Sortilèges Elémentaires de l'Automne : Terre

L'Automne repose sur la Terre, franche, fiable, durable et pleine de ressources. Ailma influence les roches, les minerais, sculpte et détruit la géographie. Ailma n'a aucune prise sur le climat, mais elle protège facilement de tous ses aléas, accueillant les âmes perdues dans son refuge.

Appel de la Pierre

Ce Sortilège permet de créer ou supprimer une roche/métal/cristal. Il ne peut créer que des roches/minerais/cristaux présents dans l'environnement du Gardien, de la forme choisie. Les éléments créés disparaissent lorsque le Sortilège prend fin, ceux détruits reviennent, repoussant à l'extérieur ce qui aurait pris leur place.

Forger

Ce Sortilège permet de modeler à loisir la forme d'une roche/métal. Il peut permettre de tordre le métal, animer des figures de sable ou de mercure, changer la forme d'un rocher…La quantité de matière doit être conservée. L'Intensité dépend de l'ampleur des changements effectués.
Forger permet également de reformer une roche à partir de ses morceaux (pierre, bloc, sable, poussière…) ou, à l'inverse, de l'éroder et la fracturer en morceaux. L'Intensité dépend alors de la différence de taille entre les blocs d'origines et finaux.

Frisson de la Terre

Ce Sortilège permet de produire ou d'atténuer une secousse sismique selon son Intensité. Il permet également de réduire ou augmenter la Difficulté de Météo due à l'Automne pendant sa Durée, sur une zone ou des cibles désignées. La Difficulté de Météo due à l'Automne est alors réduite/augmentée de la moitié (arrondie) de l'Intensité de Frisson de la Terre.

Sens Chtonien

Ce Sortilège permet à ses bénéficiaires de détecter les mouvements par les vibrations sur le terrain, de repérer des roches, cristaux ou minéraux et d'en analyser la composition, tant qu'ils sont à Portée de Sens Chtonien. Sens Chtonien confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque cela est pertinent.

Sortilèges Naturels de l'Automne : Alchimie

L'Automne se plonge dans l'alchimie, moyen de comprendre et d'agir sur la structure fine, la composition même des corps inertes. Ailma utilise cette énergie pour façonner et transmuter directement le monde, changeant la matière, l'extrayant de sa gangue et la sublimant au contact d'une outre ou l'enfermant hors de portée des êtres malavisés. L'alchimie est peut-être le pouvoir dont les conséquences sont les plus discrètes, ou du moins explicables comme non magiques par les profanes.

Connaissance Alchimique

Ce Sortilège permet à ses cibles de connaître les propriétés chimiques des éléments observés à Portée (pH, potentiel RedOx, solubilité…). Il peut permettre de savoir si un liquide est corrosif, si on peut dissoudre une certaine quantité de matière dans le volume à disposition…
Connaissance Alchimique confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque cela est pertinent.

Echanges Chimiques

Ce Sortilège produit ses cibles des réactions acido-basiques ou d'oxydoréduction. Il peut permettre de décaper un objet, de le fondre, de le rouiller, de le nettoyer (via un savon), de créer une pile…
On peut également l'utiliser pour ralentir ou accélérer une réaction chimique (brûlure, corrosion…).

Extraction

Ce Sortilège permet d'extraire une substance connue qu'on sait intégrée dans un autre corps (par solubilisation, absorption, adsorption etc…), ou de séparer les éléments d'un alliage. La cible dont la substance est extraite peut être un être vivant. L'Intensité dépend du nombre d'éléments différents à séparer (minimum 2). Les effets d'Extraction sont permanents, à moins qu'on ne refonde volontairement les matériaux, ou autre.

Transmutation

Ce Sortilège permet de transformer une entité chimique ciblée (élément, molécule, cristal, complexe, gaz) en une autre de même nature. L'Intensité est d'autant plus grande que l'entité finale est différente de l'entité de départ.

Sortilèges Ethérés de l'Automne : Enchantement

L'Automne s'élève dans l'Enchantement. L'Automne est dans la matière brute, il sait donc l'aménager à sa convenance. Ailma considère les enchantements comme des petits cadeaux ou épreuves pour les artisans et bâtisseurs, qui leur permettent de donner le meilleur d'eux-mêmes. Car pour Ailma qui bâtit le monde et sculpte la matière, ceux qui apprennent, développent et transmettent la technique sont ses portefaix. Ceux incapables de concevoir et de réaliser pour dompter la matière s'attireront son mépris.

Enchanter

Ce Sortilège confère aux objets qu'il cible une propriété physique qu'ils ne possèdent par Intensité : couper le métal pour du bois, être hydrophobe pour de la laine…La propriété en question doit exister pour de la matière courante et tangible (il n'est pas possible de donner à une flèche les capacités d'un rayon X par exemple).
A l'inverse, Enchanter peut être utilisé pour supprimer des propriétés aux objets qu'il cible : isolation pour la pierre, couper le bois pour une hache…

Force d'Ame

Ce Sortilège renforce ou affaibli la mémoire et la volonté de ses cibles. Il confère à ses cibles un bonus/malus de 1 par Intensité à leurs Appels mentaux d'Automne ainsi que pour Résister aux Sortilèges associés à l'Automne.

