Baltéria V

Champions of Collysea

Grimoire de la magie spirituelle

Magie spirituelle

Cercle 1

	Niv. Novice	Niv. Compagnon	Niv. Maître
Coût des sorts	3 PEE	2 PEE	1 PEE

Apaisement

Le Méditant impose son contrôle de soi à sa cible, arrêtant tout effet de rage ou de berserker que celle-ci pourrait avoir.
Annonce : Apaisement

Blocage des soins

Le Méditant dérègle les chakras de sa cible, rendant inefficaces les soins qu'elle reçoit pendant les 5 prochaines minutes.
NB : Les stabilisations fonctionnent toujours.
Annonce : Blocage des soins [5 min]

Courage

Amélioration de type corps
Le Méditant renforce les défenses mentales de sa cible pour la durée d'un combat, lui permettant de résister ou d'annuler un effet de Peur.
NB : Peur et Terreur sont deux effets similaires mais d'intensité différente. Résister à la Peur ne permet pas de résister à la Terreur. Par contre, résister à la Terreur permet également de résister à la Peur.
Annonce : Courage / Resist

Détection de la magie

Le Méditant se concentre sur les objets et les personnes se trouvant dans un zone proche (3 mètres maximum) et peut détecter la présence de magie sur celles-ci.

Détection des maladies

En analysant les chakras de sa cible, le Méditant peut savoir de quelle maladie celle-ci souffre. Pour guérir d'une maladie, il est nécessaire d'aller voir un médecin.

Faiblesse mineure

Le Méditant dérègle les chakras de sa cible, lui infligeant une grande faiblesse. Pour la durée d'un combat, la cible frappera à -1 dégâts (minimum 1 dégât).
Annonce : Faiblesse 1

Lecture de la magie

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

Lenteur

Le Méditant dérègle les chakras de sa cible, la rendant plus lente dans ses déplacements. La cible ne peut pas courir pendant 5 minutes
Annonce : Lenteur 5 minutes

Lumière

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

Protection superficielle

Amélioration de type corps
Le Méditant renforce le corps de la cible, lui conférant 3 points d'armure pour le prochain combat.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Armure 3

Santé améliorée superficielle

Amélioration de type corps
Le Méditant réorganise les chakras de sa cible pour que celle-ci soit plus en forme, celle-ci obtiendra +2 PV maximum pour une durée d'un cycle.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : PV max +2

Soins superficiels

Le Méditant concentre son énergie spirituelle vers les blessures de sa cible pour la soigner de 1PV. Fonctionne uniquement si la cible n'est pas dans le coma (sinon, voir Stabilisation)
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Soins 1 PV

Stabilisation

Le Méditant régénère les chakras endommagés d'une personne en coma de sorte que celle-ci soit soignable en la remettant à 1 PV.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Stabilisation

Cercle 2

	Niv. Novice	Niv. Compagnon	Niv. Maître
Coût des sorts	4 PEE	3 PEE	2 PEE

Blocage de la douleur

Amélioration de type corps
Le Catalyseur bloque les récepteurs de la douleur de sa cible durant 30 secondes pendant lesquelles la cible du sort ne peut pas tomber dans le coma si ses points de vie tombent à 0.
Au terme du sort, la cible est épuisée et ne peut plus combattre jusqu'à la fin du combat.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Blocage de la douleur 30 secondes

Identification

Le Catalyseur se concentre sur un objet ou une personne pour analyser les sources de magie qui lui sont appliquées et définir le type de magie ainsi que son effet.

Protection mineure

Amélioration de type corps
Le Catalyseur renforce le corps de la cible, lui conférant 5 points d'armure pour le prochain combat.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Armure 5

Protection spirituelle

Amélioration de type corps
Le Catalyseur manipule les chakras de sa cible pour la protéger du prochain sort de magie spirituelle que celle-ci reçoit.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce: Resist

Rage

La cible du Catalyseur devient immédiatement Berserk, obtient une frappe à +1, résiste aux effets listés ci-dessous et attaque en priorité les ennemis **avant de se rabattre sur les alliés**. Cet effet peut être annulé par un Apaisement.
NB : Pendant la durée de la rage, le Berserk ne peut plus utiliser de capacités autres que celles listées ci-après : Coup puissant, Coup engourdissant, Coup extrême.
NB : Liste des effets résistés par un Berserk : Peur, Terreur, Sommeil, Charme/Amitié.
NB : Durée max : 5 min
NB : Le Berserk ne peut plus recevoir d'autre effet de Rage/Berserk durant le même cycle.
NB : Le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce: Rage 5 min

Résistance au poison

Amélioration de type corps
Le Catalyseur englobe sa cible d'énergie karmique, atténuant de 1 point les dégâts de Poison qui pourraient lui être infligés, peu importe la source, pendant un combat.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.

