

Phylum de Giafrancenino Saffi

LOOM JAUNE

Ce Phylum fut établi avec patience et grande érudition par le seigneur-magicien Giafrancenino 52-?. Ce Venn'Dys parcourut, dit-on, plus de 10 fois la superficie des Rivages à travers le Continent pour compléter son Phylum. Personne ne sut comment il finit. Certains de ses élèves parlent d'une transmigration loomique dans tous les feux du Continent. Certains peuples Lores l'adorent maintenant comme un demi-dieu souvent sous le nom de Firo ou de phénix. Il a aussi crée une école de magie ouverte aux Venn'dys continentaux qui s'occupent de chercher tous les fragments de loom jaune liés au feu.

Sortilège final : Je renais des cendres du phénix					
	Je transforme la terre en lave Impossible		Je transforme l'air en feu Impossible		Je me transforme en flamme Impossible
J'élève le pilier pyrétique Extrême	Je consome les airs Extrême		Je résiste à tous les feux Extrême		J'invoque le grand esprit du feu Extrême
Je transforme le métal en flamme Très difficile	Je lève les flammes de l'eau Très difficile	J'assèche les eaux Très difficile	Je brûle par les yeux Très difficile		J'invoque les flammèches Très difficile
Je consume plus vite Difficile	Je maîtrise les flammes... Difficile	Je soigne par le feu Difficile	Je contrôle la chaleur extérieur Difficile		Je crée des feux gregéois Difficile
Je nourris la flamme en paume Facile		Je serre la lumière en mon poing Facile	Je souffle des effluves de chaleur Facile		J'inspire la flamme du cœur Facile
Je contrôle mon feu du sang Très facile	Je connais la chaleur intérieure Très facile	Je chauffe la matière Très facile	J'inspire la haine Très facile		Je vois la chaleur extérieure Très facile

TRES FACILE

• JE CONTRÔLE MON FEU DU SANG

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Très Facile

Loom : 3

Ce Sortilège permet au magicien d'abaisser la température de son corps jusqu'à 0°C sans en sentir les désagréments mais en ayant les apparences liées (lèvres bleues, yeux injectés, pilosité givrée...). Cela lui permet d'exercer des activités normales sans déperdition de chaleur et sans subir les désagréments du froid réel au-dessus de 0°C. En revanche, dès que la température extérieure descend en dessous de 0°C, le magicien ressent la température à son vrai niveau et le Sortilège cesse.

• JE CONNAIS LA CHALEUR INTÉRIEURE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1

Durée : Température immédiate

Aire d'effet : un objet ou un corps

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très Facile

Loom : 3

Ce Sortilège permet au magicien d'apprécier très précisément la température d'un objet ou d'un corps sans le toucher.

• JE CHAUFFE LA MATIÈRE
Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : une plaque de 30 x 30 cm

Portée : toucher

Difficulté : Très Facile

Loom : 3

Ce Sortilège chauffe de manière surnaturelle n'importe quel solide ayant des capacités de thermo-induction (le fer, le cuivre, les pierres, mais pas le bois...). La température s'élève jusqu'à 20°C x AE. Cette surface solide doit être une plaque d'une surface de 30 x 30 cm posée au sol. Sitôt le Sortilège lancé, la température augmente de 10°C par PA. Il est alors possible de faire chauffer des aliments, bouillir de l'eau... Si cette plaque de métal entre en contact avec la chair, celle-ci subit alors une brûlure équivalente.

• J'INSPIRE LA HAINE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 2 PA

Aire d'effet : un humain

Portée : AE x 2 mètres

Difficulté : Très Facile

Loom : 3

Le magicien implante à vue, dans la tête de la cible qui a droit à un jet de résistance au Sortilège, des sentiments très forts de haine et de colère irraisonnés. La personne peut même devenir violente pour peu qu'on ne la laisse pas le temps de se calmer ou qu'on l'agresse verbalement.

