

Concoction de potion magique

100

Permet la fabrication de potion à partir de sorts arcanes ou divins seulement. Le coût de la potion varie selon l'effet que la personne désire avoir. Voir un narrateur qui vous informera des coûts. La personne doit payer la moitié du prix en or de la potion avant la fin du scénario et obtiendra la potion au début du prochain scénario.

Création d'anneau

200

Permet de créer un anneau magique. Le coût de l'anneau sera déterminé par le narrateur selon la puissance et les effets désirés. La personne doit payer la moitié du prix en or de la fabrication avant la fin du GN. La création lui coûtera un nombre de points de compétences déterminés par les narrateurs. Les points de compétences seront pris sur les futures obtentions de points de compétences qui détermineront la durée de fabrication. L'anneau sera complété lorsque le total des coûts est payé. Afin de mettre l'effet d'un sort dans l'objet, le joueur doit posséder le sort afin de l'incanter pendant la création.

Création d'arme

200

Permet de créer une arme magique. Le coût de l'arme sera déterminé par le narrateur selon la puissance et les effets désirés. La personne doit payer la moitié du prix en or de la fabrication avant la fin du GN. La création lui coûtera un nombre de points de compétences déterminés par les narrateurs. Les points de compétences seront pris sur les futures obtentions de points de compétences qui détermineront la durée de fabrication. L'arme sera complétée lorsque le total des coûts est payé. Afin de mettre l'effet d'un sort dans l'objet, le joueur doit posséder le sort afin de l'incanter pendant la création.

Création d'armure

200

Permet de créer une armure magique. Le coût de l'armure sera déterminé par le narrateur selon la puissance et les effets désirés. La personne doit payer la moitié du prix en or de la fabrication avant la fin du GN. La création lui coûtera un nombre de points de compétences déterminés par les narrateurs. Les points de compétences seront pris sur les futures obtentions de points de compétences qui détermineront la durée de fabrication. L'armure sera complétée lorsque le total des coûts est payé. Afin de mettre l'effet d'un sort dans l'objet, le joueur doit posséder le sort afin de l'incanter pendant la création.

Création d'objet merveilleux

200

Permet de créer un objet merveilleux. Le coût de l'objet sera déterminé par le narrateur selon la puissance et les effets désirés. La personne doit payer la moitié du prix en or de la fabrication avant la fin du GN. La création lui coûtera un nombre de points de compétences déterminés par les narrateurs. Les points de compétences seront pris sur les futures obtentions de points de compétences qui détermineront la durée de fabrication. L'objet sera complété lorsque le total des coûts est payé. Afin de mettre l'effet d'un sort dans l'objet, le joueur doit posséder le sort afin de l'incanter pendant la création.

Création de baguette

200

Permet de créer une baguette magique. Le coût de la baguette sera déterminé par le narrateur selon la puissance et les effets désirés. La personne doit payer la moitié du prix en or de la fabrication avant la fin du GN. La création lui coûtera un nombre de points de compétences déterminés par les narrateurs. Les points de compétences seront pris sur les futures obtentions de points de compétences qui détermineront la durée de fabrication. La baguette sera complétée lorsque le total des coûts est payé. Afin de mettre l'effet d'un sort dans l'objet, le joueur doit posséder le sort afin de l'incanter pendant la création.

Création de bâton **200**

Permet de créer un bâton magique. Le coût du bâton sera déterminé par le narrateur selon la puissance et les effets désirés. La personne doit payer la moitié du prix en or de la fabrication avant la fin du GN. La création lui coûtera un nombre de points de compétences déterminés par les narrateurs. Les points de compétences seront pris sur les futures obtentions de points de compétences qui détermineront la durée de fabrication. Le bâton sera complété lorsque le total des coûts est payé. Afin de mettre l'effet d'un sort dans l'objet, le joueur doit posséder le sort afin de l'incanter pendant la création.

Dédoublement de rayon **150**

Permet d'affecter deux cibles avec un seul rayon. Les sorts qui visent une seule cible et qui nécessitent un catalyseur peuvent être dédoublés. Seuls les sortilèges infligeant des dommages sont concernés par cette compétence. Le rayon ainsi divisé peut atteindre deux cibles se trouvant à la fois à portée du sort et à moins de 3 mètres l'une de l'autre. Chaque créature visée subit la moitié des dommages normalement occasionnés par le sort. Le sort ne coûte pas de points de magie additionnels.

Durée du sort accrue **150**

Permet de doubler la durée d'un sort. Le sort coûte 2 fois plus de points de magie.

École renforcée **150**

Confère un bonus de +1 au rang du lanceur de sort pour l'école spécifique choisi. Il est possible de prendre ce don plus d'une fois, mais ses effets ne sont pas cumulables, il doit s'appliquer à une nouvelle école.

Ex : École renforcé Divination. Le lanceur de sort est considéré un rang supérieur pour tous les sorts de Divination.

École supérieur **200**

***Pré requis : École renforcé**

Confère un bonus de +1 au rang du lanceur de sort pour l'école spécifique choisi. Cumulable avec École renforcé. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables, il doit s'appliquer à une nouvelle école. L'école choisi doit d'abord avoir été choisis par la compétence «École renforcée»

Écriture de parchemin **75**

Permet à la personne d'écrire un parchemin de sort. Elle doit acheter un parchemin selon le niveau du sort et doit passer 15 minutes par niveau du sort à l'écrire. Lors de l'écriture du parchemin, l'incantateur perd le nombre de points de magie comme s'il aurait lancé le sort

Efficacité de sort accrue **150**

Rend un sort avec une résistance plus difficile à résister. Augmente la résistance du sort de +1. Ne peut être cumulé sur le même sort, peut être pris plusieurs fois pour un sort différent à chaque fois.

