

Medikal 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 réalité, 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'enchante 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 ses 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: 5 Cycles / Atténuation arcanique: Un demi-cycle)

Déferlante de réalité:

Le sorcier rentre dans une transe en méditant, il se trouve dans un état second. Lors de la méditation, 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: Nausées, migraines, forte toux et vertiges pendant un mois.

Catalogue des Runes & des Enchantements

Les Runes:

Marque de Vision inférieure: Voit bien dans la pénombre.
Marque de Conscience inférieure: Gagne en perspicacité .
Marque de Vision : Nyctalopie et voit les objets invisibles.
Marque de Clairvoyance: Voit tout ce qu'il peut.
Marque des Sens: Gain d'une thermosensibilité.
Marque de Soins mineur: Soigne des égratignures.
Marque du Bouclier mineur: Peut résister à des projectiles basiques sans prendre de dégât.
Marque de l'Esprit: Immunisé contre les effets magiques mais n'a plus aucune émotion.
Marque des Flammes: Résistance au feu.
Marque de Vitalité: Ajout de sentiments similaire à un vivant sur un non-mort.

Glyphe d'Ouverture: Ouvre un passage à partir d'une porte, d'une pierre, de bois ou d'un mur.
Glyphe de Retour: Repart un objet.
Glyphe de Légèreté: L'objet tombe lentement.
Glyphe de Chaleur: Chauffe un objet métallique.
Glyphe de Chaleur supérieure: Le porteur est immunisé au froid météorologique.
Glyphe d'Embrasement: L'objet s'enflamme à grande vitesse.
Glyphe de Conversion: Convertit son énergie vitale en mana.
Glyphe de Triomphe: Applique un filme protecteur à l'armure, elle reflète à la lumière du jour.
Glyphe de Discipline: Concentration et force mentale au niveau sur un couvre-chef.
Glyphe de Sauvegarde: Protège l'esprit des intrusions mentales.

Sceau de Dissipation: Annule les sortilèges ou effets dans la zone.
Sceau de Purification mineure: Purge d'une maladie dans la zone.
Sceau de Distorsion: Ouvre une faille vers le Néant de 1 mètre de circonférence.

Les Parchemins

Parchemin runique de Robustesse I – V: Augmente la vitalité des alliés.
Parchemin de Protection I – II: Augmente la protection magique.
Parchemin d'Esprit I – VI: Focalise mieux l'esprit de la personne.
Parchemin de Rappel I: Téléporte chez un calligraphe ayant déposé un autre parchemin de Rappel.

Enchantements disponibles:

Armes

Tueur de démons
Tueur d'élémentaires
Impact majeur
Puissance des sorts
Eruption de sort
Flamboyant
Torrent de puissance
Feu solaire
Esprit renforcé
Brûlure de mana

Armures

Brassards résistants au feu
Bottes résistantes au feu
Bottes Marche-lave
Bottes de Précision
Plastron de Résillience
Plastron d'Absorbition
Cape de Résistance aux Arcanes
Cape de Résistance au Feu
Gants Explosifs
Gants de Hâte

Blason de la maison



Ixidor Etoilamer
Nivea Lunastrale

Saut de quelques millénaires après
l'implosion du Puits d'Eternité



Informations sur les ancêtres de la famille

L'Apogée des Bien-nés

-

Ixidor Etoilamer: Nommé le « *Premier-né* », arcaniste talentueux à la guerre des anciens et mort face à la Légion Ardente, en protégeant sa famille. Avant de mourir il remit un coffret scellé à son fils.

Nivea Lunastrale: Ayant aidé ses enfants à fuir qui étaient sous la bannière de la résistance, elle finit sa vie en tant que kaldoreï et prêtresse d'Elune.

L'Exil vers le Soleil

-

Nortrom Etoilamer: Fils de Nivea et d'Ixidor, frère cadet de Lenaya, suivant l'exemple de son père, et travaillant étroitement avec la famille Solembrase pour prospérer dans le nouveau royaume : Quel'Thalas.