Intégrité

Ce Sortilège permet de réparer un objet brisé. Utilisé sur une personne, il permet de ressouder les os, carapaces et chairs...Il peut, à l'inverse, dégrader, casser, morceler un objet. On peut bien sûr l'utiliser pour ouvrir des plaies, briser des os…et donc provoquer ou soigner des Blessures.
Intégrité peut également être utilisé pour conférer un bonus ou un malus de 1 par Intensité lorsque l'on utilise les objets ciblés.

Maîtrise du Corps

Ce Sortilège rend ses cibles plus fortes, plus endurantes et en meilleure santé, ou à l'inverse, impotentes et fragiles. Il confère un bonus/malus de 1 par Intensité aux Appels physiques d'Automne et pour les tests de Résistance contre les Blessures.

Sortilèges Spirituels de l'Automne : Invocation

L'Automne s'épanouît dans l'Invocation. Ailma, maîtresse des Enchantements, a également la main sur la volonté des âmes de produire, fabriquer et de donner corps à ce qu'elles conçoivent et imaginent. Elle l'utilise pour tester directement ce qui est viable ou utile, pour donner aux démunis les moyens d'agir ou priver les puissants de leurs possessions inutiles accumulées pour leur égo. Car pour Ailma, la voie de l'Automne est une voie de nécessité, de préparation et d'utilité, par le geste et la sueur de son front.

Champ de Force

Ce Sortilège permet au Gardien de créer un objet imperméable, invisible et dont la Résistance à toute agression vaut son Intensité. La forme du Champ de Force est libre et modifiable pendant la Durée.

Loi du Dharma

Ce Sortilège permet de créer ou de désintégrer un type de matière précis connu du Gardien. L'Intensité dépend de la rareté et de la complexité de la matière visée (un métal est très simple, le bois l'est beaucoup moins). Ce Sortilège ne permet pas de créer ou de supprimer des êtres vivants.

Loi du Dharma peut également être utilisée pour dissiper un Sortilège associé à l'Automne, d'Intensité inférieure ou égale à Loi du Dharma.

Matérialiser

Ce Sortilège permet de créer temporairement un objet que le Gardien connaît précisément : il peut l'avoir inventé, en avoir le plan sous les yeux, en avoir une copie…Il s'agira d'un modèle de taille en tous points identiques au concept prévu tel que compris par le Gardien. La sophistication de l'objet à Matérialiser définit l'Intensité nécessaire.

Tekhnè

Ce Sortilège inspire à ses cibles les connaissances et méthode pour réaliser de nouvelles choses. Elles bénéficient d'un Talent adéquat pour autant d'Appels d'Automne que l'Intensité de Tekhné, ou jusqu'à expiration (définissez un nouveau Talent à chaque fois que nécessaire).

Sortilèges Essentiels de l'Automne : Gravité

L'Automne est la Gravité. Les formes, les corps, les organisations, les réalisations, des astres, des êtres, des objets et des créatures qui font la structure de l'Univers et dont Ailma est l'architecte.
Atteindre ce niveau de lien et de compréhension d'Ailma permet de bénéficier de son aide pour toucher à des choses allant du mouvement des corps aux réactions nucléaires.

Apesanteur
Ce Sortilège permet au Gardien de modifier et contrôler les forces gravitationnelles affectant les cibles. Elles peuvent alors voir leur poids augmenter ou diminuer, voire s'inverser. Elles peuvent être repoussées ou attirées entre elles ou par l'une partie des cibles. La vitesse maximale imposée dépend de l'Intensité d'Apesanteur.
Apesanteur n'est ni plus ni moins qu'une télékinésie. Apesanteur confère un bonus égal à son Intensité/2 (arrondie) lorsque cela est pertinent.

Courber l'Espace
Ce Sortilège permet de rapprocher ou d'éloigner deux points de l'espace, permettant de franchir plus rapidement la distance entre ces deux points, pour peu qu'on connaisse le passage créé. L'Intensité nécessaire dépend de la distance réelle entre les deux points et du temps pour la parcourir par rapport à la réalité.

Orbite
Ce Sortilège fige ses cibles sur une trajectoire définie par le Gardien, dont la complexité est définie par l'Intensité. Les cibles ne peuvent pas se déplacer autrement que sur la trajectoire spécifiée.
Orbite permet aussi de contrôler et amortir la chute des cibles. Il réduit alors l'Intensité de la chute d'une valeur égale à son Intensité.

Trou Noir
Ce Sortilège permet au Gardien de définir un point ciblé qui attirera ou repoussera (au choix) irrémédiablement tout ce qui passera dans sa zone d'effet, d'autant plus fortement que son Intensité est élevée.