Sortilèges Elémentaires de l'Hiver : Eau

L'Hiver repose sur l'Eau, fluide, adaptable, vitale et énigmatique. Mÿelta influence les sources, les précipitations, conduit et organise les lacs, rivières et océans. Mÿelta a une emprise importante sur le climat, en ce qu'elle gère ses éléments les plus gênants mais également les plus vitaux.

Aquifère

Ce Sortilège permet de créer ou supprimer la quantité d'eau liquide (douce ou salée) désirée. Selon l'Intensité, Aquifère permet de créer/supprimer tout ou partie de ce volume sous forme de gaz ou glace. L'eau créée disparaît après la Durée, sauf si elle a été bue, celle supprimée revient dans son contenant.

Aquifère permet aussi d'augmenter ou de diminuer la masse d'eau contenue dans un corps, et d'éviter que cette quantité change pendant sa Durée. Il permet donc d'humidifier ses cibles, de les sécher, ou de les rendre hydrofuges et imperméables, par exemple, ce qui permet de se déplacer sous l'eau sans être gêné par celle-ci.

Façonner l'Eau

Ce Sortilège donne forme et mouvement à la masse d'eau affectée, selon la volonté du Gardien. Il peut l'élever dans les airs, la sculpter, sans changer le volume affecté. Il permet également de changer l'état (liquide, gazeux, solide) du volume affecté, ou de transformer de l'eau salée en eau douce et vice-versa. L'Intensité est d'autant plus grande que les changements sont importants.

Lire les Sources

Ce Sortilège permet à ses cibles de détecter les masses d'eau à Portée, mais également de connaître la forme et les courants internes aux masses d'eaux observées ou détectées. Lire les Sources confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque cela est pertinent.

Précipitations

Ce Sortilège permet de modifier le type et la force des précipitations affectant l'aire d'effet. Il peut ainsi changer la pluie en neige, blizzard, brouillard, grêle…L'Intensité dépend de l'importance des changements.

Cela peut permettre de réduire ou augmenter la Difficulté de Météo due à l'Hiver pendant sa Durée, sur une zone ou des cibles désignées. La Difficulté de Météo due à l'Hiver est alors réduite/augmentée de la moitié (arrondie) de l'Intensité de Précipitations.

Sortilèges Naturels de l'Hiver : Vie

L'Hiver se plonge dans la Vie, animant et créant la nature et ses créatures, leur donnant les moyens d'agir et de survivre. Mÿelta utilise cette énergie pour permettre aux créatures de s'adapter à leur environnement, d'évoluer au fil des générations vers de nouvelles espèces. Elle emprunte, fusionne, métamorphose les chairs, poils, feuilles, racines, vaisseaux pour façonner les êtres qui arpentent le monde, et s'assurer qu'ils l'arpenteront longtemps.

<u>Emprunt</u>
Ce Sortilège permet de doter ses cibles vivantes d'une capacité/organe/trait/autre issu d'un être vivant. La modification est généralement visible, toutes les cibles reçoivent le même Emprunt. L'Intensité dépend du plus grand « éloignement » entre les cibles et l'organisme dont est issu l'Emprunt. 1 pour emprunter à un Primate pour un Humain, 12 pour emprunter à une Eubactérie. Le Gardien doit connaître précisément l'être vivant dont il Emprunte une capacité/organe/membre…
Au lieu de faire un Emprunt, le Gardien peut décider de métamorphoser ses cibles en un autre être vivant (toutes les cibles vers le même).

<u>Diagnostic</u>
Ce Sortilège permet à ses cibles de connaître « l'état de santé » des éléments organiques ou contenant du vivant à Portée de ses cibles. Cela peut concerner un être vivant, un arpent de terre, une mare…
Diagnostic confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque cela est pertinent.

<u>Source de Vie</u>
Ce Sortilège fertilise ou stérilise une zone/être vivant, la rendant d'autant moins prolifique que l'Intensité est élevée. Un champ fertilisé/stérilisé verra sa prochaine récolte augmentée/réduite. Un individu fertilisé/stérilisé sera assuré de concevoir ou pas lors de son prochain rapport, des graines pourront germer bien ou moins facilement, les bourgeons et fleurs écloront ou resteront fermés…

<u>Vie Secrète</u>
Ce Sortilège permet de provoquer ou guérir une Maladie dans ces cibles (d'origine virale, bactérienne, parasitaire, auto-immune…). L'Intensité est celle de la maladie. Le Gardien doit connaître la maladie qu'iel souhaite infliger/guérir.

Sortilèges Ethérés de l'Hiver : Chi

L'Hiver s'élève dans le Chi. L'Hiver est dans la matière matière vivante, il est l'énergie qui l'anime et la sépare de la matière brute. Mÿelta crée le Chi, le fait circuler dans et entre les créatures, comme unité mystique de tout le vivant. L'introspection, le travail sur son corps, dans l'apprivoisement et le respect de celui-ci, de ses équilibres et circuits internes, permet de sentir la main de Mÿelta en soit. Mÿelta récompense ces pratiquants en leur permettant d'agir sur leur Chi, mais aussi celui des autres…

Arts Internes

Ce Sortilège permet à ses cibles de mieux situer et comprendre leur corps, d'en tirer le meilleur parti, ou à l'inverse de les rendre maladroites et erratiques dans leurs mouvements. Elles ont un bonus/malus de 1 par Intensité à leurs Appels physiques d'Hiver et pour les tests de Résistance contre les Maladies.

