

Magie du feu

Niveaux 1 à 15

Boule de feu mineure

La boule de feu mineure est le premier sort de combat disponible, dans presque toutes les disciplines de magie. Elle est à la fois efficace, pratique et festive ! Une boule de feu se matérialise dans la main du lanceur, qui la dirige à son gré vers une cible quelconque. Elle n'est malheureusement pas évolutive, ne perce pas les armures et ne porte pas bien loin.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Peut être lancée sur des objets
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Permet d'allumer un feu sur combustible sec



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : Immédiat



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5



Dégâts : 1D6+1 (fixe)

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 5 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Azdaaa-Ha ven bahadhoo!»
- Peut être lancée silencieusement

Notes diverses :

La boule de feu mineure peut également être lancée avec le bout du bâton, mais la différence n'est pas flagrante. Le mage peut la lancer à chaque assaut.

À l'usage à long terme, on ne s'en lasse pas trop... Mais ça manque un peu d'originalité.

Ce sortilège a reçu le prix Zoudouska en 832 du deuxième âge, sans doute pour sa popularité.

En cas d'échec critique, voir tableau habituel. Si c'est une réussite critique, les dégâts sont doublés.

Altération du feu

Avec l'altération du feu, vous pouvez, à distance, faire d'une flamme imposante une braise, ou inversement. Idéal pour semer la panique chez des paysans, détourner l'attention d'un garde. Très utile quand vous faites du camping et que « ça prend pas ». À haut niveau, vous pourrez faire naître une tempête de flammes à partir d'une bougie !

Usages :

- Raviver / éteindre un feu existant, à distance
- Aide à l'aventure, diversions
- Peut éventuellement être dangereux



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- L'altération du feu est toujours immédiate et peut s'avérer spectaculaire



Coût : 2 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5



Portée : Jusqu'à 50 m

- Niveau 1-2 : 5 mètres
- Niveau 3-5 : 10 mètres
- Niveau 6-8 : 15 mètres
- Niveau 9-10 : 25 mètres
- Niveau 11-12 : 30 mètres
- Niveau 13-14 : 40 mètres
- Niveau 15 : 50 mètres

Aire d'effet : selon les cas

- L'aire d'effet du sort dépend du feu visé



Mot de pouvoir :

- «Nastho'l dua !!»
- Insistez bien sur la fin

Notes diverses :

- Les effets possibles de l'altération du feu varient avec les niveaux. Si vous n'êtes pas certain du résultat, référez-vous à l'autorité suprême

En cas de réussite critique au lancement du sortilège, le mage ne dépense aucun PA.

En cas d'échec critique, le mage déclenche toujours un sortilège entropique.

Glyphe de protection Koundar (piège)

Ce sort très dangereux s'est retrouvé presque par erreur dans la liste des sorts de premier niveau. Il s'agit d'un piège destiné aux endroits confinés, aux couloirs, aux petites salles et généralement aux intérieurs de pierre. Le déclenchement du sortilège dans une maison en bois est à éviter. Lorsque le piège sera activé par une présence, un torrent de lave déferlera, semblant sortir de nulle part, brûlant gravement les victimes dans la zone.

Usages :

- Rituel court visant à l'enchantement d'une zone
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ne peut pas être lancé pendant un combat

XXXXX

Durée du rituel : 30 secondes

Durée du sort : 15 secondes

- Pendant la durée du sort, de la lave s'écoule d'une porte dimensionnelle, s'étalant sur la zone d'effet

☆☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

—————+ + +

Dégâts : 2D6+2 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : contact

- Le rituel doit être effectué au contact de la zone

Aire d'effet : zone de sol

- Zone de 25 m² inondée de lave
- Toutes les cibles dans la zone d'effet au moment du déclenchement subissent les dégâts



Mot de pouvoir :

- «Afh zontar nahou skaom ar'!»
- À prononcer avec un air dramatique



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de griffe de morshleg

Description du rituel :

Le mage a besoin de calme pour mener à bien son rituel, il ne peut le faire au cours d'un combat.

C'est un rituel court : le jeteur de sort trace au sol un glyphe à l'aide de la poudre en prononçant l'incantation, et le piège s'activera au passage d'un être vivant ou mort-vivant.

Notes diverses :

N'oubliez jamais que vous avez tracé un glyphe de l'empire Koundar quelque part. En effet, il n'y a rien de plus honteux que de mourir incinéré par son propre piège.

Les ennemis qui meurent dans un piège ne rapportent que 50% des XP.

Si vous échouez critiqueusement au rituel, vous produisez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la dépense en PA du sort est réduite à 5.

Cône de feu

Ce sort puissant (limite dangereux) permet de jeter devant vous un cône de feu qui part de votre doigt/bouche/accessoire (comme par exemple un sceptre ou un bâton) pour aller en s'élargissant. Il fut inventé en s'inspirant du souffle des Dragons des arbres, et brûle tout sur son passage, infligeant des dégâts terribles.

Usages :

- Cône d'attaque à destination de plusieurs cibles
- Peut être lancé sur une cible ou dans une direction
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et l'environnement



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : 2D6 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans le cône
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : Jusqu'à 8 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au bout du cône

Aire d'effet : cône face au mage

- Largeur du cône au démarrage = 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité = 4 m
- La ligne de visée doit être dégagée depuis le mage
- Ne traverse pas les murs ou obstacles



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Nork'Tarrh ed'krilipuk !!»
- Également utilisé dans sa version en vontorzien avec «Ugluk Al Mazor» (école de Glargh)

Notes diverses :

Attention à l'usage du sort en milieu domestique et/ou urbain

Un ennemi de petite taille peut se cacher derrière un ennemi de grande taille pour échapper aux effets du sortilège.

Un aventurier exposé au souffle du cône de feu a 20% de chances de perdre une partie de l'équipement qu'il porte (vêtements ou pièce d'armure non métallique).

Réussite critique : dégâts doublés.

En cas d'échec critique le cône de feu partira dans une direction aléatoire.

Boule de feu majeure (ou cube)

Vous avez survécu jusqu'au niveau 2. Maintenant, vous avez des responsabilités. La boule de feu majeure est une version beaucoup plus létale de la célèbre boule de feu mineure. Au rang des améliorations, outre les dégâts plus étendus, elle a tendance à contourner l'armure et peut être augmentée d'effets réduisant la protection des capes magiques. Elle a aussi une meilleure portée, et ses caractéristiques évoluent avec l'intelligence du mage. En tant que spécialiste du feu, vous pouvez aussi lui donner la forme d'un cube.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Contourne l'armure en partie
- Peut être lancée sur des objets ou autres
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Permet d'allumer un feu sur combustible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Immédiat



Coût : 5 PA

- Dépensez 2 PA supplémentaires pour supprimer la protection contre le feu liée à une cape magique

Épreuve : MagiePhys+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : 3D6

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- L'armure (PR) naturelle de la cible ne compte que pour moitié



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Fleh'monh!», ça peut varier
- Peut être lancée silencieusement, mais seulement à partir du niveau 5

Notes diverses :

Contournement d'armure : la boule de feu majeure se présente sous la forme d'un feu liquide. Elle a tendance à s'infiltrer dans les jointures de l'armure et par conséquent celle-ci ne compte que pour moitié. Les bonus magiques des armures enchantées ne sont pas décomptés.

C'est le sort de bataille le plus utilisé sur cible unique, bien qu'il ne soit pas forcément le meilleur à haut niveau, mais il bénéficie d'une sérieuse notoriété.

Attention car il est assez facile de mettre le feu au mobilier, aux rideaux, ou même aux murs s'il s'agit d'une construction en bois. N'utilisez pas ce sortilège n'importe où!

En cas d'échec critique : voir tableau.

Si c'est une réussite critique, les dégâts sont doublés.

Anneau de feu protecteur

Cette protection magico-physique est idéale pour les aventuriers lorsqu'ils décident de se confronter à des ennemis plus coriaces que les gobelins.

Il se forme un bouclier omnidirectionnel entourant le lanceur ou une cible humanoïde de son choix. Aide à parer la plupart des coups conventionnels, et inflige des dégâts de feu limités sur le ou les attaquants au contact, à chaque assaut.

