

GRIMOIRE des ORDRES NÉFASTES

Magie de combat

Niveaux 1 à 14

Un document vraiment indispensable pour pratiquer la magie sans mourir

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 6



Dégâts : ID+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.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

Tourbillon de Wazaa

Ce tourbillon est une magnifique invention ! Bien que grand consommateur d'énergie astrale, il est souvent très prisé par les débutants. Une fois l'invocation lancée, il se forme un vortex constitué de courants d'air violents armés de griffes. Le vent s'acharne à soulever les victimes et à les agiter dans tous les sens, les empêchant de fuir. Pendant ce temps, les griffes lacèrent les chairs et causent de nombreux dommages. Ce tourbillon touche n'importe qui dans le périmètre de son action, c'est une chose à savoir.

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

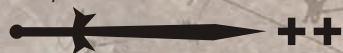
Durée du sort : 8 assauts



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D+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 : cercle 5 m

- Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 5 m de diamètre
- Le tourbillon 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'histoire a démontré qu'il convenait d'être prudent lorsqu'on utilisait ce sortilège.

Une compagnie d'aventuriers a disparu dans le Temple de Wisnal, pour avoir seulement lancé le tourbillon de Wazaa contre un duo de Guerriers Maudits, sans respecter la distance de sécurité. Le mage ayant particulièrement réussi son sortilège s'est trouvé pris avec ses équipiers dans ledit vortex, et ils ont tous fini par mourir de blessures critiques.

Les guerriers maudits, en revanche, on survécu. C'est comme ça quand on porte une grosse armure.

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

Gifle de Namzar

Une onde de choc est expédiée par le lanceur en direction de la victime, qui reçoit l'équivalent d'une gifle de géant. La Gifle de Namzar nécessite une préparation mentale de quelques secondes, et se lance directement sur l'ennemi. La force du géant, ou du moins son essence, en général amoindrie si le jeteur de sort est novice, lui arrive en pleine face et sous forme d'onde de choc invisible, l'envoyant bouler dans une direction quelconque et lui causant des blessures.

Usages :

- Onde de choc à destination d'une cible unique
- Produit des dégâts standards contondants
- Ne touche pas les créatures immunisées aux attaques physiques
- Peut provoquer la chute de la cible (voir notes)



Durée d'incantation : 2 assauts

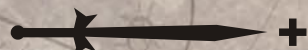
Durée du sort : Immédiat



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : 2D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Résistance à la chute de la cible : épreuve FO-2



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La ligne de visée doit être dégagée depuis le mage
- La cible doit être en vue



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Talomah akto zodimi»

Notes diverses :

Chute de la cible : pour savoir si la cible est mise au sol sous l'influence de l'onde de choc, elle doit tenter de résister avec une épreuve de FORCE malus 2.

Dans le cas où l'ennemi touché est au sol, il perd 3 assauts (pendant lesquels il ne peut ni parer ni attaquer) jusqu'à ce qu'il se rétablisse.

Ce sort ne fonctionne pas sur les adversaires particulièrement résistants à la magie. Une créature magique ou un mage de haut niveau seront donc immunisés à ses effets.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges

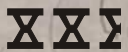
Réussite critique : pas de test possible pour résistance à la magie, ni à la chute - dégâts +5

Cône de glace

Ce sort puissant (limite dangereux) permet de jeter devant vous un cône de froid qui part de votre doigt/bouche/accessoire (comme par exemple un sceptre ou un bâton) pour aller en s'élargissant. Il est calqué sur la breath weapon des Dragons des Glaces, et congèle tout sur son passage, infligeant des dégâts terribles.

Usages :

- Cône girant 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

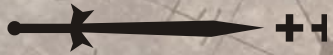
Durée du sort : immédiat



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D 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 «Rafanador ed'krilipuk !!»
- Également utilisé dans sa version en vontorzien avec «Nagothra Mazor» (école de Glargh)

Notes diverses :

Il n'est pas possible d'utiliser ce sortilège pour produire des glaçons à usage domestique

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 glace a 20% de chances d'attraper le rhume des pierres (consultez à ce sujet votre document concernant les maladies).

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : dégâts doublés !

Répulsion de Jakuel

Ce sort est aussi connu sous le nom «éloigner sa belle-mère». Il permet de repousser quelqu'un sans vraiment l'effayer, en confrontant le charisme du lanceur au courage de la victime. Contrairement aux sorts de terreur, la victime ne devient pas folle d'angoisse, mais elle éprouve une très forte envie de s'éloigner du lanceur de sort, sans vraiment savoir pourquoi. L'effet du sortilège se prolongera aussi longtemps que le mage le désire, à condition de le recharger en mana de temps à autre. Ne fonctionne pas sur un ennemi furieux.

Usages :

- Sort d'éloignement à destination d'une cible unique
- Ne donne pas lieu à un comportement agressif



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des P.A. dépensés



Coût : 2 PA/heure

- Il n'est pas nécessaire de repasser l'épreuve

Épreuve : confrontation COU

- Vous : MagiePsy+ID6
- Cible : COU+ID6
- Pour une réussite, votre résultat doit être supérieur ou égal à celui de la cible
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 15 m

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



Mot de pouvoir :

- Doit être lancé silencieusement afin d'éviter les soupçons de la cible
- Possibilité d'ajouter un geste circulaire de la main, en disant «Ce ne sont pas les droïdes que vous cherchez» ou quelque chose dans le genre

Notes diverses :

Le sort n'est efficace que sur une personne ou un humanoïde, ne résistant pas à la magie et n'ayant pas entamé d'action de combat à l'encontre du mage.

Typiquement, on s'en sert pour éloigner un colporteur, un cultiste ou un curieux qui peut mettre en danger la confidentialité d'une mission. Idéal aussi pour tenir à distance des gardes ou des vigiles dans l'enceinte d'un magasin.

Généralement si le sort échoue, il ne se passe rien. Si le sort réussit et que la cible y résiste, elle peut alors développer un comportement hostile (sur épreuve d'intelligence).

Peau de bananane de Morzak

Ce sortilège un peu particulier génère instantanément une peau de banane magique sous les pieds d'une victime désignée par le lanceur du sort. La cible en question, à moins d'une épreuve d'adresse particulièrement réussie ou d'une bonne résistance à la magie, ne peut faire autre chose que tomber lamentablement. C'est peut-être mesquin et ridicule, mais c'est efficace pour gagner du temps.

Usages :

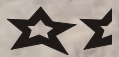
- Malédiction instantanée visant une cible unique
- Doit être lancée sur un humanoïde ou bipède
- Ne produit pas de dégâts
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 3 assauts

- La cible au sol ne peut attaquer, parer ou lancer un sort pendant 3 assauts



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Assez peu original, puisqu'on prononce «Peau de bananane de Morzak!!». C'est un sort moderne.
- Peut être lancé silencieusement mais seulement à partir du niveau 3

Notes diverses :

Il n'est pas possible d'utiliser ce sortilège sur des créatures magiques ou des esprits, des monstres transnaturels, des géants, des ennemis disposant de plus de 2 jambes, ou encore des monstres volants. En effet, la perte d'équilibre au sol est ici primordiale. La plupart des esprits n'ont pas vraiment leurs corps dans notre monde et ne peuvent donc pas glisser sur une peau de banane, quand bien même elle est magique.