Kiho

Ce Sortilège permet de manipuler le Chi de ses cibles. Il peut permettre de les paralyser, de renforcer leur Résistance pour un test, d'accomplir une prouesse physique définie, d'améliorer leur armes naturelles…
L'Intensité dépend de ce que le Gardien souhaite faire. L'effet du Kiho disparait après utilisation.

Ressentir le Chi

Ce Sortilège permet à ses cibles de percevoir le Chi des êtres vivants dans la Portée du Sortilège. Un examen attentif peut donner une évaluation de la nature des êtres vivants perçus. Ressentir le Chi confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque cela est pertinent.

Unir l'Interne et l'Externe

Ce Sortilège permet à ses cibles de se fondre dans leur environnement. Elles bénéficient d'un Talent adéquat pour autant d'Appels d'Hiver que l'Intensité d'Unir l'Interne et l'Externe, ou jusqu'à expiration (définissez un nouveau Talent à chaque fois que nécessaire).

Sortilèges Spirituels de l'Hiver : Rêve

L'Hiver s'épanouît dans le Rêve. Mÿelta, maîtresse de la biologie et de l'innée, a également la main sur l'inconscient et le monde onirique, où la vie se ressource et communique avec son moi le plus primitif et intérieur. Elle l'utilise pour conseiller ou prévenir des dangers, suggérer des idées ou confronter les êtres à leurs peurs et à leurs joies, tant pour les mettre à l'épreuve que pour leur permettre de les dépasser. Car pour Mÿelta, la voie de l'Automne est une voie de lutte, de survie et d'adaptation permanente à un univers toujours imprévisible.

Analyse Onirique

Ce Sortilège permet d'analyser, de comprendre le sens et les messages d'un rêve, de « communiquer » avec les Ectoplasmes et Fantasmes (c'est-à-dire de comprendre leurs liens et affect). Si la cible échoue à son test de Résistance, le Gardien obtient autant d'information sur celle-ci que l'Intensité d'Analyse Onirique.

Arpenter le Rêve

Ce Sortilège permet d'entrer dans le Monde du Rêve de façon consciente, sous forme de Corps Astral. Le corps physique des cibles reste dans le Monde Physique, endormi pour la Durée du Sortilège.

Arpenter le Rêve confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque les cibles tentent de s'orienter, de déplacer ou modifier la physique du Rêve.

Projection Onirique

Ce Sortilège permet au Gardien de « matérialiser » le rêve de quelqu'un, ou d'amener Fantasme ou Ectoplasme dans le Monde Physique. Iel doit connaître ce rêve, Fantasme ou Ectoplasme.

A l'inverse, ce Sortilège peut être utilisé pour renvoyer un Yokai d'Ectoplasme/Fantasme dans le Monde du Rêve.

Projection Onirique peut également être utilisé pour dissiper un Sortilège associé à l'Hiver, d'Intensité inférieure ou égale à Projection Onirique.

Fluctuations de l'Inconscient

Ce Sortilège modifie la capacité de ses cibles à puiser dans leurs instincts, leur cerveau reptilien et leur savoir inné. Elles reçoivent un bonus/malus de 1 par Intensité à leurs Appels mentaux d'Hiver et pour Résister aux Sortilèges associés à l'Hiver.

Sortilèges Essentiels de l'Hiver : Vide

L'Hiver est le Vide. L'invisible, l'intangible, l'inconnu, l'incompris, des corps, des âmes, des énergies et des mouvements qui font la chair de l'Univers et dont Mÿelta est la substance. Atteindre ce niveau de lien et de compréhension de Mÿelta permet de bénéficier de son aide pour toucher à des choses allant de l'harmonie entre le corps et l'esprit à l'infiniment petit.

Corps Védique

Ce Sortilège permet aux bénéficiaires d'emprunter leur Corps Védique. Leur corps physique prend la forme et la substance de leur Corps Astral. Les bénéficiaires peuvent donc librement passer dans le Monde du Rêve et dans l'Akasha.
L'Intensité/2 (arrondie) de Corps Védique est utilisée à la place des scores de Saisons par les bénéficiaires souhaitant agir dans le Rêve et l'Akasha.

Epouser le Vide

Ce Sortilège permet à ses cibles de se comporter comme des objets quantiques. Ainsi, elles peuvent être à plusieurs endroits à la fois, explorer plusieurs probabilités simultanément, ou conserver une caractéristique au fil des observations. L'Intensité défini la puissance de ces capacités quantiques.

Matière Noire

Ce Sortilège transforme ses cibles en Matière Noire : invisible et intangible pour la matière traditionnelle, mais toujours soumis à la gravité. L'Intensité dépend de la complexité (nombre d'éléments différents) des cibles : le fer est très simple, un être vivant beaucoup plus. A l'inverse, il peut permettre de rendre tangible et visible de la Matière Noire.

Méditation

Ce Sortilège permet à ses cibles de subvenir à leurs besoins vitaux de ses cibles ou d'ignorer une sensation désagréable (manger, boire, dormir, respirer, fatigue, douleur...). L'Intensité défini celle des besoins qui seront ignorés.
A l'inverse, méditation peut empêcher les cibles de bénéficier des effets du sommeil, de la nourriture, de récupérer de leurs blessures…