Sortilèges Elémentaires de l'Eté : Feu

L'Eté repose sur le Feu, fascinant, insatiable, intense et incontrôlable. Fÿrellya influence les flammes, la chaleur, explose ou couve sous la cendre. Fÿrellya influence peu le climat, mais à petite échelle, elle est une importante source de confort et un moyen efficace d'en mitiger les désagréments.

Des Cendres au Brasier

Ce Sortilège crée ou éteint des feux, boules de flammes, augmente ou diminue leur Intensité. Les feux créés disparaissent à la fin de la Durée s'ils ne sont pas alimentés, ceux supprimés reviennent si le combustible est toujours là.

Modeler les Flammes

Ce Sortilège, selon son Intensité, permet de modeler l'apparence des flammes, de guider la direction dans laquelle un feu se propage, de changer sa puissance…

Cela peut servir à dessiner avec les flammes ou les cendres, attaquer en utilisant les flammes depuis un angle inattendu, ou à l'inverse empêcher les flammes d'atteindre une zone… Modeler les Flammes permet également de rendre ses cibles plus ou moins sensibles à la chaleur, au feu et aux flammes. Elles seront donc plus inflammables ou au contraire ignifugées.

Vague de Chaleur

Ce Sortilège permet de modifier la température sur une zone ou un objet, ce qui permet de refroidir ou réchauffer la cible. La température ambiante peut ainsi monter ou descendre, tandis qu'un objet pourrait fondre voire s'évaporer ou, à l'inverse, se condenser ou se cristalliser. Cela peut permettre de réduire ou augmenter Difficulté de Météo due à l'Eté pendant sa Durée, sur une zone ou des cibles désignée. La Difficulté de Météo due à l'Eté est alors réduite/augmentée de la moitié (arrondie) de l'Intensité de Vague de Chaleur.

Vision Thermique

Ce Sortilège permet de percevoir les différences de température, qu'elles proviennent de corps vivants, de masses d'air ou autre, sur une distance égale à la Portée du Sortilège. Vision Thermique informe par contraste si un corps est plus ou moins chaud (comme une lunette thermique), bien qu'un examen attentif puisse donner une évaluation empirique de la température. Les cibles bénéficient également d'un bonus égal à l'Intensité/2 de Vision Thermique (arrondie) lorsque cela est pertinent.

Sortilèges Naturels de l'Eté : Electromagnétisme

L'Eté se plonge dans l'électromagnétisme, mécanisme exacerbant la sensibilité et la passion des corps inertes. Fÿrellya utilise cette énergie pour transformer subtilement le monde, ouvrant ou fermant des voies d'action et d'échange là où les corps sont figés, supprimant ou isolant des vastes quantités de matière.
L'électromagnétisme a un vaste champ d'applications, tout en étant plus facilement contrôlable que le Feu. Comprendre l'électromagnétisme de Fÿrellya offre un jeu durant une vie entière sans jamais se répéter.

Canaliser les Champs
Ce Sortilège permet, selon son Intensité, de modifier les ondes des champs électromagnétiques : forme, sens du champ, position des pôles, circuit électrique, force…Un aimant peut ainsi devenir plus ou moins puissant, ou attirer le métal non pas sur lui mais derrière/devant, de faire flotter un métal au-dessus d'un autre, un courant électrique emprunter un chemin inhabituel… Canaliser les Champs permet également de rendre ses cibles plus ou moins sensibles aux champs électromagnétiques. Ainsi, une décharge électrique les traversant pourra être d'autant plus forte, ou à l'inverse, l'électricité et le magnétisme ne pourront que difficilement voire pas du tout les traverser.

Décharge
Ce Sortilège crée ou supprime un courant électrique ou un champ magnétique, dont l'orientation et le sens sont définis par le Gardien. Cela peut permettre de repousser ou attirer des objets métalliques, de faire passer un courant dans un métal ou de le bloquer.

Lire l'Electromagnétisme
Ce Sortilège permet de discerner les courants électriques et champs magnétique à Portée du Sortilège. Le Sortilège ne donne pas d'information chiffrée, tout comme la vision ne mesure pas les longueurs d'ondes même si un examen attentif peut donner une évaluation empirique. Ce Sortilège confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) pour les Appels où percevoir l'électromagnétisme est utile.

Vif-argent
Ce Sortilège améliore ou diminue les réflexes de ses cibles. Elles reçoivent un bonus/malus de 1 par Intensité à tous leurs Appels physiques d'Eté et pour Résister aux Sortilèges associés à l'Eté.

Sortilèges Ethérés de l'Eté : Passion

L'Eté s'élève dans la Passion. L'Eté est sensible et prompt à l'action, or seule la passion motive l'action. Fÿrellya considère les pulsions et passions comme ses bénédictions, qui permettent d'apprécier le monde sans réserve, en toute franchise et abandon. Seules les passions donnent la force d'aller au bout de chaque décision. Les personnes molles, indécise, ne connaîtront ni désir, ni succès, ni échec. L'inaccompli sera leur châtiment.

Âme d'Artiste

Ce Sortilège ouvre à ses cibles les portes de l'expression artistique, du lien entre les individus et des interactions sociales. Elles bénéficient d'un Talent adéquat pour autant d'Appels d'Eté que l'Intensité d'Âme d'Artiste, ou jusqu'à expiration (définissez un nouveau Talent à chaque fois que nécessaire).