Ceux qui résistent à la magie – en particulier les autres mages – ont de grandes chances de ne pas être affectés par le sort. La plupart des aventuriers y résistent également assez bien.

Dans le cas d'une grande créature bipède ne résistant pas à la magie (ogre ou troll), attention à la chute sur un allié, et aux dégâts qu'ils peuvent causer.

Échec critique : le sortilège s'abat sur le mage ou l'un de ses alliés

Réussite critique : pas de résistance magie possible et la cible perd 1D6 PV en tombant

Ensablement oculaire de Munff

Le jeteur de sort fait appel aux forces de la Terre pour générer une poignée de sable qui s'installe d'elle-même dans les yeux de l'ennemi. Un sort particulièrement utile pour faire perdre du temps à un monstre un peu trop habile. Il est souvent cité dans les malédictions de combat les plus populaires à bas niveau.

Usages :

- Malédiction instantanée visant une cible unique
- Doit être lancée sur un humanoïde ou bipède
- Ne produit pas de dégâts
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1D6 assauts

- La cible est aveuglée pendant cette durée
- Modifications de la cible pendant l'aveuglement :
• AT-5 • PRD-6 • AD-5



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 5 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Zoroum Tah'lyaoh»
- Selon les régions, ça change

Notes diverses :

Il n'est pas possible d'utiliser ce sortilège sur des créatures magiques, des démons ou des esprits, des monstres transnaturels ou des draconidés. Il faut également disposer de 2 yeux de type standard pour être affecté par ce sort. La plupart des esprits n'ont pas de sens tels que nous l'entendons et ne sont pas tout à fait en phase avec notre univers, et ne peuvent donc pas être aveuglés par du sable.

Ceux qui résistent à la magie - en particulier les autres mages - ont de grandes chances de ne pas être affectés par le sort. La plupart des aventuriers y résistent également assez bien.

Échec critique : le sortilège maudit le mage ou l'un de ses alliés

Réussite critique : durée du sort 2D6 assauts, pas de résistance possible à la magie

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 : 2D+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. Et... Si jamais vous survivez, vous aurez à vivre dans la honte.

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

Échec critique : le piège se déclenche sous le mage

Réussite critique : dépense de 4 PA seulement

Boule de feu majeure

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.

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



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.

La boule de feu peut également être lancée avec le bout du bâton, mais la différence n'est pas flagrante. Il est plus amusant de la lancer avec la paume de la main. Le mage peut la lancer un assaut sur deux.

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!

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Immédiat

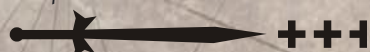


Coût : 5 PA

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

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 3D

- 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

Flèche d'acide

Ce projectile magique assez classique, non content de causer des blessures, va endommager l'armure de l'adversaire. Une version plus élaborée sera disponible à partir du niveau 3, qui percera l'armure avant même de faire des dégâts. Selon l'humeur du mage, la flèche d'acide peut être verte, bleue ou mauve.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Endommage l'armure en partie
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat

- La flèche d'acide se déplace à grande vitesse et il est difficile de l'esquiver



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : 1D+2 et -1 PR

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Retirez un point de protection à l'armure torse à chaque projectile touchant la cible (voir notes)



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 :

- Souvent «Sakkah Yatoragh!»
- Vous avez le droit de ricaner sauvagement

Notes diverses :

La flèche d'acide endommage l'armure à chaque fois qu'elle la touche, et peut aller jusqu'à l'annihiler. Cependant, la plupart du temps le mage visera le torse et dans le cas d'une armure complète, seule la zone torse descendra jusqu'à une protection nulle. Le reste de l'armure sera donc épargné.

Si le projectile est envoyé sur un monstre ou un animal, dont l'armure est globale et souvent constituée par sa peau ou ses écailles, le malus de destruction d'armure ne sera pas appliqué.

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

Armure de Fulgör

Cette protection magico-physique est idéale pour les aventuriers lorsqu'ils décident de se confronter à des ennemis plus coriaces que les gobelins. Encore que, le goblin est fourbe, il faut s'en méfier... L'armure de Fulgör peut être incantée sur le mage ou sur un allié, sa protection s'ajoute à celle des vêtements ou de l'armure déjà portée. Les armes et sorts «perce-armure» ne peuvent traverser ce bonus d'armure, et c'est tant mieux (les points de protection comptent quand-même). La protection augmente avec les niveaux du mage.

Usages :

- Bonus d'armure pour le mage ou un allié
- 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 : 2+niveau PA (variable)

- Le sort coûte une base de 2 et on ajoute niveau du mage, pour un minimum de 3
- À niveau supérieur, le mage peut choisir une protection moindre pour un coût moindre

Épreuve : INT+2

Bénéfices :

- Pendant la durée du sort, la valeur de PR de la cible est augmentée du niveau du mage, en magique



Portée : Contact

- Le mage doit toucher la cible pour activer le sort



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Tah Zonn!»

Notes diverses :

L'avantage de ce sort est son niveau d'adaptabilité.

Le mage est capable de faire varier la quantité d'énergie dépensée pour créer l'armure magique, et ceci va influencer sur sa résistance. Au niveau 10, il peut donc opter pour une armure magique de 3 à 10.

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.

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

Échec critique : une pièce d'armure ou une pièce d'équipement de la cible disparaît à tout jamais

Réussite critique : bonus d'armure +3

Éclair en chaîne +2

Voici le sort ultime pour se la jouer au niveau 2. Le mage va provoquer grâce à l'incantation le déferlement d'un certain nombre de traits de foudre, infligeant des dégâts à plusieurs individus dans une zone, en épargnant les alliés (à condition qu'il n'échoue pas, bien entendu). Ce sort électrique ignore l'armure, mais il est malheureusement très coûteux en énergie astrale. Les personnes cardiaques ont de grandes chances de mourir sur le coup.

Usages :

- Zone de foudre à destination de plusieurs cibles
- Doit être lancé sur une zone proche du mage
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure
- Peut blesser des innocents



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 6 assauts



Coût : 12 PA

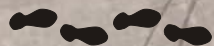
Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : 2D+2 par cible

- Nombre de cibles désignées : 1D6+niveau du mage
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible désignée
- Le bonus INT s'applique à chaque cible
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés



Portée : Jusqu'à 15 m

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

Aire d'effet : zone 10 m

- Plusieurs traits de foudre descendent aléatoirement sur les cibles désignées, et ce sur une zone circulaire de 10 m de diamètre environ



Mot de pouvoir :

- «Tagh Him zapeliah!!»
- Il est assez sympathique de lever son bâton vers le ciel, comme si on commendait aux éléments

Notes diverses :

Aucune action possible pendant la durée du sort, ni des cibles du mage, ni de ses alliés.