Usages :

- Bonus d'armure pour le mage ou un allié
- Inflige des dégâts au contact
- Dure le temps d'un combat



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- L'armure reste active tant que dure le combat



Coût : 8 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Pendant la durée du sort, la valeur de PR de la cible est augmentée de 3, en magique
- Chaque ennemi au contact, attaquant la cible, encaisse une attaque de 1D6 (imparable) à chaque assaut



Dégâts : 1D6 (fixe)/assaut

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- 1 jet de dé pour chaque cible, chaque assaut



Portée : Contact

- Le mage doit toucher la cible pour activer le sort
- Les dégâts ne se font qu'au contact de l'ennemi



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Yek Itylek!»

Notes diverses :

C'est un sort très pratique mais il consomme pas mal d'énergie astrale.

La durée du combat est comptée tant qu'il reste un ennemi actif en situation de combat. Lorsque l'action retombe, l'armure se dissipe.

Si l'un des attaquants est intelligent, il décidera de se replier et d'attaquer à distance, et il ne subira plus les dégâts.

Notez que seul le bonus d'armure est magique, l'armure naturelle de la cible reste non magique.

En cas d'échec critique, le mage aura généré un sortilège entropique. Si c'est une réussite critique, la dépense en PA est diminuée de moitié.

Coup de bouclier de flammes

En versions « écu » « rondache » ou « pavois », au gré du mage.

C'est un sort très pratique pour parer les coups à l'improviste, pour une dépense en PA réduite. Le sort est quasiment instantané : il fonctionne sur un mot de pouvoir d'une syllabe.

Le bouclier doit toutefois être appelé avant que le coup ne soit porté, et non après...

Usages :

- Sortilège purement défensif, pour le mage
- Permet de ne pas abîmer votre bâton
- Ne permet de parer que les attaques physiques
- Peut également arrêter une flèche



Durée d'incantation : instantanée

Durée du sort : immédiat

- Le bouclier disparaît une fois le coup paré



Coût : 1 PA

Épreuve : MagiePhys+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Portée : contact

- Le bouclier se forme uniquement près du mage



Mot de pouvoir :

- «Not'h'!»

Notes diverses :

Le bouclier de flammes se place toujours à l'endroit optimal pour parer un coup ou dévier un projectile. Il est inefficace contre les projectiles magiques.

Il ne permet de parer qu'un coup à la fois !

En cas de réussite critique au lancement du sort, l'arme de l'ennemi sera brisée par le choc à l'attaque. Si c'est un échec critique, le mage aura généré un sortilège entropique.

Zéphyr de flammes

Une vulgaire tornade de flammes en forme de petits vortex, occasionnant des dégâts à tout le monde dans son rayon d'action. Un peu dangereux, mais très festif. Attention à vos camarades, car ils n'aiment pas voir disparaître en cendres leur sac à dos tout neuf !

Usages :

- Zone d'effet à destination de plusieurs cibles
- Peut être lancé sur une cible ou une zone
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et aussi le mage
- Endommagement également le matériel et mobilier



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 8 assauts



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D6+3 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : Jusqu'à 15 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : cercle 5 m

- Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 5 m de diamètre
- Le zéphyr ne se déplace pas



Mot de pouvoir :

- «Toga swala bud waaaazaaaaaaaaa !!»
- Insistez bien sur la fin

Notes diverses :

- Aucune interaction possible avec les cibles pendant toute la durée du sort. Les cibles ne peuvent non plus se déplacer ou engager une quelconque action.

L'expérience des vieux mages du feu a démontré qu'il convenait d'être prudent lorsqu'on utilisait ce sortilège. C'est idéal pour perdre des amis.

En cas de réussite critique, les dégâts sont doublés. Si vous produisez un échec critique, le zéphyr se formera sur l'un de vos camarades choisi par le destin.

Aura ignifugée de Cham

Au cas ou vous croiseriez un élémentaire de feu sur un pont par exemple.

Ce sort confère une quasi-immunité au feu, pendant un temps limité. Notons que l'anneau de Bandalf et la robe de l'Archimage Tholsadûm confèrent de similaires protections, mais c'est plus cher.

Cette aura vous permet de pratiquer sans risque votre spécialité !

Usages :

- Armure totale pour le mage, contre le feu
- Permet toute liberté de sort ou de mouvement



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 assauts



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Pendant la durée du sort, le mage ne peut être touché, blessé ou inquiété par du feu, qu'il soit d'origine magique ou standard



Portée : Contact

- L'aura s'active sur le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Le sort est lancé silencieusement le plus souvent

Notes diverses :

Ce sortilège de protection peut vous permettre de vous tirer d'un mauvais pas, dans le cas d'un échec critique au sortilège par exemple, ou bien si vous avez mal dosé les effets d'une boule de feu et que le château a pris feu.

Gardez en tête que vingt secondes, c'est court...

Il est bien entendu idéal dans le cas d'un duel contre un autre mage du feu, mais ce dernier aura probablement recourt au même subterfuge, ce qui rendra la démarche un peu inutile. Dans ce cas, la victoire revient généralement au plus fourbe.

En cas d'échec critique au lancement du sort, vous générez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la durée est doublée.

Poule de feu

L'étrange nom de ce sortilège vient d'un problème de copie, lié sans doute à une prononciation germano-moldave. Le volatile enflammé ainsi invoqué peut se révéler très dangereux toutefois, si vous êtes dans un bateau en bois ou dans un colloque de fabricants de cagettes.

Il s'agit d'un poulet enflammé qui court partout, et il demeure très pratique pour créer des diversions.

Usages :

- Apparition d'un gallinacé de feu de petite taille
- Peut être lancé sur une cible ou une zone
- Produit des dégâts de feu restreints, au contact
- Endommage également le matériel et mobilier
- Peut toucher les équipiers



Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage
- Une fois la poule de feu invoquée, il n'y a rien à faire pour s'en débarrasser



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 1D6 (fixe) par cible

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Sur contact aléatoire avec une cible



Portée : Jusqu'à 15 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : selon les cas

- La poule de feu se déplace tant qu'elle a de l'espace pour le faire



Mot de pouvoir :

- «Ato pukpukpuk foulalah' !!»
- Battez sauvagement des bras

Notes diverses :

N'espérez pas contrôler cette apparition : elle ne fait que courir partout de manière aléatoire. Parfois même elle s'envole sur quelques mètres.

Quiconque se trouve sur sa trajectoire sera brûlé modérément. Elle peut mettre le feu à tout combustible.

En cas de réussite critique, deux poules apparaissent.

Si vous produisez un échec critique, la poule invoquée se formera dans le sac à dos d'un équipier choisi par le destin, ou même dans le vôtre.

Flammes dansantes

Excellent pour amuser vos amis, ce sortilège crée des motifs enflammés assez jolis qui dansent autour de vous. Ils sont purement illusoires et ne produisent ni chaleur, ni risque de dégâts. C'est utile pour distraire certains monstres un peu stupides, éblouir les enfants turbulents ou improviser de petits spectacles.

Usages :

- Illusion spectaculaire
- Pour distraire ou amuser
- Aucun danger



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez un maximum de 5 minutes par niveau du mage
- Le mage peut dissiper le sort quand il le désire



Coût : 2 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Portée : contact

- Les flammes se forment autour du mage

Aire d'effet : jusqu'à 20 mètres

- Les flammes évoluent autour du mage à son gré, et il peut les déplacer jusqu'à quelques mètres



Mot de pouvoir :

- «Azul' Tayur Nog!»
- Si c'est dans le cadre d'un spectacle, agitez les bras et prenez l'air mystérieux du type qui sait tout

Notes diverses :

Les flammes se forment autour du mage et il peut les modeler à son aise, par simple contrôle mental. Il est possible d'en changer la forme et la couleur.

En cas de réussite critique au lancement du sort, la dépense en PA sera nulle.

Si c'est un échec critique, le mage aura généré un sortilège entropique (bonjour le spectacle...).