Inspiration

Ce Sortilège crée une nouvelle émotion dans les personnes affectées. Toutes celles affectés reçoivent les mêmes émotions : doute, amour, désir de se rendre en un lieu précis, peur, intérêt pour un sujet. La nouvelle pulsion a une Intensité égale à celle du Sortilège. Une cible pourra tenter d'y résister ou de la dissimuler. Elle disparaît lorsque le Sortilège prend fin.
A l'inverse, ce Sortilège peut supprimer un désir, une émotion ou un sentiment, pendant sa Durée. Si un désir ou pulsion est supprimé, il est impossible pour une cible d'agir en ce sens. On peut donc rendre une cible incapable de se défendre, de nager, de lire…

Orienter les Passions

Ce Sortilège augmente la force d'un désir, d'une émotion, d'un sentiment, ou de changer l'objet de l'émotion ou du désir. On peut ainsi augmenter ou diminuer la peur de quelqu'un envers une créature, diriger sa colère vers un vase au lieu d'une personne…

Sentir les Pulsions

Ce Sortilège permet de connaître les émotions, désirs, passions qui animent ses cibles à Portée, ou bien les intentions, désirs et passions ayant mené à un acte passé qu'on leur évoque ou qu'elles racontent. Sentir les Pulsions confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) aux Appels pertinents.

Sortilèges Spirituels de l'Eté : Psyché

L'Eté s'épanouît dans la Psychée. Fÿrellya, maîtresse des Passions, a également la main sur les mécanismes sous-jacents de la pensée qui les coordonne. Elle l'utilise avant tout pour connaître, communiquer, expérimenter, mais beaucoup craignent la puissance de ce pouvoir, à raison sans doute. Pour Fÿrellya, la menace et la peur engendrées sont bien plus dissuasifs et efficaces qu'un usage réel, bien qu'elle n'y renâcle pas au besoin.

Embrasser l'Esprit

Ce Sortilège permet de pénétrer la Psyché de ses cibles. On peut ainsi tenter de comprendre, et d'influencer, la façon dont ielles perçoivent les événements, y réagissent, réfléchissent et les conclusions qu'elles en tirent. Il s'agit de guider les choses, pas d'arriver à un contrôle fin et précis de chaque parole ou geste.

Pendant la Durée d'Embrasser l'Esprit, le Gardien abandonne son corps, qui passe en léthargie.

Feu Spirituel

Ce Sortilège permet d'affecter directement la Psyché des cibles, soit en leur causant un Trauma, soit en les en guérissant. L'Intensité est celle du Trauma infligé ou guéri. Le Gardien doit connaître le trauma qu'iel souhaite infliger ou guérir.

Feu Spirituel permet également de dissiper un Sortilège associé à l'Eté, d'Intensité inférieure ou égale à celle de Feu Spirituel.

Subjuguer

Ce Sortilège augmente le charisme de celleux qu'il affecte, les mettant en lumière aux yeux de tous. A l'inverse, il peut les rendre inintéressantes et invisibles aux yeux d'autrui. Les personnes affectées ont un bonus/malus de 1 par Intensité à tous leurs Appels mentaux d'Eté pour les tests de Résistance contre les Traumas.

Télépathie

Ce Sortilège permet à ses bénéficiaires de communiquer par la pensée. L'Intensité est la longueur et la précision des messages qui peuvent être transmis.

Télépathie permet également de lire les pensées superficielles de cibles non consentantes, « d'entendre » le dialogue intérieur des cibles. Si la victime échoue au test de Résistance, le Gardien pourra lire les pensées de ses cibles pendant 1min par Intensité. Le Gardien peut librement répartir ces minutes sur la Durée de Télépathie.

Sortilèges Essentiels de l'Eté : Lumière

L'Eté est la Lumière. Les couleurs, les éclosions, les rayonnements, la pureté des cœurs, des astres, des êtres et des émotions qui font les motifs de l'Univers et dont Fÿrellya est l'artiste. Atteindre ce niveau de lien et de compréhension de Fÿrellya permet de bénéficier de son aide pour toucher à des choses allant de la simple étincelle à la magie elle-même.

Clair-Obscur

Ce Sortilège permet au Gardien de créer ou supprimer un rayonnement ciblé (lumière visible, rayon X, micro-onde…).
Clair-Obscur permet également de rendre ses cibles plus ou moins sensibles aux rayonnements, pouvant les rendre capables de sentir les flux de particules minuscules ou au contraire totalement opaque, ne renvoyant aucune lumière et arrêtant même la radioactivité.

Dans la Lumière

Ce Sortilège permet à ses cibles de se fondre littéralement dans un rayonnement. Elles reprennent corps là où le rayonnement est arrêté, ou là où elles le désirent si elles sont consentantes. L'Intensité dépend de la complexité des cibles à transporter.

Jeux de Lumière

Ce Sortilège permet de manipuler les rayonnements. Le Gardien peut ainsi courber la lumière, changer les couleurs d'un objet, changer la force d'un rayonnement, transformer l'infra-rouge en ultra-violet, créer des images, transformer la lumière d'un feu en rayons gamma…

Lumière de l'Ame

Ce Sortilège permet de détecter et analyser les rayonnements, mais également les Sortilèges et effets magiques, dans sa Portée. La détection nécessite un Appel adéquat, l'Intensité/2 (arrondie) de Lumière de l'Âme étant comptée comme un bonus. Lumière de l'Ame permet également de supprimer les Sortilèges et effets magiques identifiés, ou de renvoyer dans leur Monde d'origine les créatures et objets sortis qui n'y sont plus. Il faut alors effectuer un Appel d'Eté avec l'Intensité de Lumière de l'Âme en bonus, contre une Difficulté égale à l'Intensité du Sortilège Visé.