Ce sort est assez intelligent pour éviter de toucher les équipiers, c'est à dire les membres d'un groupe ou une escouade dans un cadre militaire.

Les cibles désignées le sont par le jeu du destin, et non par choix du mage.

La notion d'allié est cependant un peu floue. Dans le cas où des personnes neutres se trouvent dans la zone, ils ont de grandes chances d'être touchés. Les personnes neutres peuvent être des habitants d'un village, ou une personne qui décide d'accompagner le groupe. En cas de doute, le hasard décide, sur une base de 50% de chances de toucher.

Échec critique : le mage se retrouve au centre de la zone

Réussite critique : dégâts doublés !

Malédiction du bras droit

Le sort en question rend le bras droit de la cible inutilisable pour quelques instants, ne lui permettant plus que des mouvements gauches (sans mauvais jeu de mots) et désordonnés. Ceci n'est généralement pas très pratique pour combattre. Le sort n'est cependant pas prévu pour le bras gauche, et se révèle moyennement efficace contre les ennemis possédant la compétence «ambidextrie». À utiliser donc avec précaution.

Usages :

- Malédiction de durée moyenne sur une cible
- Doit être lancée sur un humanoïde ou bipède
- Ne fonctionne que sur un droitier
- Ne produit pas de dégâts
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- Le malus reste actif tant que dure le combat
- Modifications de la cible sous l'effet :
 - AT-4 • PRD-4 • AD-4



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Uya Ryloujah!»
- Vous pouvez ensuite faire un bras d'honneur

Notes diverses :

La malédiction du bras droit n'a que peu d'effet sur un guerrier ambidextre utilisant deux armes. Au mieux, il arrêtera de porter sa deuxième attaque mais ne souffrira pas des malus. Au pire, il ricanera.

En dehors du combat, la malédiction peut être lancée sur toute personne réalisant une action et devant être stoppée : garde ouvrant un pont-levis, ennemi consolidant une barricade, pirate d'eau douce manœuvrant une barque, etc.

Échec critique : le mage ou l'un de ses alliés est pris pour cible

Réussite critique : pas de résistance magie possible

Rayon d'Alkantarade

Pour bien commencer le niveau 3, parlons de ce magnifique rayon énergétique. Il s'agit d'une arme puissante, à ne pas prendre à la légère aussi bien du côté des ennemis que chez les alliés. Le mage fait jaillir de sa main ou de son bâton un rayon de la couleur de son choix (c'est l'option «chromothérapie»), qui traverse l'armure de l'adversaire pour brûler directement sa chair et ses organes.

Usages :

- Rayon à destination d'une ou plusieurs cibles
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure
- Peut blesser les alliés



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le rayon est impossible à esquiver



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : ID+4

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Le bonus INT s'applique seulement sur 1 cible
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés
- Peut toucher plusieurs cibles en ligne



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Traverse les ennemis jusqu'à la cible
- Blesse les alliés sur la trajectoire



Mot de pouvoir :

- Normalement, on dit «Brya En'ghl uil»
- Prenez une pose avantageuse, bâton en avant

Notes diverses :

Option multi : tout ce qui est pris entre le lanceur est la cible subira également des dégâts, c'est pourquoi il est vital de bien étudier le terrain. Le jeteur de sort consciencieux pourra viser le dernier ennemi dans un couloir, et faire une belle brochette. En se plaçant bien dans un combat contre plusieurs adversaires, il peut espérer en toucher deux ou trois.

Dans le cas où le rayon traverse plusieurs cibles, le bonus d'intelligence aux dégâts est ajouté uniquement pour la dernière cible.

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

Chemin mortel de Guldur

Grâce à ce sortilège bien pratique issu de l'école de Magie de la Terre, le joueur de sort peut faire jaillir du sol un certain nombre de pics sur une zone définie, de petite superficie. Ces pieux chaotiques causent des blessures et handicapent sévèrement les victimes, mais ne font pas dans le détail. C'est pourquoi il faut s'assurer qu'aucun équipier ne soit dans le voisinage de la zone, par exemple au cours d'un combat au corps à corps.

Usages :

- Modification de terrain infligeant des dégâts
- Le sort doit être lancé sur une zone de sol
- Peut toucher les équipiers
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- sort assez lent, qu'il est possible d'esquiver
- Produit des dégâts physiques standard



Durée d'incantation : 2 assauts

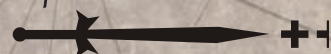
Durée du sort : 3 assauts

- Les pics sortent du sol et se rétractent ensuite
- Les cibles touchées perdent 50% de leur capacité de mouvement à la suite des blessures aux jambes ou aux pattes



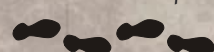
Coût : 5 PA

Épreuve : INT



Dégâts : 2D/cible et MV -50%

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 10 m

- Depuis la mage jusqu'au centre de la zone visée

Aire d'effet : zone 2 m

- Une surface circulaire de deux mètres carrés est affectée par le sort, et potentiellement peut toucher 2 ou 3 ennemis s'ils sont tassés (couloir par exemple)



Mot de pouvoir :

- On utilise «Smah de'l adet Guldur!»
- Attention à vos chaussures neuves

Notes diverses :

Les pics rentrent dans le sol au bout de six secondes, laissant derrière eux des fractures ouvertes et des souliers endommagés. Pendant la durée du sort, ceux qui n'ont pas esquivé sont cloués au sol.

En effet, les pics ne sortent pas tous en même temps et l'effet du sortilège n'est pas très rapide. La cible se trouvant dans la zone peut avoir le réflexe de sauter hors du périmètre et ainsi d'éviter les pics en totalité ou en partie. La réussite de l'épreuve d'ADRESSE pourra donc donner lieu à une diminution ou disparition des dégâts.

Échec critique : le mage lance le sort sous ses pieds

Réussite critique : dégâts doublés, cible immobilisée

Flèche d'acide pénétrante

Tout comme son homologue de niveau 2, ce projectile magique va endommager l'armure de l'adversaire et lui causer des blessures. L'avantage de cette version élaborée, c'est qu'elle perce l'armure dans un premier temps et l'endommage dans un deuxième, causant ainsi plus de dégâts. C'est fou ce que les mages sont inventifs quand il s'agit de sauver leur peau.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés
- Endommage l'armure en partie
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- La flèche d'acide se déplace à grande vitesse et il est très difficile de l'esquiver



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D et -1 PR

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Retirez un point de protection à l'armure torse à chaque projectile touchant la cible (voir notes)



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 :

- «Sakkah Yatoragh bii' droughoul!»
- Vous avez le droit de ricaner sauvagement

Notes diverses :

Cette version de la flèche d'acide traverse l'armure avant d'infliger des dégâts.