Ailes de feu (rituel)

Voler avec des ailes enflammées, c'est très pratique pour épater les filles ou impressionner les esprits simples. Deux grandes ailes apparaissent dans votre dos (sans brûler vos vêtements), et vous pouvez faire l'andouille avec. Il faut être sûr de son coup, car cette plaisanterie coûte assez cher en énergie astrale. Vous ne pouvez pas vous déplacer bien vite, ni loin, mais c'est déjà intéressant.

Usages :

- Rituel court permettant de voler
- Les ailes ne peuvent blesser personne
- Ne peut pas être lancé pendant un combat

XXXXXX

Durée du rituel : 1 minute

- A l'issue du rituel, les ailes apparaissent

Durée du sort : variable

- La durée du sort dépend des PA dépensés

☆☆☆

Coût : 3 PA/minute

- Coût minimal : 3 PA
- Le mage peut voler aussi longtemps qu'il dispose des PA nécessaires - attention à la chute

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

☹

Portée : contact

- Le rituel ne fonctionne que sur le mage lui-même

Vitesse : variable

- La vitesse de déplacement de base n'est pas très importante mais augmente avec les niveaux :
- Niveaux 3 à 5 : 1 m/seconde
- Niveaux 6 à 8 : 2 m/seconde
- Niveaux 9 à 12 : 3 m/seconde
- Niveaux 13 à 15 : 5 m/seconde



Mot de pouvoir :

- « Abiliuh' Akan Flaï ! » en boucle
- À prononcer avec un sourire conquérant



Ingrédients :

- 1 aile de chauve-souris
- 1 dose de poudre d'or

Description du rituel :

Formez sur le sol la figure 12 bis avec une partie de la poudre, posez l'aile en son centre. Répandez lae reste de la poudre d'or sur l'aile de chauve-souris en répétant l'incantation.

Notes diverses :

Faites attention à bien calculer votre déplacement avant de vous lancer...

Il n'est pas possible de passer inaperçu en portant ses ailes, et surtout pas la nuit !

En cas d'échec critique au rituel, vous déclenchez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, votre vitesse de déplacement sera doublée.

Flèche de feu (enchantement)

Ce sort présente une amélioration pour vos mercenaires Elfes Sylvains ou vos amis archers : vous fabriquez une flèche enchantée à partir d'une flèche classique. Notez que les Sylvains refuseront généralement de s'en servir en forêt, car le projectile peut également bouter le feu à n'importe quel surface inflammable. L'avantage très intéressant, c'est que le feu ne se déclare qu'au moment où le projectile touche sa cible.

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut être utilisé pour mettre le feu à quelque chose

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du sort : permanent

- La flèche est enchantée jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou perdue - elle peut être utilisée plusieurs fois

☆☆☆

Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Test de résistance magique de la cible obligatoire
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : +1D6 (feu, magique)

- Ajoutez 1D6 de dégâts de feu au projectile usuel



Portée : contact

- Le mage doit toucher la flèche pour mener le rituel



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations disponible en plusieurs langues



Ingrédients :

- 1 dose d'onguent de feu d'Altela

Description du rituel :

Le mage a besoin de calme pour mener à bien son rituel, il ne peut le faire au cours d'un combat.

Le mage doit se concentrer sur la flèche pendant un moment et répéter les incantations. Il oindra le projectile avec l'onguent de feu à plusieurs reprises.

Notes diverses :

On ne peut chanter qu'une fois la même flèche.

La flèche remisee dans le carquois ressemble aux autres et ne produit pas de lumière. La consommation d'énergie astrale n'est pas négligeable, alors il vaut mieux pratiquer sur une bonne flèche.

En cas d'échec critique au rituel, la flèche sera détruite.

Si c'est une réussite critique, la dépense est de 3 PA.

Crâne de feu du désespoir

Un gros crâne hurlant enflammé et ricanant jaillit devant vous, brûlant et terrorisant tout sur son passage. Il fera son chemin sur une dizaine de mètres, et causera des dégâts à tous les ennemis au contact. Puis il disparaîtra comme il est venu. Si vous l'utilisez en intérieur, assurez-vous d'avoir pris connaissance des issues de secours, car il a vite fait de bouter le feu au mobilier et aux rideaux.

Aussi connu comme le « Blazing fire skull of despair ».

Usages :

- Apparition d'un crâne de feu hurlant
- Doit être lancé dans une direction
- Produit des dégâts de feu au contact
- Endommage également le matériel et mobilier
- Peut toucher les équipiers



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 8 secondes

- Une fois le crâne lancé, il va son chemin puis disparaît dans une petite explosion



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 1D6+1 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée : depuis le mage jusqu'à destination



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, vous permettant de ricaner aussi

Notes diverses :

N'espérez pas contrôler cette apparition : le crâne va voler plus ou moins de façon rectiligne pendant quelques secondes, en blessant les cibles sur la trajectoire.

En cas de réussite critique, deux crânes apparaissent, et peuvent être lancés dans des directions variées.

Si vous produisez un échec critique, le crâne se retournera contre vous, explosant et causant 2D6 de dégâts.

Rage enflammée

Ce sortilège transforme le mage lui-même en une véritable machine de feu, dédiée au combat. Lassé d'employer des sortilèges pour tuer les gens à distance, le mage du feu s'engage personnellement sur le champ de bataille. Il dispose pour cela d'une meilleure armure et de facultés décuplées.

Usages :

- Transformation du mage pour le corps à corps
- Ne permet pas de jeter des sorts

XX

Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : max. 5 minutes

Selon le bon vouloir du mage, la transformation peut durer jusqu'à 5 minutes mais il peut l'arrêter

☆☆☆☆

Coût : 10 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

Des bonus variés pour le mage :

- COU +2
- AT/PRD +3
- Armure : PR+4 (bonus magique)
- Dégâts de l'arme : +2 P.I.



Dégâts : +1 par assaut

- Pour chaque assaut, tous les ennemis au contact du mage encaissent 1 point de BL cause de son aura



Portée : Contact

- La transformation n'est active que pour le mage



Mot de pouvoir :

- Le sort est lancé silencieusement le plus souvent
- Du coup, vous pouvez bien dire n'importe quoi

Notes diverses :

Le mage se transforme et ça n'est pas joli à voir.

Il prend le plus souvent la forme d'un être démoniaque, au corps enflammé. Il utilisera pour combattre son bâton ou bien toute arme se trouvant à sa portée.

Notez que le parchemin de rage enflammée est un des plus populaires à la vente, car il permet à des mages de bas niveau de l'utiliser ! Mais il est à ne pas mettre entre toutes les mains.

En cas d'échec critique au lancement du sort, vous générez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la durée est doublée.

Feu purificateur de Cham

Simple et efficace, un halo de feu divin pour rayer les morts-vivants de la carte sans vous roussir les sourcils. À la base il s'agit d'un pouvoir de prêtre/paladin, mais Cham l'a un peu bricolé pour que cela soit utilisable par les mages. Des filaments de feu de couleur variable émanent de votre bâton dans toutes les directions. Ce feu spectral étrange ne brûle que les morts-vivants et n'endommage rien d'autre.

Usages :

- Défensif et offensif à la fois
- Ignore totalement l'armure (PR)
- Efficace contre : zombies, squelettes, momies
- Efficace contre les créatures réanimées de base



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : voir coût

- Le sort peut être maintenu tant qu'il est alimenté en énergie astrale



Coût : 3 PA/assaut

Épreuve : MagiePsy

- L'épreuve n'est passée qu'une fois
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 1D6/assaut par cible

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore l'armure du mort-vivant
- Un jet de dé par assaut pour chaque cible à portée



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée depuis le mage, et dans toutes les directions
- Le feu ne traverse pas les obstacles
- Les morts-vivants se déplacent rapidement afin d'être hors de portée



Mot de pouvoir :

- «Arh! Zorthar'Khal Toffen!»
- Levez votre bâton au-dessus de vous pour augmenter l'efficacité de la dispersion

Notes diverses :

Quand le mage parvient à générer le feu purificateur, tous les morts-vivants de base pris dans l'aire d'effet n'ont qu'une envie : prendre la fuite. Ils s'éloigneront tant que le feu perdure.