Chainon

• JE VOIS LA CHALEUR EXTÉRIEURE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 2 minutes

Aire d'effet : le lanceur

Portée : Toucher

Difficulté : Très Facile

Loom : 3

Ce Sortilège permet au magicien de voir la chaleur dégagée par tous les êtres et les objets qui rentrent dans son champ de vision. Cela est très proche d'une thermo-vision mais se surimprime à la vision normale. Il voit donc les personnes avec la peau colorée selon la chaleur dont elles témoignent et une aura lumineuse témoignant des volutes de chaleur qu'elles dégagent plus ou moins fortement. De nuit ou dans le noir, seules ces couleurs sont perceptibles et permettent par exemple de voir un objet ou une créature « invisible » par son dégagement thermique. Cependant, il reste très difficile de définir clairement de qui ou de quoi il s'agit car cette vue pour le moins « colorée » des choses est avare de détails. Si le magicien cherche à identifier une personne qu'il connaît par son « aura » thermique, il doit jouer un jet de Vigilance difficulté « Très difficile » sous peine de ne pas identifier la personne. Pour le magicien, se déplacer dans un environnement obscur tandis que le Sortilège fonctionne reste malgré tout un avantage : les malus de difficulté liés à l'obscurité sont divisés par deux à condition que des sources de chaleur permettent au magicien de se situer dans le lieu où il se trouve.

FACILE

- JE NOURRIS LA FLAMME EN PAUME

Séquence : Tir 1
Durée : AE x 10 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6

Ce Sortilège permet au magicien de créer une petite flamme au creux de sa main. Cette flamme possède les mêmes caractéristiques qu'une flamme de bougie mais ne brûle pas la paume du lanceur, tandis qu'elle peut bouter le feu à une mèche ou un combustible quelconque. Lorsque l'on souffle la flamme ou que l'on referme la main, le Sortilège s'achève prématurément.

- JE SERRE LA LUMIÈRE EN MON POING

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 5 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6

Le magicien doit serrer le poing, alors une lumière forte s'échappera d'entre ses phalanges pour éclairer les alentours à la manière d'une puissante lanterne. Si le magicien desserre le poing, alors le Sortilège s'interrompt.

- JE SOUFFLE DES EFFLUVES DE CHALEUR

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 3 PA
Aire d'effet : AE mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6

Un souffle très chaud s'échappe de la bouche du magicien qui dirige son exhalaison vers ce qu'il souhaite réchauffer. Ce souffle brûlant ne blesse pas mais peut aisément faire fondre une surface couverte de 30 cm de neige, fragiliser à l'extrême un lac gelé, faire s'évaporer la pluie avant qu'elle ne touche le sol ou encore sécher tout ce qui sera dans l'Aire d'effet. Le souffle étant un cône de 45°, il convient de placer la cible du souffle à mi chemin entre la portée maximum et le magicien pour obtenir les meilleurs effets. Ce dernier effectue alors une rotation sur lui-même pour affecter l'ensemble de l'Aire d'effet.

Chainon

- J'INSPIRE LA FLAMME DU CŒUR

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : AE mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Durant ce Sortilège, le magicien peut enflammer les cœurs et inspirer la passion au membre du sexe opposé plus facilement. Sa caractéristique Charmeur est augmenté de + 2.

DIFFICILE

- JE CONSUME PLUS VITE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : Définitif / jusqu'à la combustion totale
Aire d'effet : AE mètres
Portée : AE x 4 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Ce Sortilège permet d'accélérer la combustion de n'importe quel objet en multipliant son temps de combustion ordinaire par le score en AE du magicien. Mais il faut que l'objet soit déjà en feu pour que le Sortilège prenne effet. Il s'interrompt si le feu est éteint.

- JE MAÎTRISE LES FLAMMES DE LA DEXTRE ET DE LA SENESTRE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE x 4 PA
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Ce Sortilège très impressionnant enflamme les deux mains du magicien comme si celui-ci s'était versé de l'huile enflammée dessus. Il ne ressent pas la douleur et ses mains restent intactes. Il enflammera n'importe quel matériau inflammable s'il reste en contact 2 PA avec. Il peut tenter de se battre à mains nues avec ses poings de flammes. Les dommages aux poings seront considérés comme « blessures Moyennes » et enflammeront éventuellement la chevelure ou les vêtements de l'adversaire. Chaque fois que le magicien pose la main quelque part, il laisse une empreinte incandescente de celle-ci qui s'éteint naturellement en 2 PA.

- JE SOIGNE PAR LE FEU

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne ou un animal
Portée : Toucher

Difficulté : Difficile
Loom : 9

Les mains du magicien dégagent une chaleur bienfaisante qui cauterisera toutes les blessures sur lesquelles elles seront apposées. Le magicien guérira de AE points de vie et UN niveau de blessure la personne qui fait l'objet de ses soins mais ne peut se soigner lui-même. Le sort ne peut être utilisé qu'une seule fois pour une blessure.

