

Med Gal Belore



Sortilèges de Palier I: (Aucun temps de recharge)

Boule de feu:

Canalise pendant quelques secondes, puis façonne une boule de feu dans le creux de ses mains et l'envoie après un mouvement des mains, mais aussi par le ton de la voix et pour finir avec de la précision par le regard.

Explosion des Arcanes:

En faisant un vif geste de ses mains, il créa une explosion de magie des Arcanes autour de lui, ayant simplement pour but de repousser les personnes, aucun dégât n'est subi.

Délivrance de l'envoûtement:

Après une analyse rapide des lieux, il peut désactiver un enchantement présent en exploitant une faille de ce dernier.

Illumination des Arcanes:

Brandit son bras droit vers les cieux, il apporte un enchantement sur la cible. Celle-ci renforce sa concentration arcanique et augmente aussi temporairement la puissance de ses sortilèges.

Focalisation de la magie:

Créant un lien magique avec la cible de son choix, ces derniers tant qu'ils sont conscients et proches, c'est à dire dix mètres à la ronde, ils bénéficient tous les deux d'une précision lors de leurs incantations. Un seul lien ne peut être que présent.

Achoppement:

Un faible sortilège d'abjuration visant à contre-carrer un sort d'une école arcanique.

Etude instantanée:

L'utilisateur place ses mains sur un ouvrage, il peut lire le contenu de cent pages de la taille d'un roman par minute. Si l'ouvrage cache des écrits, le mage peut éventuellement les découvrir.

Création d'une gemme de mana:

Invoque un saphir de mana utilisable pour requinquer la personne usant de la magie arcanique.

Désenchanter un objet:

Détruit un objet magique de toute qualité le résultat de cette action formera un objet sous forme de cristal ou de poudre de même qualité que l'objet détruit en question

Maison éphémère:

De l'esprit à la réaliste, l'excentrique magicien garde à sa disposition tout ce qui dans son besoin pour son quotidien

- Balai enchanté
- Etagère flottante
- Coussin moelleux
- Pot de fleur en lévitation
- Lampe portable
- Tablette individuel
- Festin de noble
- Lexique de puissance
- Lanterne enchantée
- Serpillère autonome
- Jouet d'antan

Sortilèges de Palier II: (CD: Trente minutes)

Pouvoir des Arcanes:

Provoque une énorme impulsion arcanique au niveau des mains, elles sont grandement chargés en énergie. Cette capacité a pour but d'amplifier grandement un sort mais puisant plus dans la réserve de mana.

Trait de feu:

Pointe rapidement sa cible de son index en lançant un regard vif pour lancer l'impulsion du sortilège. Le sort brûle modérément mais plus si elle se trouve au corps à corps.

Présence spirituelle:

Le protagoniste s'assit par terre, il inspire et expire profondément. Cette technique optimise grande le temps d'incantation du prochain sortilège qu'il aura choisi.

Evocation:

Crée un puissant courant de mana qui entoure le lanceur de sort. Il se requinque en mana mais cela le rend très addictif et violent sur le coup.

Frappe oblique:

Faisant un geste horizontal avec le bras gauche, le mage a la capacité de changer la cible de projectile arcanique le visant.

Conscience coupable:

Envoûte une cible organique et à chaque fois que celle-ci inflige des dommages à quelqu'un ou quelque chose, elle s'auto-inflige les mêmes blessures.

Rayon aveuglant:

Crée une déflagration de fort intensité devant lui pendant une demie seconde, un rayon aveugle alors les personnes qui se trouvent devant lui.

Sortilèges de Palier III: (CD: Une heure)

Torrent de feu:

Après une ardente incantation, les mains sont dirigées devant l'utilisateur du sort, de ces mains, il en sort un puissant torrent de flamme similaire à un souffle de dragon.

Affirmation de l'autorité:

Lance un regard des plus intenses et inquisiteur à la personne qu'il désire envoûter. La cible est pétrifiée, restant sur place et écoutant l'unique ordre de son maître après cela, l'envoûtement est brisé.

Volonté incommensurable:

Le lanceur de sort s'enchanté d'un sortilège afin de renforcer sa force mentale contre les attaques psychique.

Laisse onirique:

Tend sa main gauche vers la cible et l'envoûte, le sort endort la cible.

Invitation à la paranoïa:

Dans un rayon de dix mètres, une vague psychique est envoyée à partir du mage. Les personnes touchés par la vague sont apeurées et peuvent prendre la fuite pour certains.

Cristallisation de l'âme:

Survolant la poitrine de l'être avec sa main droite, canalisant les arcanes corrompus en récitant une incantation intense, l'âme de la personne commence à s'extraire par un courant violacé. La finition de ce sort se résume par un cristal violet avec un flux qui le parcourt à l'intérieur.

Sortilèges de Palier IV: (CD: Une semaine)

Appel de Sor'ankar:

Avec une incantation particulière et longue, puisant lourdement dans les ressources. Le mage de sang parvient à faire appel un phénix.

La Valeur:

Façonnant une silhouette éthérée argentée avec un regard à l'éclat bleuté, elle revigore les esprits des personnes par sa présence, son aura dans les alentours de vingt mètres. Puis, elle s'évapore après quelques secondes.

Grande mêlée:

Instaure un taux d'agressivité au plus haut point dans une zone de dix mètres. Les personnes deviennent enragées et la moindre provocation peut partir en une bagarre générale et les autres seront attirés par la vision des personnes qui se battent.

Sortilèges de Palier V: (CD: 50 Cycles / Atténuation arcanique: 10 Cycles)

Déferlante de réalité:

Le sorcier rentre dans une transe en méditant, il se trouve dans un état second. Lors de la méditant, il parcourt son esprit pendant de longues minutes. Sortant de sa méditation toujours en transe, il incante de toutes ses énergies afin de façonner la personne qu'il a imaginé dans son esprit. Mais « le corps » façonné n'aura aucune âme, aucun esprit et aucune conscience. Par ailleurs, il perd conscience après tant d'effort et sera très diminué pendant des années.