Ce sort n'est pas efficace sur les lichs, sorciers-momies et autres morts-vivants de grande puissance.

Le feu purificateur est efficace partout, mais principalement en intérieur et dans l'obscurité. Il est évident qu'il n'aura pas le même impact en plein soleil contre des momies. Dans ce cas, les dégâts sont réduits de moitié.

Si le mage produit un échec critique, il génère un sortilège entropique. En cas de réussite critique, la dépense en mana sera de 2 PA/assaut.

Tornade incendiaire de Cham

Vous voici capable de générer une petite tornade ardente à la trajectoire incontrôlable, qui embrase et brûle tout ce qu'elle touche dans un périmètre toutefois restreint. Il est bien évident qu'une telle tornade n'est pas très intelligente et qu'elle ne prendra pas la peine d'éviter vos équipiers. Ce sort ne cause que des dommages restreints mais son coût en énergie astrale l'est également. Idéal pour semer la panique quelque part.

Usages :

- Création magique à destination d'une zone
- Effet magique incontrôlable
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et aussi le mage
- Endommagement également le matériel et mobilier



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 5 assauts

- La tornade se déplace pendant 10 secondes



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 1D6+2 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : Jusqu'à 15 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 5 m

- La tornade se déplace rapidement et en tout sens, couvrant une zone de 5x5 m, soit 25 m²
- La tornade ne stationne jamais sur une cible



Mot de pouvoir :

- «Arh ! Zaua Zurdoug Bedenfrag' !!»
- Insistez bien sur le frag

Notes diverses :

N'utilisez pas ce sortilège n'importe où. La tornade enflammée bouge très vite, mais elle est si chaude qu'elle peut bouter le feu instantanément à toute matière combustible sèche.

Les cibles, le mage ou l'un de ses équipiers ne peuvent tenter aucune action les uns envers les autres pendant la durée du sort.

Plutôt qu'en combat, ce sort est souvent utilisé pour créer une diversion, allumer un incendie ou causer la panique afin de bénéficier d'un effet de surprise une fois le sort terminé.

En cas d'échec critique : voir tableau.

Si c'est une réussite critique, les dégâts sont doublés.

Arme enflammée (enchantement)

Enchante une arme (souvent une épée pour crâner, mais cela fonctionne avec tout sauf les armes en bois), ce qui enflamme la lame au contact des ennemis et permet d'infliger des dégâts supplémentaires de feu (ajoutés aux dégâts habituels de l'arme). Très utile contre les morts vivants et les hommes-arbres. Superbe effet contre les momies bien entendu.

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut être utilisé pour mettre le feu à quelque chose

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du sort : variable

- Le sort durera 1 jour par niveau du mage
- Minimum 5 jours donc

☆☆☆

Coût : 7 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : +1D (feu, magique)

- Ajoutez 1D6 de dégâts de feu à l'arme



Portée : contact

- Le mage doit toucher l'arme pour mener le rituel



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations disponible en plusieurs langues



Ingrédients :

- 1 dose d'onguent de feu d'Altela

Description du rituel :

Le mage a besoin de calme pour mener à bien son rituel, il ne peut le faire au cours d'un combat.

Le mage doit se concentrer sur l'arme pendant un moment et répéter les incantations. Il prendra soin de bien oindre le matériel avec l'onguent de feu, et ce à plusieurs reprises.

Notes diverses :

L'arme ne produit du feu qu'au contact violent d'un ennemi ou d'une matière dure. Il n'est possible d'enchanter une arme qu'une seule fois, et le mage ne pourra y apporter d'autre enchantement ou modification tant que l'effet perdure. Une fois l'effet dissipé, il est possible de recommencer.

Il est à noter que l'arme passe immédiatement en statut « arme magique » et peut désormais frapper les créatures insensibles aux armes classiques, comme certains démons ou des élémentaires grincheux. Sa résistance n'est pas modifiée.

En cas d'échec critique au rituel, l'arme sera détruite. Si c'est une réussite critique, la dépense est de 4 PA.

Claptor de Mazrok (piège, rituel)

Il s'agit d'un sort de protection qui peut avoir pour conséquence des accidents graves, comme par exemple la mort. Du nom de son inventeur, Achille Mazrok, ce Claptor est d'une efficacité diabolique lorsqu'il s'agit de protéger les portes. À la différence d'une ordinaire boule de feu ou d'un éclair arrivant de face, le claptor génère un cône de feu descendant du plafond par un angle saillant, et de ce fait passant par-dessus l'éventuel bouclier, car il s'attaque directement à la tête et incinère le reste du corps.

Usages :

- Enchantement de porte grâce à un rituel
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut avoir des conséquences désastreuses

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du sort : permanent

- La serrure est enchantée jusqu'à ce que quelqu'un se prenne le piège dans la figure

☆☆☆

Coût : 7 PA

Épreuve : INT

✂️ +++

Dégâts : 4D6 (feu, magique)

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- En cas d'échec critique au crochetage, dégâts triplés

👤

Portée : contact

- Le mage doit toucher la porte pour mener le rituel



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations disponible en plusieurs langues



Ingrédients :

- 1 bougie verte (qui courait dans l'herbe ?)
- 1 dose de Savon de Equiepon
- 1 dose d'onguent de feu d'Altela

Description du rituel :

Le sort s'appose sur la serrure et la porte à l'aide d'un couple d'incantations et des ingrédients. Il ne peut fonctionner sur un coffre ou sur une autre pièce de mobilier.

Notes diverses :

La grande particularité du sort qui en a fait sa popularité, c'est la puissance dégagée en cas d'échec critique au crochetage : les dégâts sont triplés, occasionnant une brûlure au 28° degré, un phénomène absolument unique.

Si VOUS échouez critiquement au rituel, vous aurez de la chance et ne subirez que 4D de dégâts. Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE, car visiblement il ne sert à rien.

Réussite critique : rien à signaler.

Fusion du métal

Amusant à jeter sur un paladin en armure ou sur une boucle de ceinture de demoiselle. Le métal fond (attention c'est très long pour le trithil et autres métaux étranges travaillés par les Nains). Le porteur d'un heaume apprécie rarement. Très utile aussi (on y pense pas toujours) sur les serrures mais si le sort est jeté sur une armure, il provoque des blessures en fondant directement sur la chair du malchanceux. Les dégâts sont bien sûr relatifs à la zone brûlée.

Usages :

- Faire fondre un métal non enchanté
- Peut être utilisé en combat



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Selon la qualité du métal attaqué, peut aller de 10 secondes à 2 minutes



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

Restrictions : selon niveau

Poids de l'objet à fondre dépendant du niveau

- Niveaux 5 à 6 : 2 kilos max.
- Niveaux 7 à 8 : 4 kilos max.
- Niveaux 9 à 10 : 6 kilos max.
- Niveaux 11 à 12 : 8 kilos max.
- Niveaux 13 à 15 : 15 kilos max.



Dégâts : variable

- En cas de fonte de métal directement sur un ennemi, celui-ci peut encaisser des dégâts - selon cas



Portée : Jusqu'à 3 m

- Le mage doit être relativement proche de l'objet



Mot de pouvoir :

- Mot de pouvoir silencieux

Notes diverses :

Le sort peut être lancé sur n'importe quelle pièce de métal, d'un poids inférieur à la limite définie par le niveau du mage.

En cas d'échec critique, une pièce d'équipement d'un allié du mage, choisi par le destin, sera fondue.

Si c'est une réussite critique, la fusion est deux fois plus rapide.

Sphère enflammée de Cham

C'est un déflecteur magique qui brûle les tapis, le mobilier et le reste. Le mage (et lui seul) est entouré d'une sphère de protection de flammes pendant quelques instants. Non seulement elle absorbe les attaques magiques, mais aussi les coups portés ! C'est donc une armure très efficace.

Problème, le mage enflamme également tout sur son passage... Et il dépense beaucoup d'énergie astrale.