La flèche d'acide endommage l'armure à chaque fois qu'elle la touche, et peut aller jusqu'à l'annihiler. Cependant, la plupart du temps le mage visera le torse et dans le cas d'une armure complète, seule la zone torse descendra jusqu'à une protection nulle. Le reste de l'armure sera donc épargné.

Si le projectile est envoyé sur un monstre ou un animal, dont l'armure est globale et souvent constituée par sa peau ou ses écailles, le malus de destruction d'armure ne sera pas appliqué. En revanche l'armure est tout de même ignorée.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

Glaciation des pieds

Dans un genre tout aussi vicieux que le chemin mortel de Guldur, ce sort est idéal pour bloquer un adversaire. La cible se retrouve avec deux pieds figés dans un bloc de glace, pendant plusieurs minutes. Le froid intense cause des dégâts, mais surtout il est impossible de bouger, à moins de sautiller bêtement, maladroitement et de façon ridicule. Très utile en combinaison avec un allié archer ou un lanceur de poignards.

Usages :

- Malédiction à destination d'une cible bipède
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres
- Produit des dégâts de froid de type magique



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 5 minutes

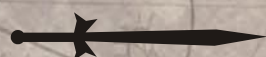
- Les dégâts ne sont comptés qu'à la fin du sort
- La cible touchée ne peut se déplacer jusqu'à la fin



Coût : 5 PA

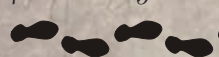
Épreuve : INT

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : ID+I

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Si la cible porte des bottes renforcées, ne comptez pas les dégâts



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : «Satola'h ma-gout'kio!»
- Si possible, souriez avec méchanceté

Notes diverses :

Quand le sort est réussi, la cible sent ses deux pieds se bloquer dans un bloc gelé. Si elle est en train de se déplacer, elle a déjà une chance de tomber (tester une épreuve d'ADRESSE).

Par la suite, la cible ne pourra se déplacer jusqu'à la fin du sort. Si elle est au sol, elle ne pourra se relever que sur une épreuve de FORCE d'ADRESSE.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges

Réussite critique : pas de résistance magie possible

Lumière de Wismal

C'était à la base un sort de prêtre, mais il a été détourné de son utilisation première. Cette lumière très vive émanant du mage repousse les morts-vivants basiques, tout en leur causant de graves dommages. Une fois hors de portée de la lumière, ils cessent d'être inquiétés mais refuseront de s'approcher de nouveau. Le sortilège est puissant, mais son maintien à long terme demande une grande quantité d'énergie astrale. C'est à peu près la seule façon d'effrayer le mort-vivant, créature habituellement immunisée à la peur.

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

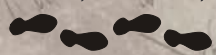
Épreuve : MagiePsy

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



Dégâts : 1D/assaut/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
- La lumière ne traverse pas les obstacles
- Les morts-vivants se déplacent rapidement afin d'être hors de portée



Mot de pouvoir :

- «Vazwarlah Bassyjy Suil!»
- Levez votre bâton au-dessus de vous pour augmenter l'efficacité de la dispersion lumineuse

Notes diverses :

Quand le mage parvient à générer la lumière de Wismal, 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 la lumière perdure.

Ce sort n'est pas efficace sur les lichs, sorciers-momies et autres morts-vivants de grande puissance : ceux-là ont en général pris soin de s'en préserver à tout jamais, et d'une manière générale leur protection est bonne car ils n'ont que ça à faire.

La lumière de Wismal n'est efficace que si elle est lancée dans l'obscurité ou dans une zone sombre. Il est évident qu'elle n'aura pas le même impact en plein soleil contre des momies. Dans ce cas, les dégâts sont réduits de moitié.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : dépense de IPA/assaut

Inversion des polarités flakiennes

Un sortilège tout bête : il s'agit de retourner l'attaque envoyée par un autre sorcier, avec une chance égale au triple du niveau sur une base de cent majorée par la moitié du niveau de l'ensorceleur adverse auquel on déduit le malus de son état de fatigue et la différence du niveau du sortilège et de son propre niveau. Cela donne au final une confrontation d'intelligence des deux sorciers. Mais il faut faire attention, ça ne fonctionne pas si la lune est pleine.

Usages :

- Retourner instantanément un sort à celui qui l'a envoyé, et appliquant les mêmes effets
- Le sort doit être à destination du mage



Durée d'incantation : 1 assauts

Durée du sort : ça dépend

- La durée du sort dépend du sort renvoyé



Coût : ça dépend aussi

- Le coût du sort est égal au coût du sort lancé par le mage adverse, auquel on soustrait 2 PA
- Si vous n'avez pas assez de PA pour renvoyer le sort, vous échouez

Épreuve : confrontation INT

- Vous : $INT + 2D6 + \text{niveau}$
- Mage adverse : $INT + 3D6 + \text{niveau}$
- Celui qui a la plus grosse (somme) l'emporte
- Sur égalité, c'est vous qui l'emportez



Dégâts : selon les cas

- Les dégâts dépendent du sort lancé à l'origine



Portée : ça dépend

- La portée originale du sort lancé est appliquée



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : «Doto'kuh!»

Notes diverses :

Ce sort est à lancer si vous êtes en confrontation directe avec un mage qui vous lance un sort (sur vous, ou sur un groupe si vous en faites partie). Vous devez être bien entendu très rapide et concentré, et ne pas faire autre chose en même temps (comme par exemple courir ou combattre au corps à corps).

Ce n'est pas une discipline facile. Si le mage est de votre niveau, vous avez peu de chances de réussir. S'il est d'un niveau supérieur, en général vous n'en avez aucune. En revanche, ce renvoi fonctionne très bien sur les mages de niveau inférieur qui voudraient vous prendre de haut.

Terreur

Tout être pouvant ressentir la peur peut être confronté à ce sortilège. Le joueur de sort va sublimer son charisme à l'aide d'une incantation, et paraîtra soudainement terrifiant aux yeux d'un adversaire. Celui-ci, pour peu qu'il ne soit pas très courageux ni résistant à la magie, devra fuir sans demander son reste. Bien évidemment, il inutile de le lancer sur un mort-vivant, aussi bien que sur une plante carnivore ou une amibe géante, créatures totalement dénuées de sentiments.

Usages :

- Sortilège purement défensif
- Permet de gagner du temps ou de fuir
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les démons, morts-vivants



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1D20 minutes

- La durée d'effet du sort de terreur est variable



Coût : 2 PA

Épreuve : Confrontation COU

- Vous : MagiePsy+ID6
- Cible : COU+ID6
- Celui qui a la plus grosse (somme) l'emporte
- Sur égalité, c'est vous qui l'emportez
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 5 m

- La cible doit être assez proche de vous



Mot de pouvoir :

- «Vatwarlah Bassyjy Suih!»
- Vous pouvez ensuite faire un bras d'honneur

Notes diverses :

Contrairement à la répulsion de Jakuel, ce sortilège fonctionne également en situation de combat.