- JE CONTRÔLE LA CHALEUR EXTÉRIEURE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE x 3 minutes
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Ce Sortilège permet au magicien de résister aux chaleurs extérieures. Il peut ainsi subir sans dégât ni gêne jusqu'à une température de 50°C x AE pendant la durée du Sortilège et n'est pas affecté par les dommages causés par un feu non magique. Il peut, s'il le souhaite doubler la température à laquelle il résiste en diminuant par deux la durée du Sortilège.

Chainon

- JE CRÉE DES FEUX GRÉGEOIS

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : Temporaire/pour 3 boules
Aire d'effet : 1/2 ou 3 cibles
Portée : Force + Athlétisme x 5 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Le magicien doit se munir de 3 billes en bois rouge. Lorsqu'il les lance, celles-ci explosent en d'énormes boules de feu brûlant que le magicien peut lancer simultanément sur deux ou trois cibles de son choix ou sur une seule. Le Toucher n'est pas automatique et le magicien doit effectuer un jet en Athlétisme ou Arme de jet difficulté « Normale » (la situation de la cible peut modifier cette difficulté). Si les cibles sont multiples, on ajoute un niveau de difficulté par cible en plus de la première. Les cibles peuvent tenter d'esquiver et de parer si elles détiennent un bouclier car les boules ne se déplacent pas excessivement vite. Chaque boule provoque une blessure « grave ». L'armure peut être prise en compte et le feu magique ne s'étend pas aux matériaux combustibles portés par la cible.

TRÈS DIFFICILE

- JE TRANSFORME LE MÉTAL EN FLAMME

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 2 PA

Aire d'effet : une lame

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Ce Sortilège permet d'enflammer spontanément le métal d'une arme tranchante (quel que soit ce métal) touchée par le lanceur. Si l'arme est un Artefact, elle doit faire un jet de résistance. Ce Sortilège n'affecte pas les Reliques. Les dégâts de l'arme sont majorés de DEUX niveaux de blessure pendant la durée du Sortilège. De plus, le feu de la lame peut enflammer les vêtements portés par l'adversaire. L'arme est considérée comme un Artefact le temps du Sortilège et devra de toute façon être entretenue à l'issue de l'effet loomique.

• JE LÈVE LES FLAMMES DE L'EAU

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE minutes

Aire d'effet : AE x 3 mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Ce Sortilège crée une illusion de grande ampleur. Le magicien fait apparaître des immenses flammes jaunes et rouges sur toute surface liquide et ceci jusqu'à perte de vue. Elles sont inoffensives mais peuvent impressionner énormément animaux et adversaires. De plus, elles illuminent les environs et permettent d'éclairer tout ce qui se trouve dans l'Aire d'effet comme en plein jour.

• J'ASSÈCHE LES EAUX

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : Définitif/pour un assèchement

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 3 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Ce Sortilège vaporise instantanément toute eau à l'état liquide (se trouvant en dehors des corps des êtres vivants) dans son rayon d'action et ceci en produisant un immense souffle de chaleur et des volutes de vapeurs.

• JE BRÛLE PAR LES YEUX

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : Temporaire/jusqu'à ce que la victime décède ou soi soustraite au regard du magicien

Aire d'effet : une personne

Portée : à portée de vue

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Les yeux du lanceur deviennent rouge ardent et lorsqu'il regarde sa victime, le magicien fera augmenter la température intérieure du corps de celle-ci. La victime qui rate son jet de résistance tombera très rapidement comme si elle était victime d'une crise foudroyante de fièvre. Elle tremblera et suera énormément et perdra 1 PV par minute tant qu'elle sera à portée de vue du magicien. Pour arrêter le Sortilège, il suffit de soustraire la victime aux yeux du magicien. Même si le Sortilège prend fin sans avoir causé de dommages, la victime devra rester alitée autant de jours que le score en AE du magicien, trop faible pour pouvoir se déplacer.

Chainon

• J'INVOQUE LES FLAMMÈCHES

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 1/2 jour

Aire d'effet : un élémentaire

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Pour ce Sortilège, le magicien doit disposer 5 bougies en pentacle et commencer son rituel. Lorsque le rituel arrive à son terme, les bougies s'éteignent et apparaît alors devant lui un petit élémentaire de feu, un feu follet. Celui-ci est autonome et réagit aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège ou bien jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il est suffisamment intelligent pour comprendre à peu près n'importe quel ordre pour peu qu'il soit clairement formulé mais il ne parle pas. Par contre, si aucun ordre ne lui est donné dans les deux minutes suivant l'invocation, il repart sur son plan en considérant sa mission terminée. Cet élémental a l'apparence d'une flamme vaguement anthropomorphe, d'une taille de 80 cm.