Usages :

- Armure totale pour le mage, de courte durée
- Permet toute liberté de sort ou de mouvement
- Endommage l'environnement
- Peut blesser les équipiers



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : variable

La durée dépend du niveau du mage :

- Niveau 6 : 30 secondes
- Niveau 7 : 60 secondes
- Niveau 8 : 90 secondes
- Niveau 9 : 2 minutes
- Niveau 10 et plus : 3 minutes



Coût : 10 PA

Épreuve : INT-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Pendant la durée du sort, le mage ne peut être touché, blessé ou inquiété par quoi que ce soit



Portée : Contact

- L'aura s'active sur le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Le sort est lancé silencieusement le plus souvent
- Du coup, vous pouvez bien dire n'importe quoi

Notes diverses :

Le contact avec la sphère provoquera des blessures à tous les inconscients qui s'approchent à moins de deux mètres, qu'ils soient alliés, ennemis ou seulement livreurs de pizza.

Les ennemis intelligents auront tôt fait de comprendre de quoi il retourne et tenteront par tous les moyens de s'éloigner du mage, souvent en hurlant et en levant les bras au ciel.

En cas d'échec critique au lancement du sort, vous générez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la durée est doublée.

Coupole de flammes répulsives

Voici un grand sortilège de protection. Celui-ci fait apparaître un écran en forme de coupole, lequel écran protège le mage de toute sorte de projectile magique et les fait aléatoirement rebondir dans une autre direction. Les magiciens prudents aiment beaucoup ce sort, leurs petits camarades en première ligne parfois moins, surtout quand ils reçoivent eux-mêmes un missile magique ou un rayon énergétique ainsi dévié. En effet, il faut se trouver dans le voisinage immédiat du mage pour être protégé.

Usages :

- Protection contre les projectiles magiques, rayons
- Durée moyenne
- Peut également protéger les alliés
- Ne protège pas des attaques physiques standard



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 5 minutes

- Le sort peut repousser 1 projectile par niveau du mage, après quoi il se dissipe de lui-même



Coût : 8 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Les projectiles magiques et rayons énergétiques sont déviés dans une direction aléatoire



Portée : Contact

- L'effet se déclenche autour du mage

Aire d'effet : cercle 5 m

- Le sort affecte les alliés dans un cercle de 5 m de diamètre dont le point central est le mage
- Le dôme se déplace avec le mage



Mot de pouvoir :

- Souvent «Bartogodo Lakh'!», en Moriaque

Notes diverses :

En fonction de son niveau, le joueur de sort pourra repousser plus ou moins de projectiles avant que la coupole ne s'effondre sous la charge énergétique déployée par les sortilèges ennemis.

Si le groupe est bien organisé, les alliés profiteront bien sûr de la protection de la coupole.

Pour chaque projectile dévié, on doit tirer au sort une direction (hors de la zone d'effet de la coupole) pour son rebondissement. Il y a une chance pour qu'il touche une autre cible ou qu'il revienne vers le lanceur. Pour le savoir, tirez un D6 pour chaque cible potentielle, par ordre d'éloignement : le premier qui tire 1 est touché.

En cas d'échec critique au sort, vous générez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la dépense est de 5 PA.



Serpent de feu (invocation)

Il s'agit d'une créature d'un lointain plan du feu, qui offre l'avantage d'empoisonner les adversaires lorsqu'elle parvient à leur infliger des blessures à l'aide de ses crochets. Cette bestiole est semi-solide, on peut donc la combattre avec des armes ou des sortilèges, à l'exception des sorts de feu.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (2 m de long)
- Invulnérable au feu
- Vulnérable à tout autre type de dégât
- Peut se faufiler dans un trou de 10 cm

XXXX

Durée d'invocation : 8 assauts

☆☆☆

Coût d'invocation : 7 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+11
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+11
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 8.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul serpent de feu.



Énergie vitale : 15	INT : 6
AT : 12	Esquive : 8
COU : 25	PR : 1
Classe/XP : 18	Res. Magie : 11

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D6+2 +poison

- Dégâts physiques et magiques (feu)
- Si la créature cause des dégâts, ajouter l'effet du poison Tyruk du Marais : AT/PRD/AD-2

Notes diverses :

Cet élémentaire doit être contrôlé à tout moment car il est assez stupide et particulièrement agressif. Si le mage oublie de s'en occuper, il pourra s'attaquer à n'importe qui.

C'est pourquoi il est conseillé de le révoquer dès que possible, une fois sa tâche accomplie.

Si vous échouez au contrôle ou à la révocation, le serpent se retournera généralement contre vous.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, vous générez un sortilège entropique.

En cas de réussite critique à l'épreuve d'appel, vous n'avez pas besoin d'épreuve de contrôle.

Mur de feu

Pour se protéger d'un groupe de méchants ou des poursuites d'un perceuteur de la caisse des donjons, n'hésitez pas à faire apparaître ce très pratique mur de feu. C'est un sortilège de l'école de Magie du Feu populaire même dans d'autres spécialités. Veillez à le lancer dans un endroit fermé sur les côtés, ou bien les ennemis auront tôt fait de le contourner !

Usages :

- Protection générale et création d'obstacle
- Taille et durée variable
- Efficace dans la plupart des cas



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Empêche les ennemis de passer
- Empêche les ennemis de viser



Dégâts : 2D6 (feu, magique)

- Touche seulement les ennemis qui s'y frottent



Portée : Jusqu'à 5 m

- Portée depuis le mage jusqu'à la base du mur

Aire d'effet : variable

- Le sort crée un mur dont la largeur dépend du niveau du mage : niveau X 50 cm. Au niveau 6, le mur fait donc 3 m de large, épais de 2 m
- La hauteur du mur est de 3 m



Mot de pouvoir :

- Souvent « Aah'za Mooraah' ! »

Notes diverses :

Le mur de feu causera des dégâts à quiconque tentera de le traverser (sauf s'il s'agit de Cham, qui lui est ignifugé, ou d'une créature de feu qui rira aux éclats en sautant dans les flammes, ou encore d'un esprit immatériel) et empêchera les ennemis de vous voir distinctement (pour vous tirer des flèches par exemple). Il ne leur restera alors que les insultes.

La largeur du mur est fonction de votre niveau, ainsi que sa durée.

Certains mages fourbes créent le mur directement sur l'ennemi. Dans ce cas ils subissent tous des dégâts avant de pouvoir s'en tirer. En général ils fuient vers l'avant, et donc du mauvais côté, puisqu'ils vous font dessus. C'est donc à prendre en compte.

En cas d'échec critique au lancement du sort, vous générez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la durée est doublée.

Conflagration of Doom

Les conflagrations sont des tempêtes de feu majeures, qui combinent des tornades de feu, des boules de feu, des pluies de lave, des geysers de flammes... C'est très joli et ça déchire bien. C'est évidemment très coûteux en énergie astrale, mais toute personne non protégée présente dans la zone d'action subit des dégâts de feu très importants, entraînant la mort dans la plupart des cas. L'environnement a toutes les chances de prendre feu également et de continuer à brûler après la fin du sortilège.

Usages :

- Destruction ou dégradation de plusieurs cibles
- Le sort doit être lancé sur une zone de sol
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage
- Produit des dégâts de feu (magique)
- sort à effet multiple, difficile à esquiver

XXXX

Durée d'incantation : 8 assants

Durée du sort : 10 assants

- La tempête a lieu pendant ce temps

☆☆☆☆☆

Coût : 22 PA

Épreuve : INT-4

—————++++

Dégâts : 4D6+2 par cible

- Les dégâts sont très aléatoires
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible

—————

Portée : Jusqu'à 50 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 20 m

- La tempête fait rage, sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- On utilise « Ya'h tak Sh'kakourr' ! »
- C'est ancien, et dangereux

Notes diverses :

Avec une telle durée d'incantation, il est préférable de lancer le sort avant de déclencher une bataille. De toute façon, la tempête ne fait pas dans le détail et tout le monde a une chance d'être blessé.

Aucune interaction n'est possible entre les gens qui sont à l'intérieur de la zone et ceux qui sont à l'extérieur, pendant la durée du sort.

