

Sorts Multi - niveaux

- Fonte des métaux
- Enchantement élémentaire (sauf foudre) rituel
 - 2-5 : temporaire -> +1 PI élémentaire/lvl mage (Jours = lvl mage)
 - 6+ : Permanent -> +1D6 +Niveau du mage - 6 (Foudre +4PI)
- Maniement élémentaire
 - permet au mage de canaliser les essences magiques des éléments proche de lui, pratique en cas de manque d'ingrédients (ex: pourra insuffler la magie eau si il est proche d'une rivière)
- Enchantement de résistance élémentaire (armures)
 - 1-5 : 1 seul élément (hors foudre) et temporaire -> +3 PR contre l'élément choisis
 - 6-7 : 2 éléments (hors foudre) -> +5PR contre les éléments choisis
 - 8-14 : 3 éléments foudre comprise -> +7PR contre les éléments choisis
 - Protection naturelle (voir sort lvl 15)
- Peut insuffler une ' magie de conscience' dans un compagnon de métal lui permettant d'avoir un compagnon canin d'aventure obéissant (a défaut d'un élémentaire...)
 - 6-7 Chien standard ou plus petits (dents)
 - 8-9 Warg (griffes et dents) + permet d'être transporté
 - 10+ Cerbère (griffes dents et cône uni-élémentaire) + permet d'être transporté

Niveau 1:

- Pistolet à clous (tire un clou magique depuis le bout de son doigt PI 1d6+2)
- Lévitiation du métal (type et taille/niveau)
- Plastron de fer (PR ajoutée, LV1-3 = 3PR, LV4 = 4PR, LV5 = 5PR)
- affûtage magique (affûtage magique (+1 dégâts sur armes tranchante pour 5 combats)
- Réparation des métaux

Niveau 2:

- mur d'acier (protection épaisse contre les assaillants mais unilatérale)
- Pose de rivets pour renforcer toutes sortes de choses ou riveter dans la chair un pantalon de jeune adolescent qui descend
- Fabrication d'objets important en métal
- torrent en fusion : Piège a poser provoquant un torrent de métal en fusion (= Koundar)
- Amélioration d'arme (= Trempe thermo)

Niveau 3:

- Pointes de fer (après incantation du mur) degats et taille selon niveau

- Création de métal (peut faire apparaître des objets en métal mais non destinés au combat, par exemple, une clef ou une selle pour chevaucher son compagnon)
- Enrobage des bottes (alourdis les bottes de la cible mais améliore sa PR (-75% mvt -3 AD, +3PR phy + Coule automatiquement si traversé d'une nappe d'eau)
- Amélioration des armes (= renforcement moléculaire thermo)
- Impression d'Augustin Berg (à l'encre de plomb = nocif pour la santé d'autrui mais permet d'écrire sans outils adéquats)

Niveau 4:

- Lancer d'aiguilles (lances de très fines aiguilles ignorant la PR phy, compte le bonus de INT)
- Globe d'acier (protection groupe, ne laisse rien voir, peut être défoncé ou fondu)
- Vue perçante (permet de voir les impuretés du métal, voit à travers les métaux sauf plomb)
- Refonte/ Amélioration d'armures (= renforcement moléculaire thermo)
- Poing d'acier (applique un gantelet avec pointes sur un allié/ ou sur lui même frappant à mains nues. Permet la parade à mains nues+ bonus +3 dégâts)

Niveau 5:

- Pièces d'or maudites ou "cauchemar des nains" (crée une pièce d'or magique qui au contact des autres métaux les oxyde puis les fait fondre)
- Globe à pointes (comme pour le mur à piques) dégâts selon niveau
- Altération des métaux à distance
- Armure en carbone magique (armure légère et entièrement magique, remplace temporairement l'armure présente et disparaît après combat)

Niveau 6:

- Fléau d'acier (chute de boulets en métal) diamètre(cm)/niv Mage
- Le mage fait apparaître 4 épées autour de lui et est capable de les contrôler par la pensées (autorise 4 AT/ tour, 2 PRD, 1D6+3+INT)

Niveau 7 :

- Oubli du grand forgeron (invoque une très grosse enclume sur la cible)
- Gravures magiques (histoire de styliser un peu +1 charisme sur pièces en métal)
- Leçon du mage Netto (permet déformer/moduler/compresser le métal par la pensée)

Niveau 8:

- Forge-man (Peut créer du métal en fusion à un endroit hors sur cible ou au dessus d'elle puis le modeler par la pensée)
- Rupture des tympons (Mot de pouvoir= MétalikAAAAAAAAAAAA) (Fais vibrer le métal pour réduire les sens ennemis et alliés et inflige des dégâts sonores ignorant PR phy et magique. diapason obligatoire. Bonus de INT)

Niveau 9:

- Mitraillette à clous (nbre rafales/niveau du mage ignore la PR phy 3D6+6/rafale)
- Amélioration des améliorations magiques (permet d'enchanter une arme déjà enchantée mais une seul fois et uniquement avec un enchantement de foudre (rajoute +1D dégâts de foudre et ignore PR)

Niveau 10:

- Iron Maiden (après Forge-man, invoque un cercueil d'acier(T1) qui se referme sur la cible l'unique possibilité d'en réchapper est d'esquiver à la fermeture (T2) si non esquive décès par empalement) fonctionne sur cible humanoïde inférieure a 3m

Niveau 11:

- Forgeron des dieux (permet de forger une relique (arme) dans un certain temple avec des reliques issues du culte)

Niveau 12:

- Greed (change la composition moléculaire du mage en renforçant le carbone présent, en changeant ainsi le mage en une armure quasi impénétrable et transformant ses mains en lames sur-tranchantes mais l'empêchant d'utiliser la magie pour 1h, réduction du charisme à 0 mais intimidation + charisme réel. PR phy+15 (+ effet cage de faraday donc insensible à l'élec , et autres sorts décomptant de la PR phy) dégâts des lames 3D+4+bonus force et comme 2 lames deux attaques par tour. AD +3 FO+2 COU +5 AT/PRD+3)

Niveau 13:

- Fonderie (permet de créer une armure de métal léger liquide sur un allié s'adaptant totalement à ses mouvements et à sa corpulence, l'armur une fois forgée mentalement par le mage donnera +2 AD PR 3 phy PR 4 magique (7PR totale) mais disparaîtra au bout de 2h pour laisser nu le porteur)

Niveau 15 :

- Protection Naturelle (le mage peut enchanter une armure contre tout type d'éléments.
PR + 8 Contre tout élément) Permanent