Si le sort est réussi, l'ennemi visé s'enfuira et tentera par tous les moyens de s'éloigner de vous (sans aller jusqu'au suicide). Il est impératif de le laisser tranquille. En effet, si une action est tentée contre cet ennemi par le mage ou un allié, il y a de gros risques de briser l'effet du sort. L'ennemi retournera alors à son état normal et pourra reprendre le combat.

Lorsque l'effet se dissipe, l'ennemi visé retrouve son courage et retourne à son état normal. Il faudra donc s'en méfier car il peut se mettre en tête de retrouver le mage pour lui casser les dents.

Pétrification d'Alkantarade

Il est parfois nécessaire de « calmer » quelqu'un, qu'il soit ami ou ennemi. Ce sortilège de pétrification est des plus pratiques : non seulement votre cible est immobilisée pendant une vingtaine de minutes, mais de plus il ne peut rien lui arriver pendant ce laps de temps. Son organisme se change en pierre d'origine magique, et pour en venir à bout il faudrait l'écraser à l'aide d'une montagne.

Usages :

- Malédiction à destination d'une cible
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres

XX

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1D20 minutes

- La durée d'effet du sort est très variable
- La cible affectée ne peut RIEN faire
- Il ne peut rien arriver à la cible pendant ce temps

☆☆

Coût : 5 PA

Épreuve : INT

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

— — —

Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : « Ghuluk'Nyah! »

Notes diverses :

C'est idéal dans plusieurs cas. Dans le feu de l'action, vous pouvez mettre un ennemi « de côté » pendant que les bourrins de votre compagnie s'occupent des autres. Vous pouvez également protéger un allié grièvement blessé jusqu'à la fin du combat. Il vous en voudra peut-être, mais c'est pour son bien.

Les alliés ont une fâcheuse tendance à y résister.

Échec critique : le sort tombe sur le mage ou l'un de ses alliés

Réussite critique : pas de résistance possible

Berserkisation de Kugio

Le terme «berserkisation» ne fait pas officiellement partie du dictionnaire. Néanmoins, le sortilège existe et se révèle très efficace. Vous pouvez tourner l'un de vos alliés en une brute berserk pendant un laps de temps très court : ses caractéristiques seront ainsi décuplées, essentiellement pour ce qui concerne le combat. En contrepartie, il devient bête et il faudra être capable de le calmer en usant de votre charisme s'il parvient à bout de tous les ennemis avant que le sortilège ne se dissipe.

Usages :

- Amélioration des caractéristiques au combat
- Ne peut être lancé que sur un allié



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 assauts

- Actif pendant 20 secondes environ



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Modifications de la cible sous l'effet :
• AT+4 • PRD+4 • FO+4



Portée : Contact

- Le mage doit toucher la cible pour activer le sort



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Nuyraz Choktikah!»

Notes diverses :

Ce sort est court pour une bonne raison : en général il est impossible de sortir de l'état berserk avant qu'il ne soit dissipé.

Si le sort n'a pas pris fin et qu'il ne reste plus d'ennemi valide, votre ami berserk s'en prendra généralement à un autre allié à portée de vue, ce qui pourrait bien être vous-même. Pour éviter cela, un membre du groupe doit réussir une épreuve de charisme en lui parlant pour le calmer.

Vous pouvez également fuir et le laisser combattre seul jusqu'à la fin du sort, mais c'est un peu fourbe.

Échec critique : effet inverse, la cible devient molle et perd son courage : COU-5, AT/PRD/FO-2

Réussite critique : durée du sort 20 assauts

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

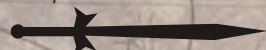
- La flèche est enchantée jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou perdue - elle peut être utilisée plusieurs fois

☆☆☆

Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : +1D (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 enchanter 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.

Échec critique : la flèche est détruite et les PA perdus

Réussite critique : flèche explosive +2D, elle ne pourra être utilisée qu'une fois cependant

Dôme de conflagration stipulaire

Voici le premier des grands sortilèges de protection contre la magie. S'il intervient si tard dans le cursus, c'est qu'on estime que les aventuriers évitent en général de se heurter à d'autres sorciers avant le niveau quatre. Le mage produit un dôme sur une zone de cinq mètres, en-dessous duquel ses alliés bénéficient d'une résistance à la magie accrue.

Usages :

- Amélioration de la résistance à la magie
- Longue durée
- Fonctionne pour tout le groupe dans la zone
- Ne protège pas des dégâts physiques



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 minutes



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Modifications pour les cibles dans la zone :
 - Résistance Magie+4



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 «Bullzorgh vaarigii duil'!», Vontorzien

Notes diverses :

Ce sort est un peu coûteux mais sa longue durée lui donne un avantage certain. En effet sa protection peut être activée avant la rencontre avec un mage, quand une telle rencontre est soupçonnée à courte échéance.

L'augmentation de la résistance à la magie permet de protéger tous les membres du groupe des malédictions, des tentatives de prise de contrôle mental, des sorts de terreur et d'autres désagréments du même genre. En revanche elle n'agit en aucun cas comme une protection contre les projectiles magiques (pour cela vous aurez besoin d'un autre sort, la Coupole de Falcor au niveau 5).

Il bien prévenir les équipiers afin qu'il restent dans la zone d'influence autour du mage, car ils ont en général tendance à avoir la bougeote et à s'éloigner. Ce type de faiblesse n'échappera pas à votre adversaire.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : résistance magie +8

Paralysie temporaire de Thorp

Notre amie Nak'hua proposa un jour à l'université ce sort bien pratique assez coûteux. Il s'agit d'infliger une paralysie totale à une cible, sous réserve que sa résistance à la magie ne vienne saper tout votre travail. La paralysie ne dure pas longtemps, mais c'est en général suffisant pour venir à bout d'un ennemi coriace, l'entraver et lui faire des pieds de nez sans craindre de représailles.

Usages :

- Malédiction de paralysie à destination d'une cible
- Courte durée
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 assauts

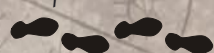
- Actif pendant 20 secondes environ
- La cible affectée ne peut RIEN faire



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

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



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : «Thar'ak Quil-agi Yolagii'!»
- Oui, c'est pas facile à prononcer, mais c'est drow

Notes diverses :

Il est bien connu ce sort, aussi les mages et créatures magiques savent bien s'en préserver. Il n'y a rien de plus frustrant que de subir les attaques en restant statique. C'est pourquoi il a tendance à être inefficace contre ces derniers.

Contrairement à la pétrification, ce sort ne protège pas du tout la cible. Vous pouvez l'utiliser contre un allié pour l'empêcher de commettre une bêtise, mais il faudra avoir l'œil sur lui.