Un ennemi particulièrement rapide peut fuir la zone au moment du déluge, sur une épreuve AD-3. Idem pour les alliés bien entendu (si jamais...).

En cas d'échec critique au sortilège, le mage se retrouve au centre de la zone.

Si c'est une réussite critique, la dépense en énergie astrale sera de seulement 15 PA.

Doigt lance-flammes

Lancez une colonne de feu au bout de votre index (le majeur ça marche aussi, mais c'est moins classe). Il suffit de pointer le doigt sur un ennemi et le voilà cruellement carbonisé. Cet admirable rayon de feu provoque un certain nombre de blessures tout en réduisant en cendres sont équipement (enfin, tout ce qui n'est pas métallique), de sorte qu'il se retrouve souvent avec un score de protection égal à zéro. Les armures et vêtements magiques, ainsi que les reliques et protection indestructibles ne sont pas endommagées.

Usages :

- Rayon à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type magique
- Peut toucher les équipiers
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure et la détruit



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le rayon est impossible à esquiver



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : 3D6+4

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore et détruit totalement l'armure (PR)
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés
- Cible sur la trajectoire : 2D seulement



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, parce que c'est classe
- Prenez une pose avantageuse, l'index tendu

Notes diverses :

Ce rayon-là est bien pratique pour vous débarrasser d'un gêneur qui se croit à l'abri dans son armure. Il est assez fin d'utilisation.

Tout ce qui peut éventuellement se trouver entre le rayon et la cible sera également touché, dans une moindre mesure.

Le rayon ne traverse pas les murs ni les autres obstacles solides, mais peut éventuellement traverser partiellement une personne ou un équipier en causant des dommages modérés.

Du coup, il est aussi beaucoup plus sain que la boule de feu ou d'autres sorts du même genre, car à moins d'un échec critique on ne peut blesser aucun équipier innocent.

En cas de réussite critique, les dégâts sont doublés.
Si c'est un échec critique : voir tableau.

Conjuration du phoenix (invocation)



Un bel oiseau de feu, plutôt fragile mais très rapide, et assez facile à contrôler dans la mesure où il est généralement bonne pâte. Il se battra jusqu'à la mort pour vous, puis tombera en poussière. Il renaîtra aussitôt pour recommencer, tant qu'il dispose de vies. Le nombre de réincarnations dépend de votre niveau et de l'humeur du phoenix.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (2 m d'envergure)
- Invulnérable au feu, ressucite fréquemment
- Vulnérable à tout autre type de dégât
- Peut se faufiler dans un trou de 10 cm

XXXXXX

Durée du rituel : 3 minutes



Ingrédients :

- 1 dose d'onguent de feu d'Altela
- 1 bougie verte



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 12.

Maximum d'invocation : 1



Énergie vitale : 15	INT : 10
AT : 12	Esquive : 10
COU : 15	PR : 1
Classe/XP : 30	Res. Magie : 9

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D6+2 (feu)

- Dégâts physiques et magiques (feu)

Nombre de vies : variable

- Niveau 8 à 10 : 4 vies
- Niveau 11 à 12 : 5 vies
- Niveau 13 et plus : 6 vies

A chaque décès, lancer 1D6 : sur 1, le phoenix reste mort.

Notes diverses :

Cet élémentaire est assez intelligent et n'a pas besoin d'être contrôlé en permanence.

Si vous échouez au contrôle ou à la révocation, le phoenix se retournera généralement contre vous.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, vous générez un sortilège entropique.

En cas de réussite critique à l'épreuve d'appel, vous n'avez pas besoin d'épreuve de contrôle.



Destrier de feu (invocation)

Aussi appelé «Noble steed of fire», c'est une manière élégante pour le mage de se choisir une monture qui sort de l'ordinaire. C'est un élémentaire.

Un cheval de grande taille, venu d'un plan infernal, apparaîtra sur les ordres du mage. Il peut être monté, mais il peut également combattre pour lui.

Caractéristiques :

- Créature de grande taille, utilisable en monture
- Invulnérable au feu
- Vulnérable à tout autre type de dégât
- Augmente le charisme du mage

XXXXXX

Durée d'invocation : 2 minutes

☆☆☆☆

Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 13.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul destrier de feu.



Énergie vitale : 20	INT : 6
AT : 10	Esquive : 5
COU : 15	PR : 1
Classe/XP : 20	Res. Magie : 10

Si le destrier esquive, il ne peut attaquer



Dégâts : 1D6+4

- Dégâts physiques et magiques (feu)

Notes diverses :

Le destrier de feu peut combattre de façon autonome. Il produit du feu de façon continue, donc évitez de le laisser en liberté, ne l'approchez pas d'une étable, ni d'autres chevaux, et ne le montez pas dans une pinède ou dans une plaine d'herbes sèches.

Si le mage décide de le monter, il devra se procurer une selle ignifugée auprès d'un artisan spécialisé.

Il gagnera +2 en CHA tant qu'il est sur la monture. Si vous échouez au contrôle ou à la révocation, le destrier se retournera généralement contre vous.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, vous générez un sortilège entropique.

En cas de réussite critique à l'épreuve d'appel, vous n'avez pas besoin d'épreuve de contrôle.

Géant de feu

Le mage de haut niveau est souvent mégalomane.

Dans cette optique, il peut créer une statue de feu géante, animée, le représentant, afin de montrer ses pouvoirs au reste du monde.

Ce géant peut servir à semer la panique, à créer l'animation dans une fête ou bien seulement à frimer.

Usages :

- Apparition de grande taille, mouvante
- Seulement en extérieur
- Peut embraser le voisinage
- Impressionne les esprits faibles



Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : 5 minutes

- Pendant ce temps, le mage peut commander à la statue de bouger ou d'exécuter certains mouvements.
- Elle disparaîtra ensuite dans une explosion



Coût : 7 PA

Épreuve : INT



Portée : Jusqu'à 20 m

- Le mage peut faire apparaître la statue jusqu'à une distance de 20 mètres

Taille : variable

- Comptez 1 mètre de haut par niveau du mage



Mot de pouvoir :

- Un sort silencieux, ça impressionne

Notes diverses :

Tant que le géant est actif, le mage ne peut lancer d'autre sort.

Le géant de feu est capable de brûler tout et n'importe quoi, mais il est très lent.

Sous contrôle du mage, il peut se déplacer, exécuter des gestes simples. Il ne peut pas parler.

Il n'est donc pas possible de l'utiliser pour le combat, car les cibles ont toujours le temps de s'en éloigner, à moins d'être déjà entravées et réduites à l'impuissance.

Le géant de feu peut être utilisé par le mage comme diversion, comme bouclier (s'il se cache derrière), ou bien comme une torche gigantesque afin de bouter le feu à l'environnement.

Notez que la plupart des grandes villes sont protégées contre ce sort par un enchantement de zone.

En cas d'échec critique : sortilège entropique.

Réussite critique : doublez la taille du géant !

Feu d'artifice

Le mage provoque une tornade d'explosions colorées et d'effets pyrotechniques du plus bel effet, ce qui en plus de faire classe, permettra de distraire l'ennemi. Ce sortilège est souvent utilisé par les mages sans amour-propre pour se faire de l'argent en animant les soirées (pot de départ, arbre de Noël, enterrement de vie de jeune fille ou bien anniversaire chez les semi-hommes).

Usages :

- Animation de fête
- Création d'une diversion
- Impressionne les enfants



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 20 minutes

- Pendant ce temps, le mage exécute diverses figures selon son humeur et son bon vouloir



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+3



Portée : Jusqu'à 100 m

Aire d'effet : variable

- Dépendant des figures invoquées



Mot de pouvoir :

- Dites n'importe quoi, c'est encore plus impressionnant pour les néophytes

Notes diverses :

Ce sortilège, historiquement de très bas niveau, a été rendu inaccessible aux débutants.

Le syndicat des Vieux Mages Fatigués a en effet décrété qu'il était trop facile aux mages de bas niveau de se faire de l'argent facile, et que cette activité devait demeurer exclusivement à l'usage des anciens.