Elloniel Courresoleil: Ecrivain et peintre, élue incontestable de Nortrom, issue d'une d'une modeste famille de quel'doreï

Ezalorel Solembrase: Puissant mage issue d'une famille anoblie, pour ses exploits de bravoure du temps de la guerre des anciens et meilleur ami de Nortrom.

Lenaya Etoilamer: Artiste mêlant la danse et la magie pour donner plus d'arguments à ses charmes, soeur aînée de Nortrom.

-

Sirius Etoilamer: Héritier du savoir de Nortrom, il approfondit les arts des Arcanes, sa mère lui remit le coffret comme intitulé dans le testament, mort dans le duel, face à Kal'drael.

Mirana Guette-le-sang: Dompteuse de dragon-faucon et de félin, amie d'enfance de Tisaniel. Elle s'est faite décapiter dans l'ombre par les laquais de Kal'drael, avant cela, celle-ci confia son fils à Tisaniel avec le Coffret.

Kal'drael Brasétoile: Mage de famille noble et rival de Sirius dans les arts des Arcanes. À la mort des parents de Sirius et d'Akasha, il défia en combat singulier Sirius afin de le faire déchu de son titre, de prendre la main de sa soeur et de lui remettre le « Coffret ».

Akasha Etoilamer: Une pauvre et humble femme qui n'a pu avoir de juste avenir, utilisée comme trophée durant son existence. Après l'accouchement de son fils, Tel'valoren, elle se donna la mort avec de l'arsenic.

Faldraell Solembrase: Marquis, et frère de Kunessia, tuteur d'Orionis, diplomate ayant une grande vertu pour la justice, éduquant celui-ci par les arts des Arcanes en hommage et par respect à leurs ancêtres communs.

Tisaniel Roussargent: Tutrice d'Orionis et confidente de Mirana, femme forte et atypique. Cette femme aime les arts du combat martial, elle entraîna le jeune garçon pour atteindre son but.

Kinessia Solembrase: Marquise, et soeur de Faldraelle, couturière de renommée, elle se marie avec l'un des plus grands peintres de l'époque.

Vaneel Brillétoile: Peintre de profession, ayant des dons naturels pour la divination, ses visions sont retransmises grâce à ses toiles, celles-ci illustrent souvent le soleil, mais la dernière illustre un

soleil brisé et une ombre avec une lueur verdâtre.

Orionis Etoilamer: Fils du Sirius «*Le Déchu* » Etoilamer, élevé par des parents éloignés. Tisaniel lui remit le Coffret, en tant qu'héritier direct. Grâce à ses parents adoptifs, il put reprendre son titre de noble, en défiant des représentants de la famille Brasétoile: Kal'drael et Tel'valoren. Son esprit jeune et libre ont eu raison de Kal'drael par deux actions en le décapitant. Cependant, le jeune héritier était un prodige dans ces arts là. Il perdit sa main gauche et un oeil dans un brutal et sanglant duel.

Sedna Pulsastre: Une femme de ménage maltraitée par la famille Brasétoile, le jeune Orionis la sauva de cette étreinte malsaine. Elle se voue aux arts des Arcanes grâce à Faeldraell. Elle perdit la vie en accouchant d'Artanis et de Syndiel.

Tel'valoren Brasétoile: Héritier de Kal'drael, génie épéiste et bourreau de Sedna, qu'il a violé. Son coeur noir fut transpercé par l'un des pieux de glace envoyés par dizaine lors l'instant final dans son duel contre Orionis.

Cylvidia Ouvrefaille: Mondaine bijoutière néanmoins, elle n'a pas appréciée que son mari la trompa avec une servante. Elle l'accuse d'être non fertile et d'impuissance, Kal'drael répondit de cette insulte en l'empoisonnant quelques semaines après.

Felandren Solembrase: Héritier du savoir de son père, celui-ci l'éloigna des problèmes de son frère adoptif, Orionis. Il se lança, tout comme le père, dans la diplomatie et épousa une noble.

Kila Richaube: Fille de la comtesse Richaube, elle épaula farouchement son mari pendant toute son existence en devenant son archiviste attiré, elle toucha alors à quelques arts des Arcanes, une femme très maladroite malgré sa beauté.