Sur un ennemi, cela vous laisse le champ libre pour lui infliger les pires tourments. C'est un moyen très fourbe de gagner sans combattre, mais son côté aléatoire est à prendre en compte.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

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

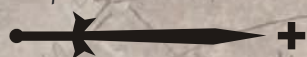
- La tornade se déplace pendant 10 secondes



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : 1D+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 ! Zava Zurdong 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.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : durée du sort 10 assauts

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

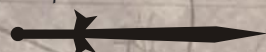
- Le sort durera 1 jour par niveau du mage
- Minimum 5 jours donc

☆☆☆

Coût : 8 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
- 1 arme NON ENCHANTÉE

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.

Échec critique : l'arme est détruite à tout jamais

Réussite critique : ajoutez un bonus AT+1

Coupole de Falcor

Voici le deuxième grand sortilège de protection contre la magie. 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.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : super-coupole, le sort pourra repousser 2 projectiles par niveau du mage

Sbaffe de Gigaouatte

Comment se débarrasser d'un gêneur ? Cet excellent sortilège (un des sorts favoris de Saroulemale) permet non seulement d'éloigner un importun, mais également de lui causer de multiples dégâts. Le mage tend la main vers la cible (qui doit être à son contact) et celle-ci se retrouve catapultée au large et fortement commotionnée.

Usages :

- Onde de choc à destination d'une cible unique
- Produit des dégâts standards contondants
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres
- Provoque la chute de la cible (voir notes)



Durée d'incantation : 1 assaut

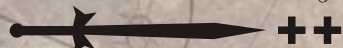
Durée du sort : Immédiat



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys+2

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



Dégâts : 3D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Contact

- La cible doit être au contact du mage
- La cible vole à une distance égale au niveau du mage multiplié par 2, en mètres



Mot de pouvoir :

- Simplement « Sbaffe de Gigaouatte !!! », car c'est un sort moderne

Notes diverses :

Les dégâts de base peuvent être améliorés par une trajectoire judicieuse : visez en direction d'une fenêtre et le malheureux se retrouvera au pied du donjon, démembré sur les rochers. Redoutable au bord d'une falaise, près d'un lac gelé ou au bord d'un volcan.

De plus, l'ennemi touché est au sol, et il perd 3 assauts (pendant lesquels il ne peut ni parer ni attaquer) jusqu'à ce qu'il se rétablisse.

Ce sort ne fonctionne pas sur les adversaires particulièrement résistants à la magie. Une créature magique ou un mage de haut niveau seront donc immunisés à ses effets.

Échec critique : c'est le mage qui décolle, dans une direction aléatoire

Réussite critique : dégâts 4D, distance de vol multipliée par 2

Mur de feu

Pour se protéger d'un groupe de méchants ou des poursuites d'un percepteur 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 qui a été rendu accessible à tous pour sa grande convivialité. 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



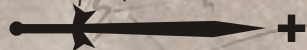
Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

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



Dégâts : 2D (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.

Échec critique : invocation d'un mur d'eau qui s'écroule sur le mage et ses alliés

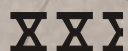
Réussite critique : durée du sort doublée

Pluie de météores de Wismal

La pluie de météores permet de faire choir une quantité de petits projectiles enflammés venus du ciel, et provoquer ainsi le bombardement instantané, aussi sonore qu'impressionnant (et douloureux). Les météorites provoquent des dommages sur tout ce qu'ils touchent, y compris le matériel, les maisons, etc. Il existe également une chance qu'ils enflamment leur cible.

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 type standard contondant
- Produit également des dégâts de feu (magique)
- sort assez lent, qu'il est possible d'esquiver



Durée d'incantation : 4 assauts

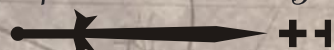
Durée du sort : 3 assauts

- Les météorites tombent pendant cette durée



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys



Dégâts : 2D/cible (+feu variable)

- 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
- Si l'un des D6 de dégât produit un 6, ajoutez les dégâts de feu : 1D+2



Portée : Jusqu'à 15 m

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

Aire d'effet : zone 8 m

- Les météorites tombent en tout sens sur une zone circulaire de 8 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- On utilise « Pluie de météores de Wismal ! »
- Il ne s'est pas trop foulé sur l'incantation

Notes diverses :

Avec une telle durée d'incantation, il est préférable de lancer le sort avant de déclencher une bataille. De toute façon, les météorites ne font pas dans le détail et ils blesseraient aussi les alliés.

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...).

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : dégâts doublés sur chaque cible

Cyclone d'énergie de Kugio

Ce sort provoque la création d'un cyclone d'énergie aspirant tous les petits objets dans un rayon de dix mètres. Les êtres vivants pris dans ce maelstrom sont quant à eux cruellement blessés par les rayons électriques et voient leur équipement de petite taille désintégré. Puis ils sont recrachés aux alentours. Le vent se dissipe assez rapidement et laisse un joyeux désordre. Attention à la largeur de l'aire d'effet, elle est tout de même conséquente.

Usages :

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

XXX

Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : 5 assauts

☆☆☆☆

Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-2

➔ ++

Dégâts : 3D 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

Effets secondaires

- Les petits objets (sauf objets enchantés) de moins de 1 kilo pris dans l'aire d'effet sont désintégrés

— — — —

Portée : Jusqu'à 30 m

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

Aire d'effet : zone 10 m

- L'effet stationne sur une zone circulaire de 10 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- «Gueuden Allazourn Ethal Nol !!»
- Les A doivent être toniques

Notes diverses :

Les cibles recrachées par le cyclone perdent tout sens de l'orientation pendant 5 assauts. Ils sont sonnés.

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.

À l'origine ce sort devait être un sort de rangement pour chambrée d'étudiants en magie, destinée à remettre de l'ordre dans les gourbis infâmes des jeunes mages. Il s'agissait d'une colonne d'énergie rotative capable de purifier l'air ambiant tout en aspirant la poussière et les immondices. Le premier test mené par Kugio eût pour effet la destruction de l'aile ouest de l'internat de l'école de magie de Waldorg et la désintégration de la totalité des affaires des deux cent élèves y résidant.

Aujourd'hui, le sort est étudié en cours de « Magie de Destruction massive ».

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : toutes les cibles sont assommées

Sphère d'invincibilité de Zangdar

Cela ne fait pas longtemps que ce sort a été rendu public, et qu'il peut être utilisé par des étudiants... Il remplace avantageusement la Sphère d'invincibilité entropique de Cham, en consommant deux fois moins d'énergie astrale, mais souffre d'un grave défaut... En effet, une fois la sphère activée, le mage est invulnérable, certes, mais ne peut lancer aucun sortilège, ni produire aucune attaque, et ce pour une bête histoire de vibrations contraires et de résonance des flux stipulaires.