Seuls les mages de haut niveau peuvent donc désormais créer des feux d'artifice.

Attention par contre... En cas d'échec critique au lancement du petit spectacle, vous générez un sortilège entropique.

En cas de réussite critique, dépense en PA nulle.

Graine de feu (rituel)

Permet de faire pousser une *Orchidea Volcanica Furiosis*, l'orchidée des volcans. Une grosse fleur enflammée, très jolie, et qui crache de temps en temps une belle gerbe de flammes. Totalement inutile et donc rigoureusement indispensable.

Attention il faut du naphte pour l'arroser, et de l'engrais au soufre.

Usages :

- Décoration de jardin
- Destruction du jardin de quelqu'un d'autre
- Peut être utilisée comme un piège

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du sort : 1 semaine

- Le rituel pour faire pousser la plante ne dure que 10 minutes, mais il faudra attendre une bonne semaine pour qu'elle sorte du sol et commence à cracher des flammes. Sa durée de vie est de plusieurs mois.



Coût : 4 PA

Épreuve : Non

- Au niveau requis, le mage n'a pas besoin d'épreuve pour faire pousser une fleur



Dégâts : 2D6+2 (fixe)

- Dégâts magiques (feu)
- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Les dégâts se déclenchent aléatoirement



Portée : Contact

- Le mage doit planter la graine lui-même

Aire d'effet : 4 mètres

- La plante une fois adulte crache du feu assez loin



Mot de pouvoir :

- Suite d'invocations en vontorzien supérieur



Ingrédients :

- 1 dose de soufre en poudre
- 1 dose d'onguent de feu d'Altela
- 1 sphère d'or

Détails du rituel :

Le mage doit mélanger le soufre et l'onguent dans un récipient et y faire mariner la sphère d'or pendant le temps requis du rituel, tout en proférant les incantations. Il plante ensuite la sphère qui aura été transformée en graine.

Notes diverses :

Utilisé comme piège, il faut s'en remettre à la chance car cette fleur ne crache pas du feu sur demande. Elle le fait simplement quand elle a envie.

Cette plante est souvent très mal tolérée par les autres plantes du jardin. Considérez que tout ce qui pousse à quatre mètres de distance périt rapidement.

En cas d'échec critique : sortilège entropique.



Avatar du feu (invocation)

Cette invocation permet au mage du feu de s'adjoindre un allié de très grande puissance au combat. L'avatar du feu est malheureusement assez intelligent et il vaut mieux réussir à le contrôler, sans quoi vous aurez bien du tracas. Il est invulnérable aux attaques physiques standard et vos ennemis auront bien du mal à en finir avec cette horreur implacable.

Caractéristiques :

- Créature de grande taille, dédiée au combat
- Invulnérable au feu et aux attaques physiques
- Peut embraser n'importe quel combustible à vue

XXXXXX

Durée d'invocation : 3 heures

☆☆☆☆

Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul avatar du feu.



Énergie vitale : 60	INT : 11
AT : 13	PRD : 15
COU : 17	PR : 2
Classe/XP : 50	Res. Magie : 13



Dégâts : 2D+3 (épée de feu)

- Dégâts physiques et magiques (feu)
- Pare habilement avec son épée



Ingrédients :

- 1 parchemin
- 1 dose d'onguent de feu d'Altela
- 1 dose de sang de mage

Notes diverses :

L'avatar de feu peut combattre de façon autonome. Il produit du feu de façon continue, donc évitez de le laisser en liberté, ne l'approchez pas d'une étable, d'une grange, ou de toute autre tentation comme une pinède ou une prairie d'herbes sèches.

Si vous échouez au contrôle ou à la révocation, l'avatar se retournera généralement contre vous.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, vous générez un sortilège entropique.

En cas de réussite critique à l'épreuve d'appel, vous n'avez pas besoin d'épreuve de contrôle.

Piège incinérant (piège, rituel)

Quand vous en aurez assez d'être surpris par des monstres ou des assassins dans votre sommeil, vous pourrez avoir envie de placer à un endroit stratégique ce magnifique piège totalement invisible. Il se déclenche lorsqu'une créature vivante marche dans la zone enchantée par le sortilège (en général une zone de 2 mètres carrés).

Usages :

- Rituel court visant à l'enchantement d'une zone
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ne peut pas être lancé pendant un combat

XXXXX

Durée du rituel : 3 minutes

Durée du sort : immédiat

- En marchant sur le piège comme un nul, l'ennemi subit une attaque incinérante

☆☆☆☆

Coût : 10 PA

Épreuve : INT

✂++++

Dégâts : 3D6+6 (fixe)

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés

☹☹

Portée : contact

- Le mage doit être sur la zone pour l'enchanter

Aire d'effet : zone 2 m

- Quiconque marchera dans la zone d'effet du sort activera le piège, sur 4 m² environ



Mot de pouvoir :

- Mantras spéciaux des collines de l'Est
- À prononcer avec un air concerné



Ingrédients :

- 1 dose de champignons explosifs

Description du rituel :

Il ne faut que trois minutes de rituel pour poser un piège, mais ça vaut le coup.

Notes diverses :

Ce piège n'a pas de date de péremption. Il sera donc actif jusqu'à ce que quelqu'un marche dans la zone enchantée. Par conséquent, il est vital pour vous de bien noter sa disposition... Il est possible de le détecter avec un Examen de Priaka, et le désamorcer avec un Advanced Dispel Magic ou une Disjonction de Torchaveth.

Les ennemis qui meurent dans un piège ne rapportent que 50% des XP...

En cas d'échec critique au rituel, vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : dépensez seulement 7 PA.

Chute des corps embrasés d'Acacia

Dans la catégorie de l'esbrouffe qui fait mal, ce sortilège se pose là... Il permet de faire tomber du ciel un gros météore enflammé sur une cible désignée par le mage. À moins d'avoir une bonne résistance à la magie, la cible décède... Et tout ce qui l'entoure, dans une zone circulaire d'une vingtaine de mètres, subit de graves brûlures et dégâts physiques. On ne peut pas résister à ce sort, hélas.

Usages :

- Tuer une cible sans faire dans le détail
- Produit des dégâts contondants et de feu
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage
- Endommage également le matériel et mobilier
- Aucun effet sur les esprits ou élémentaires
- Effet limité sur les dragons ou grands monstres



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 3 assauts



Coût : 30 PA

Épreuve : MagiePhys-5



Dégâts : décès + zone

- La cible du sort meurt instantanément
- 5D6 de dégâts pour toute personne dans la zone
- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 50 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 20 m

- Le météore tombe et l'impact se fait sentir sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- « Chute des corps embrasés ! »
- La sorcière qui a écrit le sort n'a pas beaucoup d'imagination, mais elle est puissante

Notes diverses :

Il est évident que ce sortilège a été créé par une personne qui avait des problèmes psychologiques et souffrait sans doute d'une certaine frustration, mais là n'est pas le sujet.

Aucune interaction n'est possible entre les gens qui sont à l'intérieur de la zone et ceux qui sont à l'extérieur, pendant la durée du sort.

Très utile dans les grandes batailles, ce sort ne peut être lancé en intérieur.

Échec critique : sortilège entropique.

Réussite critique : le sort ne vous coûte que 20 PA.

Souffle du dragon

Vous êtes maintenant totalement mégalomane et vous prenez parfois pour un dragon. Garanti sans ail, pour des baisers de feu. Pour cracher le feu comme un vrai saltimbanque, des gerbes de plusieurs mètres. Existe en plusieurs coloris. Le souffle du mage provoque d'importants dégâts sur les cibles se trouvant sur la trajectoire, et permet bien sûr d'allumer un incendie ou de faire griller sur pattes une pintade ou un agneau juteux. C'est une version avancée du cône de feu.