Reth'en Brillétoile: Fils de Kinessia et de Vaneel, dorloté par la chance et le talent, il recouvrit des de l'ouest de Lune-d'-Argent d'une énorme fresque retraçant l'histoire des enfant de Quel'Thalas.

Aluniellia Chanterite: Elle se fit remarquer par Kinessia, et est présentée comme prétendante pour son fils, à l'âge de quinze ans en humain, soit cent cinq cycles., lui en avait presque le double.

L'Ascension d'une Etoile

Artanis Etoilamer: Frère jumeau de Syndiel, il reçut le Coffret lorsqu'il fut en âge de comprendre le monde des Arcanes et devint mage de sang. Sa vie s'est résumée à l'étude de la magie sous de nombreuses formes, il y rencontra une sulfureuse personne qui devint sa femme ainsi que la mère de son unique enfant.

Selendis Aile-de-feu: Ses émotions sont plus que visible sur son visage, elle n'affiche presque jamais la tristesse dessus. Elle aime les duels entre magicien au cours de concours pour amuser les roturier de Quel'Thalas, utilisant la pyromancie mêlée à une danse assez exotique envoûtant les hommes face à elle.

Syndea Etoilamer: Soeur jumelle d'Artanis. Au cours de sa vie, elle s'engagea dans l'ordre des Pérégrins lors guerre contre les trolls. Au cours d'une périlleuse mission. Un chevalier de la utilisant la Lumière sacrée la sauva contre un groupe de trolls embusqués. Elle tomba amoureuse de celui-ci.

Arcannis Haut-Sang: Un homme avec de la prestance, une éloquence qui vous réchauffe l'âme. Un elfe qui a vécu hors du royaume elfique, en devenant un croyant de la Lumière, il fut envoyé aider pour aider les Pérégrins pour repousser les trolls.

Nilfas Solembrase: Destiné à devenir un diplomate, il exauça le souhait de son père mais sur le aussi, en brandissant son arme vers la lumière du soleil, avant de châtier ses ennemis, les trolls en ce temps là. Son juron se fit connaître: « Voici la diplomatie du Rayon du Soleil, Solembrase ! ». Son épée fut forgée et conditionnée par un maître enchanteur, son nom est celui de la famille.

Beledrice Aubeneige: Issue d'une famille de Dalaran. Elle est médecin tenant un dispensaire pour les personnes qui n'ont de quoi se soigner, surtout en période de guerre contre les trolls Amani.

Galadith Brillétoile: Ce jeune garçon fut exilé du royaume pour ses peintures illustrant la destruction de Quel'Thalas, par un soleil brisé, une énorme trace de souillure dans une nature verdoyante. Il se fit marquer par un fer enchanté dans le dos qui désigne un exilé.

Melanor Etoilamer: Comte s'occupant de la partie ouest de Lune-d'Argent, niveau architecture. Il devient mage de sang, disciple d'Artanis, son père qui le reconnaît comme digne héritier de son savoir et du Coffret, celui-ci n'a pas encore été ouvert depuis des millénaires. Il eut à son tour comme disciples ses deux fils dans un premier temps: Varanis et Sunn, mais il choisit une étudiante, lors des conventions qu'il donnait, elle devient sa dernière disciple: Elyrith Brûlaurore.

Millia Brise-Clémente: Fille de la baronne Brise-Clémente, cette femme tomba sous le charme de Melanor lors des soirées mondaines. Elle offrit ses terres lors qu'elle se maria à lui, même s'il n'avait que faire de cela, elle l'apprivoisa avec l'art de la sculpture, lui révélant que notre esprit était apte à reproduire nos pensées sur cette forme, en façonnant quelque chose de réelle.

Eredas Haut-Sang: Fils d'Arcannis, il se voue entièrement à la Lumière et entra dans la Main d'Argent. Il sera tué à Stratholme par Mal'Ganis lorsqu'Arthas s'attaqua à ce dernier. Son corps sera conservé dans la nécropole d'Achérous et quelques temps après, relevé en chevalier de la mort. Sa trace sera perdue dans la non-mort.