Ses caractéristiques sont les suivantes : Agile 7, Fort 4, Observateur 6, Résistant 6. AG 5, Vie 3 x AE. Compétences : Athlétisme OO, Grimer OO, Lancer OO, Orientation OO, Bagarre OO (son toucher cause une blessure Grave et met le feu aux vêtements), Esquive OO, Vigilance OO, Crachat de feu (portée 10 m et fait une blessure Moyenne) OOO, Equilibre OOO. Le feu follet dispose des capacités spéciales suivantes :

• Il est peu sensible aux armes traditionnelles et ne subit que la moitié des dommages produits par ce type d'arme. Les armes contenant du loom sont parfaitement efficaces et font l'intégralité de leurs dommages.

• Par contre, l'eau lui inflige une blessure Moyenne par litre dont il est aspergé et ce chaleureux invité est aussi sensible aux dommages magiques comme l'électricité, le vent mais est totalement immunisé au feu.

• Le feu follet a tendance à embraser tout ce qu'il touche et laisse souvent des traces de pas enflammés Difficile d'être discret en sa compagnie.

EXTREME

• J'ÉLÈVE LE PILIER PYRÉTIQUE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Définitif

Aire d'effet : une cible

Portée : AE x 4 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Le magicien crée sous les pieds de sa victime une immense colonne de feu qui embrasera la pauvre cible. Le magicien doit cependant réussir un test de Vigilance difficulté Facile pour cibler correctement son Sortilège. La combustion est instantanée, toutefois la victime peut tenter une esquive à Extrême pour se dégager de la zone. Les dommages occasionnés par cette colonne de feu sont d'autant de AE blessures Moyennes mais l'armure peut être prise en compte.

• JE CONSUME LES AIRS

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Définitif/pour un embrasement

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 4 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Ce Sortilège brûle instantanément (mais sans combustion) tout l'oxygène se trouvant dans le rayon d'action du Sortilège. Toutes les créatures, sauf le magicien, dans cette zone sont soumises à l'onde de choc du vide comblé aussitôt par l'air aisé. Toute personne ou animal qui rate un jet de Résistant difficulté « Difficile » une Blessure Grave (l'armure est utilisable) et subit un malus de deux niveaux de difficultés pour autant de PA que le niveau en AE du magicien.

• JE RÉSISTE À TOUS LES FEUX

Temps d'incantation : Rituel 1 minute

Séquence : --

Durée : AE x 3 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Ce Sortilège donne l'immunité totale au magicien à toute forme de combustion intérieure et extérieure et ceci durant la durée du Sortilège. Les feux naturels ne l'affectent pas tandis que les dégâts que devraient lui infliger un feu magique sont minorés de DEUX niveau de blessure. Ainsi, si en l'attaque avec une arme magiquement enflammée, il bénéficie d'une armure supplémentaire

qui joue uniquement contre les dégâts du feu lié à la lame.

Chainon

• J'INVOQUE LE GRAND ESPRIT DU FEU

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : le magicien

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Le magicien fait apparaître une grande créature de feu dans laquelle il va se fondre pour la durée du Sortilège. L'apparence de la créature est laissée à l'imagination de l'invocateur mais sera nécessairement une forme humanoïde d'une taille maximum de 2m20. Le magicien se retrouvera comme un pilote intérieur de ce monstre de feu et bénéficiera des avantages suivants pendant la durée du Sortilège. Agile + 2, Fort+1, Observateur—1, Résistant +1. L'Art guerrier du magicien, est augmenté de 1 pour toute la durée du Sortilège. Il ne peut cependant pas se servir d'armes traditionnelles car ces dernières ne supporterait pas la chaleur. En effet, seul le magicien et les objets distants au maximum de 5 cm de sa peau seront protégés, les autres seront consumés par les flammes. D'ailleurs, le magicien ne peut porter une armure constituée intégralement de fer qui annule cette couche protectrice. Pendant toute la durée du Sortilège, le magicien a une vision thermique de ce qui l'entoure, peu pratique pour combattre, par contre, il peut générer une excroissance de feu de la forme d'une arme de son choix pour s'en servir à l'identique d'une arme traditionnelle. Cette arme provoquera une blessure Grave mais ne permet pas de parer car elle est aussi inconsistante qu'une flamme. En cas de bagarre, le magicien les dégâts sont considérés comme des blessures Moyennes tous ses coups qui porteront et enflammera vêtements, cheveux... Le grand esprit du feu possède toute l'inconsistance des flammes : il ne joue pas le rôle d'une armure pour le magicien et ne lui donne pas de protection supplémentaire. Le magicien peut toujours être la cible d'un Sortilège et être blessé physiquement ou magiquement. Seule l'eau affecte l'esprit du feu. On considère à ce titre qu'il dispose d'autant de points de vie que AE x 3. Il encasne la totalité des dommages magiques mettant en jeu de l'eau et, à cette seule occasion, protège le magicien comme une armure. Un litre d'eau cause une blessure Moyenne à l'esprit. Quoi qu'il en soit, l'esprit reste jusqu'à la fin de son « contrat », qu'importe que le magicien soit inconscient, blessé, agonisant ou mort...