Usages :

- Armure totale pour le mage (et un allié)
- Ne permet pas de lancer des sorts ni d'attaquer



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des P.A. dépensés



Coût : 10 PA (variable)

- Le sort coûte une base de 10 PA
- +1 PA par heure pour le maintenir en place

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Pendant la durée du sort, le mage ne peut être touché ni par les attaques physiques, ni par des sorts ou des malédictions. En revanche, il entend tout.



Portée : Contact

- La sphère s'active sur le mage uniquement

Aire d'effet : zone 2 m

- Il est possible d'héberger un allié dans l'aire d'effet
- L'allié doit être de stature modeste



Mot de pouvoir :

- Le sort est lancé silencieusement le plus souvent
- Sinon, comme Zangdar... vous pouvez grogner

Notes diverses :

Ce sortilège de protection n'est pas utilisé très souvent car son principal défaut est de réduire le mage à l'impuissance. Toute ennemi attaquant le mage au corps à corps se verra repoussé en arrière. Les projectiles, magiques ou non, seront désintégrés.

Les malédictions lancées sur le mage protégé n'ont simplement pas d'effet.

Il peut en revanche être touché par des agressions visuelles (défilé de petites vieilles en maillot de bain, par exemple) ou sonores (concert d'instruments mal accordés, ou prestation de chanteur de cabaret bourgeois). En résumé, il faut s'en servir pour sauver sa peau dans des situations conflictuelles, et non pour faire le malin.

On distingue deux cas d'utilisation :

- Le mage n'a plus beaucoup d'énergie astrale et doit sauver sa peau... Il peut lancer cette sphère et espérer s'en sortir car ses ennemis ne pourront que tenter de le retenir captif en fermant des portes
- Le mage lance un sort dévastateur et veut pouvoir le traverser sans subir de dommages. Dans ce cas, ça fait un peu cher en PA, mais bon...

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : coût de 6 PA seulement

Marteau volant de Torchaveth

Les mages qui en ont assez de faire couler le sang et de lancer des sorts prétentieux peuvent se réfugier dans l'utilisation du marteau de Torchaveth. Il s'agit d'une onde de choc qui prend la forme d'un marteau éthéré provenant du ciel et fonçant sur sa cible en développant une énergie cinétique considérable. Il est ainsi relativement similaire à la Gifle de Namzar, mais beaucoup plus puissant et n'est pas réservé au seul combat.

Usages :

- Onde de choc à destination d'une cible ou d'un objet
- Produit des dégâts contondants (magiques)
- Provoque la chute de la cible (voir notes)
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 2 assauts

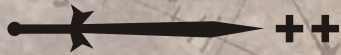
Durée du sort : Immédiat



Coût : 6 PA

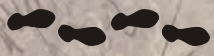
Épreuve : MagiePhys

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



Dégâts : 3D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Chute de la cible quasiment certaine



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Bwarzah Neckto Lapatuh !! »
- Serrez le poing pour donner plus d'impact au sort

Notes diverses :

Chute de la cible : en général, la cible est mise au sol, à moins qu'il ne s'agisse d'une créature de grande taille ou d'un monstre à plusieurs pattes.

Dans le cas où l'ennemi touché est au sol, il perd 3 assauts (pendant lesquels il ne peut ni parer ni attaquer) jusqu'à ce qu'il se rétablisse.

Les dégâts infligés à un ennemi sont bien entendu conséquents mais on peut l'utiliser pour démolir un mur, enfoncer une porte ou bien tout simplement pour planter un énorme piquet dans le sol. Certains mages s'en servent pour prêter main-forte à des entreprises de construction — contre une rémunération substantielle, bien entendu.

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : pas de test possible à la résistance magie, dégâts 4D

Blizzard infernal de Gluk

Le blizzard infernal de Gluk est une attaque de masse, très coûteuse en énergie astrale mais très efficace. Elle est toutefois légèrement moins puissante que l'Étrange Blizzard de Gilles l'Effrit réservés aux mages de l'eau. Une fois l'incantation prononcée, un vent rotatif chargé d'épines de glace descend du ciel et frappe tout le monde, sans oublier les alliés, dans la zone d'action du sortilège. Idéal pour protéger sa fuite ou prendre un groupe par surprise avant de donner l'assaut...

Usages :

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

XXXX

Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : 15 assauts

- Le blizzard sévit pendant 30 secondes environ

☆☆☆☆

Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePhys-2

✠✠

Dégâts : 2D 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 50 m

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

Aire d'effet : zone 20 m

- L'effet stationne sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



## Mot de pouvoir :

- Une suite d'incantations étranges venant d'un plan d'existence plat et froid
- Le F est à prononcer entre les dents

## Notes diverses :

Ce blizzard n'est pas connu pour ses dégâts considérables mais pour sa zone d'effet très large. Il est souvent utilisé dans les batailles rangées et permet d'affaiblir l'ennemi avant de charger.

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.

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.

Aujourd'hui, le sort est étudié en cours de « Magie de Destruction massive ».

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : coût 10 PA seulement

# Serpent de mort de Jaruk

Voici une très belle attaque énergétique, chère aux mages de haut niveau de grande renommée (Zangdar en fait parfois usage). C'est une arme unique qui permet de « tirer dans les coins ». En effet, une fois que le mage a décidé d'une cible, il peut lancer le sortilège dans sa direction même s'il elle n'est plus en vue, si tant est qu'elle est encore à portée.

## Usages :

- Rayon énergétique à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut contourner les obstacles



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Immédiat



Coût : 12 PA

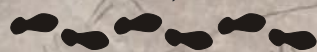
Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 15



Dégâts : 5D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 30 m

- Portée calculée depuis le mage
- Si la cible n'est plus en vue, le mage doit avoir vu la cible et savoir où elle est partie - le rayon se chargera de la trouver



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Aeh lakaa' ed Jaruk !! »
- Vous pouvez avoir l'air méchant

## Notes diverses :

Ce rayon prend la forme d'un serpent noir aux reflets irisés particulièrement jolis. Il peut tourner au coin d'un couloir, contourner un rocher ou passer par-dessus un mur pour frapper sa cible dans la limite de sa portée (à savoir une bonne trentaine de mètres).

C'est donc parfait pour occire un ennemi qui aurait pris la fuite ou qui tenterait sournoisement d'utiliser le terrain pour se cacher. Sur un monstre bas de gamme ou un ennemi de faible niveau, cette attaque puissante est souvent fatale.

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : décès de la cible

# Cyclone de destruction majeure

Si vous en avez assez du Tourbillon de Wazaa et de sa faible portée, vous serez heureux de passer à la « version supérieure », à savoir ce magnifique cyclone de lames. Quatre fois plus large et presque deux fois plus puissant, ce cyclone de grande ampleur va soulever vos ennemis, les secouer dans tous les sens, hacher leurs chairs à l'aide de ses milliers de lames volantes, réduire une partie de leur équipement en poudre, et sans aucun doute les dépeigner.

