrôler des démons mineurs et invoquer des démons majeurs...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : griller le cerveau d'un adversaire, lui infliger des blessures graves, invoquer une épidémie ou empoisonner un cours d'eau, provoquer la terreur, diminuer les aptitudes de tous ses adversaires, invoquer et contrôler des revenants, contrôler des démons majeurs, contacter l'avatar d'un Duc des Enfers, devenir un Vampire ou une Liche...*

DOMAINES MAGIQUES

Magie Bleue



La Magie Bleue est la magie liée aux éléments de l'Air et de l'Eau, c'est aussi la magie des choses de l'esprit, de l'espace et du temps.

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : manipuler et sculpter le Vent et l'Eau, invoquer des créatures élémentaires mineures, endormir une personne, écouter ses pensées superficielles, lui envoyer un bref message mental...*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : créer le Vent et l'Eau à partir de rien, invoquer des créatures élémentaires majeures, contrôler les créatures élémentaires mineures, manipuler les rêves d'une personne, communiquer avec elle à distance, contrôler ses actions pendant un court moment, se téléporter à vue, revenir quelques secondes dans le passé ou se projeter de quelques minutes dans le futur ...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : détruire le Vent et l'Eau, prendre une forme élémentaire, invoquer les Princes des Eléments, contrôler les créatures élémentaires majeures, devenir le roi des cauchemars d'une ville entière, sonder les esprits, voler les souvenirs, jouer « à la marionnette », voyager entre les plans, revenir quelques minutes dans le passé ou se projeter de quelques heures dans le futur ...*

DOMAINES MAGIQUES

Magie Verte



La Magie Verte est la magie liée au règne Végétal et au règne Animal, c'est aussi la magie de la Métamorphose.

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : faire venir des animaux sauvages et/ou les calmer, soigner des points de vie, voir dans le noir, écarter des plantes ou les faire pousser plus vite, modifier un peu son apparence, repousser des nuées d'insectes, augmenter certaines de ses aptitudes (compétences)...*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : commander un animal sauvage ou une créature monstrueuse, soigner une blessure grave, respirer sous l'eau, immobiliser un individu avec des herbes et des lianes, parler aux plantes, changer modérément de forme, invoquer et contrôler des nuées d'insectes ou repousser des groupes d'insectes géants, augmenter certaines de ses aptitudes (caractéristiques)...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : faire venir un Seigneur des Bêtes, et/ou le calmer, faire repousser des membres, ralentir le vieillissement, créer un golem végétal, parler à l'esprit collectif des forêts, changer radicalement de forme et d'apparence, invoquer et contrôler des groupes d'insectes géants, augmenter les aptitudes de tous ses alliés...*

DOMAINES MAGIQUES

Magie Blanche



La Magie blanche est la magie liée à la Foi et de l'Ordre, c'est aussi la magie des bénédictions et de la protection.

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : soigner des points de vie, entraver les mouvements de ses adversaires, créer des cercles de protection contre la magie, repousser des morts-vivants, augmenter certaines de ses aptitudes (compétences)...*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : soigner une blessure grave, paralyser un adversaire, dissiper un sortilège, détruire des morts-vivants, repousser des revenants et des démons mineurs, bannir des créatures élémentaires ou féeriques mineures, invoquer des créatures Célestes mineures, augmenter certaines de ses aptitudes (caractéristiques)...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : ramener à la vie, pétrifier un adversaire, créer une zone d'anti-magie, détruire des revenants et des démons mineurs, repousser des démons majeurs, bannir des créatures élémentaires ou féeriques majeures, invoquer des créatures Célestes majeures, augmenter les aptitudes de tous ses alliés...*

DOMAINES MAGIQUES

Potions et Artefacts



Ce domaine permet de fabriquer des objets magiques et des potions aux effets variés..

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : fabriquer des potions possédant des effets de novice tirés des autres domaines, créer des talismans donnant des bonus à l'armure ou à une compétence...*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : fabriquer des potions possédant des effets sigillaires tirés des autres domaines, enchanter des armes ou des armures, créer des anneaux ou des vêtements avec des effets de novice...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : fabriquer des potions possédant des effets absolus tirés des autres domaines, créer des anneaux ou des vêtements avec des effets sigillaires, concevoir des objets merveilleux uniques comme des tapis volants ou des jeux de cartes merveilleux...*

DOMAINES MAGIQUES



Magie mineure

Ce domaine, qui constitue la base de la magie, est celui du foyer et des divinations domestiques.

 *Effets de novice (1d6 points d'énergie) : cirer des chaussures, faire briller des boucles de ceinture, allumer du feu, réchauffer un ragoût sans flamme ni fumée, masser les pieds, aérer des bottes, détecter la magie ou de très fortes intentions hostiles, trouver de l'eau...*

 *Effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : regarder à distance dans une bassine d'eau, ranger une pièce, classer des papiers, compter des dragons d'or, créer un abri complet et confortable à l'intérieur d'une cape, détecter des êtres vivants, sentir le danger ou des effluves maléfiques...*

 *Effets absolus (3d6 points d'énergie) : retrouver ce qui fut perdu, connaître l'histoire secrète des objets, installer un manoir magnifique dans une simple tente, établir le trésor d'une bibliothèque, lire le futur et le passé d'un lieu, bannir temporairement une divinité...*