IMPOSSIBLE

• JE TRANSFORME LA TERRE EN LAVE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Temporaire/jusqu'à ce que la lave refroidisse à l'aire libre

Aire d'effet : une surface de pierre ou de terre de AE mètres

Portée : AE x 7 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Le magicien peut transformer en lave une parcelle de terre ou de pierre dans la portée du Sortilège pour une surface de AE mètres. Tout objet ou personne plongeant dans cette fosse magmatique subira une blessure Critique par PA passée au contact de la lave. La lave se solidifie au bout de AE heures.

• JE TRANSFORME L'AIR EN FEU

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Définitif/un embrasement

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 6 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Le magicien peut embraser l'air et brûler tous ceux qui s'y trouvent, leur infligeant des blessures Critiques. L'armure protège de cette tempête de feu.

Chainon

• JE ME TRANSFORME EN FLAMME

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : le magicien

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Le corps du magicien n'est plus que flamme pendant la durée du Sortilège sans que cela lui occasionne de dommages physiques ainsi qu'à son équipement. Il peut alors résister à tous les feux quelles que soient leurs origines et infliger des brûlures à Ses adversaires ainsi qu'enflammer les objets en les touchant. Il ne peut pas utiliser son équipement dans cet état et doit faire ses jets pour toucher un adversaire avec la compétence Bagarre. Les dommages qu'il inflige sont invariablement des blessures Graves. Il est lui-même à l'abri de toute blessure physique ou de Sortilège incompatible avec son état d'intangibilité. Cependant, les dommages magiques liés à l'eau le touchent et l'eau elle-même lui inflige une blessure moyenne/litre sans que l'armure ne le

protège. Son équipement a alors de fortes chances d'être détruit par ces blessures. Si le magicien tombe inconscient, le Sortilège cesse immédiatement de fonctionner. Tout comme un feu, il peut se faufiler par des fissures dans les murs ou passer sous des portes mais ne peut pas traverser les murs.

Sortilège FINALE

• JE RENAI DES CENDRES DU PHÉNIX

Temps d'incantation : Rituel 5 heures

Séquence : --

Durée : Temporaire/pour une résurrection

Aire d'effet : une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 30

Une fois ce rituel accompli rien ne change dans la vie du magicien ou de la personne ciblée. Simplement, si ce dernier vient à mourir d'une façon ou d'une autre et qu'au moins la moitié de son corps subit une crémation (le squelette sans les chaires par exemple), il renaîtra de ses cendres, régénéré par la puissance du feu et peu importe depuis combien de temps il ne fait plus partie du monde des vivants. Sa renaissance suivra de 24 heures sa crémation à l'endroit même où elle a eu lieu. Il émergera des cendres comme s'il s'y était endormi et se souviendra exactement des circonstances de sa mort mais pas de ce qui s'est passé entre celle-ci et sa renaissance. Si son âme à été détruite ou qu'elle est prisonnière autrement que par la puissance d'un Sortilège, elle réapparaîtra elle aussi pour se fondre dans son corps reconstruit Si la mort est liée à la vieillesse, la résurrection s'effectuera et le nouveau corps aura une nouvelle espérance de vie de Phylum x 10 ans à compter du jour de renaissance. Les gens ayant retrouvé la vie grâce à ce Sortilège sont marqués d'une grande tache rouge sur le torse en forme de phénix. A chaque résurrection, la peau du magicien prend une teinte jaunâtre tirant sur le rouge tandis que ses yeux reflètent en permanence un brasier infernal, personne ne sait où mène cette transformation progressive. Le rituel doit être reconduit pour que le magicien puisse éventuellement renaître une seconde fois de ces cendres, pareille pour une troisième fois etc.