Sanctuaire

Le Catalyseur propage une zone qui l'englobe lui et jusqu'à deux personnes à moins d'un mètre dans laquelle les coups physiques sans type de dégâts n'ont aucun effet. Le Catalyseur doit garder les bras tendus vers le ciel et ne peut ni effectuer d'actions, ni bouger sous peine de rompre le sort. La zone dure jusqu'à un maximum de 5 minutes ou jusqu'à son annulation.

Santé améliorée mineure

Amélioration de type corps
Le Catalyseur réorganise les chakras de sa cible pour que celle-ci soit en meilleure forme, celle-ci obtient +5 PV maximum pour une durée d'un cycle.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : PV max +5

Soins mineurs

Le Catalyseur concentre son énergie spirituelle vers les blessures de sa cible pour la soigner de 3 PV.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Soins 3 PV

Soins mineurs de zone

Le Catalyseur concentre son énergie spirituelle vers les blessures de deux cibles pour les soigner de 2 PV chacune.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Soins 2 PV

Sommeil

Le Catalyseur bloque temporairement l'énergie spirituelle de sa cible, causant le sommeil pendant 15 secondes. Tout acte agressif réveille la cible.
Annonce : Sommeil 15 secondes

Cercle 3

	Niv. Novice	Niv. Compagnon	Niv. Maître
Coût des sorts	5 PEE	4 PEE	3 PEE

Blocage d'un sens

Le Spiritiste bloque les récepteurs d'un des sens (Vue, Ouïe, Odorat, Goût ou Toucher) de sa cible durant 5 minutes.
NB : Pour le Toucher, la cible lâche ce qu'elle tient en mains et ne peut plus rien agripper.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
NB : c'est le contexte au moment du lancement du sort qui détermine la durée de celui-ci. En combat, 15 sec. En dehors d'un combat, 5 min.
Annonce : Blocage [Sens] 15 secondes en combat / 5 minutes hors combat

Bravoure

Amélioration de type corps
Le Spiritiste renforce les défenses mentales de sa cible pour la durée d'un combat, lui permettant de résister ou d'annuler un effet de Terreur ou de Peur.
NB : Peur et Terreur sont deux effets similaires mais d'intensité différente. Résister à la Peur ne permet pas de résister à la Terreur. Par contre, résister à la Terreur permet également de résister à la Peur.
Annonce : Resist

Faiblesse majeure

Le Spiritiste dérègle les chakras de sa cible, lui infligeant une grande faiblesse. Pour la durée d'un combat, la cible frappera à -3 dégâts (minimum 1 dégât).
Annonce : Faiblesse 3

Handicap

Le Spiritiste touche certains points sensibles de sa cible, infligeant un handicap à l'un de ses membres (bras ou jambe) jusqu'au soin.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main ou son arme au terme de l'incantation. Le membre touché est handicapé.
Annonce : Handicap [Membre]

Langage universel

Le Spiritiste se concentre sur l'esprit de sa cible, lui permettant de comprendre son langage et de communiquer avec elle pendant une heure.
Annonce : Langage universel

Protection majeure

Amélioration de type corps
Le Spiritiste renforce le corps de la cible, lui conférant 7 points d'armure pour le prochain combat.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Armure 7

Régénération

Le Spiritiste concentre les chakras de sa cible pour augmenter sa vitesse de guérison. La cible retrouve l'usage d'un membre ayant reçu un handicap.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Régénération

Résistance au poison majeure

Amélioration de type corps
Le Spiritiste englobe sa cible d'énergie karmique, réduisant de 4 points les dégâts de Poison qui pourraient lui être infligés avec 1 dégât minimum subit, peu importe la source, pendant un combat.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Résistance Poison 4

Restauration

Le Spiritiste débloque les chakras coincés de sa cible, lui permettant de recourir de nouveaux à son plein potentiel. Annule les perte de PV max ou PE max d'un arbre de compétence de la cible (au choix au lancement).
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Restauration PV max / PE max

Santé améliorée majeure

Amélioration de type corps
Le Spiritiste réorganise les chakras de sa cible pour que celle-ci soit en meilleure forme, celle-ci obtient +10 PV maximum pour une durée d'un cycle.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : PV max +10

Soins majeurs

Le Spiritiste concentre son énergie spirituelle vers les blessures de sa cible pour la soigner de 6 PV.
NB : le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main au terme de l'incantation.
Annonce : Soins 6 PV