Usages :

- Souffle en cône pouvant toucher plusieurs cibles
- Produit des dégâts de type magique
- Peut toucher les équipiers
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure partiellement



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le souffle est impossible à esquiver



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-2



Dégâts : 3D6+4 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans le cône
- Le bonus INT s'applique à chaque cible
- Ignore 3 points d'armure, le reste compte
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés



Portée : Jusqu'à 15 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au bout du cône

Aire d'effet : cône face au mage

- Largeur du cône au démarrage = 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité = 4 m
- La ligne de visée doit être dégagée depuis le mage
- Ne traverse pas les murs ou obstacles



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, parce que c'est classe
- Prenez une pose avantageuse, torse en avant

Notes diverses :

Ce souffle est bien pratique pour vous débarrasser d'une poignée de gêneurs. Il est très impressionnant.

Attention à l'usage du sort en milieu domestique et/ou urbain

Un ennemi de petite taille peut se cacher derrière un ennemi de grande taille pour échapper aux effets du sortilège.

Un aventurier exposé au souffle du cône de feu a 20% de chances de perdre une partie de l'équipement qu'il porte (vêtements ou pièce d'armure non métallique).

Réussite critique : dégâts doublés.
Si c'est un échec critique : voir tableau.

Conflagration of Quake

Un sort particulièrement apocalyptique, drainant une grande partie de l'énergie astrale du mage, mais permettant de déclencher une tempête de feu en même temps qu'un tremblement de terre. À réserver pour l'extérieur, car les bâtiments ont de grandes chances d'être détruits. Toutes les personnes présentes dans la zone d'effet sont touchées (y compris le mage, qui doit donc prévoir le coup et se mettre à l'écart), encaissant de terribles dégâts et ne pouvant se tenir debout pendant toute la durée du sort.

Usages :

- Création d'effet à destination d'une large zone
- Effet magique incontrôlable et destructeur
- Produit des dégâts divers
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage
- Endommagement également le matériel et mobilier
- Produit des dégâts sur tout type de créature

XXXXX

Durée d'incantation : 10 assauts

Durée du sort : 15 assauts

- Le cyclone sévit pendant 30 secondes environ

☆☆☆☆☆

Coût : 35 PA

Épreuve : INT-5

—————+++++

Dégâts : 4D6+8 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible

—————

Portée : Jusqu'à 100 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 40 m

- L'effet stationne sur une zone circulaire de 40 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Quelque chose de terrible et d'ancien

Notes diverses :

Aucune interaction n'est possible entre les gens qui sont à l'intérieur de la zone et ceux qui sont à l'extérieur, pendant la durée du sort.

La conflagration laisse derrière elle des débris, des flammèches et des flaques de lave, au milieu des corps le plus souvent inertes, aux vêtements calcinés.

Très utile dans les grandes batailles, ce sort est à déconseiller en intérieur. Tâchez de ne pas faire d'échec critique à l'incantation, car si jamais ce sortilège retombe sur votre groupe, vous n'aurez plus grand chose, à part des regrets.

Les ennemis se trouvant sur le pourtour de la zone ont une chance de fuir avant de subir le maximum de dégâts. Dans ce cas ils n'en subiront qu'une partie.

Échec critique : sortilège entropique.

Réussite critique : le sort ne vous coûte que 25 PA.

Vengeance tardive

Il est parfois nécessaire de se débarrasser de quelqu'un sans être vu, sans être suspecté. Ce sortilège est excellent et uniquement dédié à cette tâche. Le sort est lancé sur une personne qui périra le lendemain, d'auto-combustion.

Usages :

- Malédiction radicale à l'égard d'une cible vivante
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres
- Ne fonctionne pas sur les démons



Durée d'incantation : 6 assauts

Délai du sort : 24 heures

- La combustion n'aura lieu que le lendemain



Coût : 18 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : décès

- Si la cible ne résiste pas, elle mourra
- Le corps ne peut être ressuscité



Portée : Jusqu'à 30 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue à l'incantation
- La cible peut être ensuite laissée à son sort



Mot de pouvoir :

- Murmures étranges en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Un sort de haut niveau, qui possède la classe.

Visez simplement la cible, et elle mourra le lendemain d'auto-combustion spectaculaire.

Bien entendu cela ne fonctionne pas sur les grandes créatures, ni si la victime résiste bien à la magie, ni si elle dispose d'un capital important de points de vie. Il serait un peu trop facile de pouvoir faire disparaître à retardement n'importe qui ou n'importe quoi.

Enfin, personne a priori ne pourra remonter jusqu'à vous, sauf si vous êtes le seul mage de feu de haut niveau à des kilomètres à la ronde. Mais dans ce cas, il y a des chances pour qu'on vous laisse tout de même tranquille.

En cas d'échec critique, une personne de votre entourage, choisie par le destin, subira la malédiction. Vous saurez de qui il s'agit le lendemain...

En cas de réussite critique, ne dépensez que 14 PA.

Vortex vengeur de Zorax l'Ancien

Il s'agit d'un sort très pratique pour brûler quelqu'un sans mettre le feu à ces beaux tapis de velours achetés au Donjon Facile. Vous créez un vortex de feu très confiné DANS la cage thoracique de votre victime. Les cibles résistantes à la magie parviennent en général à repousser le sort, mais pour les autres... On se passe de commentaires... La victime décède presque instantanément.

Usages :

- Malédiction radicale à l'égard d'une cible vivante
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres
- Ne fonctionne pas sur les démons



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Immédiat



Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : décès

- Si la cible ne résiste pas, c'est la mort immédiate
- Le corps ne peut être ressucité, carbonisé



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue et peut être à couvert



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, car d'un certain standing
- Sinon, on peut dire « Disparais, infâme larve ! »

Notes diverses :

Sort classique de haut niveau, sans fioritures.

Bien entendu cela ne fonctionne pas sur les grandes créatures, ni si la victime résiste bien à la magie, ni si elle dispose d'un capital important de points de vie. Bref, on ne peut pas faire disparaître n'importe qui.

Enfin, quand on a le niveau, il faut en profiter et on n'a pas trop à s'en priver.

Échec critique : sortilège entropique.

Réussite critique : ne dépensez que 15 PA.

Index des sortilèges du feu



Dégâts sur une cible :

N1 : Boule de feu mineure	(page 2)
N2 : Boule de feu majeure	(page 6)
N8 : Doigt lance-flammes	(page 27)
N14 : Vengeance tardive	(page 38)
N15 : Vortex vengeur de Zorax	(page 39)



Dégâts sur plusieurs cibles :

N1 : Cône de feu	(page 5)
N2 : Anneau de feu protecteur	(page 7)
N2 : Zéphyr de flammes	(page 9)
N3 : Poule de feu	(page 11)
N4 : Crâne de feu du désespoir	(page 15)
N4 : Feu purificateur de Cham	(page 17)
N5 : Tornade incendiaire de Cham	(page 18)
N7 : Conflagration of Doom	(page 26)
N12 : Chute des corps embrasés d'Acacia	(page 35)
N12 : Souffle du dragon	(page 36)
N13 : Conflagration of Quake	(page 37)



Pièges à long ou moyen terme :

N1 : Glyphes de protection Koundar	(page 4)
N5 : Claptor de Mazrok	(page 20)
N11 : Piège incinérant	(page 34)



Protection :

N2 : Anneau de feu protecteur	(page 7)
N2 : Coup de bouclier de flammes	(page 8)
N3 : Aura ignifugée de Cham	(page 10)
N4 : Feu purificateur de Cham	(page 17)
N6 : Sphère enflammée de Cham	(page 22)
N6 : Coupole de flammes répulsives	(page 23)
N7 : Mur de feu	(page 25)



Assistance à l'aventure :

N1 : Altération du feu	(page 3)
N3 : Flammes dansantes	(page 12)
N5 : Fusion du métal	(page 21)
N10 : Feu d'artifice	(page 31)



Invocations :

N6 : Serpent de feu	(page 24)
N8 : Conjuración du Phoenix	(page 28)
N9 : Destrier de feu	(page 29)
N9 : Géant de feu	(page 30)
N10 : Graine de feu	(page 32)
N11 : Avatar du feu	(page 33)



Amélioration mage ou allié :

N3 : Ailes de feu	(page 13)
N4 : Flèche de feu	(page 14)
N5 : Arme enflammée	(page 19)
N4 : Rage enflammée	(page 16)