Lorien Solembrase: Fils du ardent défenseur, Nilfas et frère cadet de Myralion. Combattant de la Croisade d'Argent, il fut assassiné en Norfendre par le Chevalier noir. Sa propre tombe se trouve au nord de la Couronne de glace, le cimetière du Tournoi d'Argent.

Myralion Solembrase: Au même titre que son cadet de frère, il est le fils de l'imposant Nilfas. Il a hérité de sa force physique et de sa fameuse tendance vindicative face à une aberration. Il a participé à la refonte de Quel'Delar et a aussi retrouvé un éclat de l'épée de son père: *Solembrase*.

Liera Chantematin: Une douce barde chantant des airs dans les rues de Dalaran. Elle lui était promise avant la chute du royaume, elle l'a perdue de vue pendant la troisième guerre, résistant à la soif de mana, bien qu'elle soit une quel'doreï, elle n'a aucun rancœur envers son amant.

Les Héritiers de la lignée

Varanis Etoilamer: Le plus puissant des mages de sang de la famille, le prodige qui surpassa ceux de la dynastie. Aîné de Sunn et d'Artesia, il est héritier du Coffret. Sa légende a commencé face à une menace troll, aux côtés d'une talentueuse mage, Telestra. Ils combattirent ensemble, le champ de bataille devenait un scène artistique avec des effets pyrotechniques. Varanis était l'un des grands rivaux de Rommath. À la troisième guerre, il combattit au front, puis, se retrancha vers le Puits de Soleil, tout en protégeant le plus de soldats. Après la destruction du Puits, il disparut avec le Coffret.

Telestra Brûazur: Femme ayant un talent unique dans les arts des Arcanes, amante de Varanis. Suite à la troisième guerre, elle disparaît dans la nature quelques cycles. Nous la revoyons au service du « Tisse-sort », geôlière de Keristrasza et responsable des redirections lignes telluriques pour le compte du Vol bleu. Elle est supposée être morte au Nexus, mais rien n'est certain, elle était maîtresse des illusions avant tout.

Sunn Etoilamer: Fils de Melanor, frère de Varanis et d'Artesia. Il est un égocentrique, mais fera tout pour aider ceux de sa race, quel'doreï ou sin'doreï, peu importe, il croit à la réunification des siens et préserver l'héritage pour le transmettre aux nouvelles générations. C'est un mage de sang aussi mais n'ayant pas les mêmes dons que Varanis. Sa mère l'a bercé dans son art, la sculpture, elle l'a plus ou moins endoctriné avec le même genre de dire qu'elle utilise avec son mari: Façonner la réalité à partir de son esprit. Grâce au sang qui coule dans ses veines, et usant de l'art de sa mère, il

réussit à fusionner ces deux choses en un unique art et s'est fit proclamer: Sculpteur de réalité.

Nôva Aelandyl: Enigmatique quel'doreï, avec un quart d'humain. Issue d'une famille de noble avec beaucoup de soucis. Selon les dires de son entourage, elle serait morte avant la rencontre avec Sunn. Celui-ci est tombée sous son charme, pour ne pas dire sous un envoûtement que seule les femmes connaissent le secret. Malgré les doutes qui subsiste chez cette personne, elle semble fortement dévouée à lui.

Artesia Etoilamer: Cadette du trio des enfants de Melanor et de Millia. À l'inverse de ses frères, elle est plus une personne qui aime agir dans l'ombre et à traquer ses proies, usant tout de même les arts des arcanes. Par ailleurs, elle semble avoir quittée la maison après que le Puits de Soleil soit recouvré. Nul ne sait où elle se trouve mais Sunn a l'intime conviction qu'elle soit en vie, comme leur aîné: Varanis.

-

Aedus Etoilamer: L'enfant légitime lors de la veille de l'assaut du Fléau en Quel'Thalas, Telestra accoucha de ce petit à Dalaran et le confia à Millia peu de temps avant sa disparition pour être retrouvé en Norfendre. Aedus est encore un enfant avec 25 cycles, soit 5 ans en âge humain. Les yeux de ce petit sont d'un bleu saphir. Son oncle, Sunn, est convaincu que ce petit sera à l'aube d'une nouvelle génération d'elfe.