Ex. Un sort ainsi augmenté tel que Peur qui nécessite Résistance a la peur 1 afin de ne pas être affecté sera changé, il nécessitera désormais Résistance a la peur 2 afin d'y résisté.

Grande efficacité de sort accrue **200**

*** Pré-requis : Efficacité de sort accrue**

Rend un sort avec une résistance plus difficile à résister. Augment la résistance du sort de +1.

Le sort doit être le même que celui choisis par la compétence «Efficacité de sort accrue»

Ex. Un sort de peur (requiert Résistance a la peur 1 pour ne pas en subir les effets) s'était changé et nécessitait maintenant Résistance a la peur 2 pour y résisté, maintenant il va nécessiter Résistance a la peur 3 afin de ne pas en subir les effets.

Lecture de Parchemin arcané **150**

Permet à la personne de lire tous les parchemins arcanes.

Magie de guerre **250**

Permet d'encaisser 4 dégâts supplémentaires lors d'une incantation sans perdre son sort.

Protection profane **200**

*** Pré-requis : École renforcé (pour l'école concerné)**

La personne choisit une école de magie. Sa résistance aux sorts de cette école est supérieure à la normale. Confère un bonus de +1 à la volonté de fer, à l'esprit impénétrable et à la résistance à la peur contre les sorts de cette école.

Retardement de sort **150**

*** Pré-requis : un autre don de métamagie.**

Permet de déclencher le sort à un moment choisi après l'incantation. (Ex. Dans une heure)
Seuls les sorts à zone d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don. Le sort coûte 3 fois son coût normal en points de magie.

Sort à répétition **200**

Permet d'effectuer un sort deux fois dans la même incantation.
Le coût du deuxième sort coûte 5 fois son coût normal en points de magie.
Doit ajouter le mot « *Iteratio* » après l'incantation.

Sort en silence **200**

Permet d'incanter un sort de façon silencieuse. Le sort coûte 2 fois son coût normal en points de magie.

Vous devez tout de même bouger vos lèvres comme si vous disiez l'incantation.

Sort inné **250**

*** Pré-requis : Sort rapide, Sort en silence, école renforcé**

La personne maîtrise un sort si parfaitement qu'il peut désormais le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique. Le sort ne coûte aucun point de magie. Pour choisir un sort inné, le personnage doit sacrifier se sort de son grimoire (il ne pourra plus le lancer autrement qu'en sort inné). Il doit également sacrifier les points de magie nécessaire pour le lancé.

Ex: Je veux une boule de feu en sorts innés, alors j'enlève mon sort de boule de feu de mon grimoire et je sacrifie 3 points de magie (car boule de feu est un sort niveau 3)

Un sort lancé de cette manière ne nécessite aucune incantation ni geste, il se fait instantanément et peut être lancé une fois par solstice.

Sort persistant **250**

*** Pré-requis : Durée de sort accrue**

Un sort persistant a une durée d'un Solstice. Il doit avoir une portée personnelle ou fixe. (Ex. compréhension des langages, détection de la magie). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Le sort coûte 4 fois son coût en points de magie.

Sort pleine puissance **200**

Permet d'augmenter les dommages du sort par 1.5. Le sort coûte 3 fois son coût normal en points de magie.

Ex. Un missile magique qui fait 3 fait 4, une boule de feu qui fait 3 / rang fait 4 / rang.

Sort rapide **300**

Permet d'incanter le sort en disant seulement le dernier mot. Le sort coûte 4 fois son coût normal en points de magie.

Sort renforcer **200**

Permet de lancer un sort à 1.5 fois le rang de l'incantateur. Le sort, les effets et le coût augmente selon le rang. Le coût du sort est égal au rang de l'incantateur avant d'être modifié.

Ex. Incantateur de rang 4, lance missile magique comme s'il était rang 6, le sort coûtera alors 4 points de magie.

Spécialisation magique **150**

Permet de se spécialiser dans un sort, celui ci sera désormais lancé comme si vous étiez 3 rang plus haut.

Exemple : Un mage de rang 4 se spécialise dans les orbe de feu, il lancera désormais ses orbes de feu comme s'il était rang 7.

Substitution d'énergie **100**

L'incantateur peut transformer un sort faisant appel à un type d'énergie en lui substituant une autre énergie (Feu, froid, sonore, acide, électricité). Le sort ainsi modifié coûte le même nombre de points de magie. Ce don peut être pris plusieurs fois, en choisissant une énergie différente chaque fois.

Ex. Une boule de feu avec substitution d'énergie (Froid) devient une boule de froid.

Zone d'effet altérée **150**

Permet de changer la zone d'effet d'un sort et coûte le double des points de magie. La zone d'effet est laissée au choix de l'incantateur, la zone ne doit pas dépasser la zone d'effet normale du sort.

Doit ajouter le mot « *Alternum* » après l'incantation.

Zone d'effet doublée **150**

Double la zone d'effet d'un sort, et coûte le double des points de magie.

Doit ajouter le mot « *Duplicarum* » après l'incantation.