## Usages :

- Création d'effet à destination d'une large zone
- Effet magique incontrôlable et destructeur
- Produit des dégâts tranchants de type standard
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage
- Endommage également le matériel et mobilier
- Aucun effet sur les esprits ou élémentaires, ainsi que les créatures immunisées aux dégâts physiques

XXXXX

Durée d'incantation : 10 assauts

Durée du sort : 15 assauts

- Le cyclone sévit pendant 30 secondes environ

☆☆☆☆☆

Coût : 30 PA

Épreuve : MagiePhys-2

+++++

Dégâts : 5D 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 50 m

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

Aire d'effet : zone 20 m

- L'effet stationne sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Généralement « Tul-Gallak! »
- C'est court, mais efficace

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.

De vos ennemis et du décor, il ne restera pas grand chose au final. On pourrait en dire autant de votre capital d'énergie astrale qui sera fortement diminué.

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 : coût 20 PA seulement

Désintégration transversale

Voici un sort plutôt curieux. La désintégration transversale est l'œuvre d'un mage fou dont le nom a été perdu au cours de l'histoire : c'est sans doute mieux pour tout le monde. Ce sortilège permet de faire simplement disparaître la moitié d'une chose (en coupe verticale, ou horizontale). Il peut aussi faire disparaître la moitié de quelqu'un... C'est la raison pour laquelle il s'est finalement retrouvé dans les manuels de combat.

Usages :

- Malédiction radicale à l'égard d'une cible/un objet
- Cible ou objet de moins de 200 kilos
- 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 : 16 PA

Épreuve : INT-3

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : décès

- Si la cible ne résiste pas, c'est la mort immédiate



Portée : Jusqu'à 15 m

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



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Devintégrafion fransverfale !! »
- Le mage avait un cheveu sur la langue

Notes diverses :

Concernant l'invention du sort : on chuchote dans les milieux autorisés que le vieux cinglé voulait donner des leçons de biologie et qu'il n'avait pas trouvé mieux pour couper en deux les créatures à étudier. Il n'est pas facile à lancer avec succès.

Quoi qu'il en soit, si ce sortilège est lancé sur une personne peu résistante à la magie, il provoque instantanément sa mort, puisqu'une moitié de son corps disparaît, laquelle contient en général des organes vitaux (!). Il est à utiliser avec modération, car les conséquences d'une maladresse sont évidemment catastrophiques. Un jour, un mage a coupé en deux le Nain du groupe de cette façon, c'était moche. Mais il faut avouer que pour se débarrasser d'un gêneur, ça donne un genre.

Comme la plupart des malédictions, ce sort n'affecte que très rarement les mages, non plus que les créatures résistantes à la magie.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : pas de test possible à la résistance magie, décès de la cible

Piège électrique de Jakuel (piège)

Quand vous en aurez assez d'être surpris par des monstres ou des assassins dans votre sommeil, vous pourrez avoir envie de placer à la porte de votre bureau 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 électriques de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ne peut pas être lancé pendant un combat

XXXXXX

Durée du rituel : 3 minutes

Durée du sort : immédiat

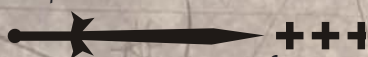
- En marchant sur le piège comme un nul, le voleur subit une violente décharge



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 15



Dégâts : 3D (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 Mousse des cavernes électriques

Description du rituel :

Il ne faut que trois minutes de rituel pour poser un piège, avec une dose de mousse des cavernes.

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

Échec critique : le piège se déclenche sous le mage
Réussite critique : zone doublée

Rayon violet de Shuppuka

Encore un magnifique rayon énergétique, et celui-ci est de belle couleur. Rien de tel qu'un bon vieux rayon coloré pour faire son malin en combat. Celui-ci fait pas mal de dégâts et consomme un peu plus d'énergie astrale que l'évolution du fameux Rayon d'Alkantarade. Il ignore également l'armure mais ne permet pas de faire des brochettes d'ennemis. Enfin, il est toujours bon d'avoir le choix (et tant mieux si la couleur va bien avec votre nouvelle robe).

Usages :

- Rayon à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type magique
- Ne touche pas les équipiers (en théorie)
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

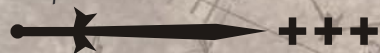
- Le rayon est impossible à esquiver



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 15



Dégâts : 4D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés



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, bâton en avant

Notes diverses :

Contrairement au rayon d'Alkantarade, ce rayon-là ne touche que la cible finale du sort. Il est beaucoup plus fin d'utilisation.

Tout ce qui peut éventuellement se trouver entre le rayon et la cible est ignoré. Il ne traverse pas les murs ni les autres obstacles solides, mais peut éventuellement traverser partiellement une personne ou un équipier sans lui causer de dommages. 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.

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges

Réussite critique : décès de la cible

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

XX

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
- 5D 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. Tâchez de ne pas faire d'échec critique à l'incantation, car si jamais ce sortilège se retourne contre vous... Rien ne pourra vous sauver.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : décès de toutes les cibles en zone

Dispersion astrale du vivant

Pour rayer quelqu'un de la surface de la Terre de Fangh, on n'a rien trouvé de mieux. Ce sortilège très puissant — et très coûteux en énergie astrale — peut simplement gommer une personne, un animal ou un monstre désigné par le mage, dans un grand éclair de lumière. La victime et tout son équipement sont alors transformés en une poudre si fine qu'elle est dispersée en quelques secondes.

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 : 18 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : décès

- Si la cible ne résiste pas, c'est la mort immédiate
- Disparition totale du corps et des effets personnels



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.

Attention tout de même : s'il s'agit de tuer quelqu'un pour lui dérober un objet de valeur, il vaut mieux choisir un autre sort... Celui-ci ne laisse absolument rien derrière lui.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : pas de test de résistance magie et une dépense de 12 PA seulement

Piège glacé de Gluk (piège)

Voici un petit rituel qui permet de blesser et de piéger des monstres ou des individus malveillants. Quand une victime passera sur la zone préalablement enchantée par le piège, elle sera frappée par une colonne de glace sortant du sol, qui lui causera de multiples blessures. Elle restera ensuite prisonnière de la glace à moins de disposer d'un moyen de briser l'enchantement, et pourra mourir sous l'effet des dégâts prolongés.

Usages :

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

XXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : permanent

- En marchant sur la zone piégée, le voleur se retrouve bloqué à tout jamais, jusqu'à ce qu'il soit libéré ou qu'il meure de froid

☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : INT

★ +++

Dégâts : 2D+8 + durée

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Les dégâts initiaux comptent au déclenchement
- Une fois bloquée, la cible encaisse 1D/heure

☹

Portée : contact

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

Aire d'effet : zone 3 m

- Quiconque marchera dans la zone d'effet du sort activera le piège, sur 9 m² environ



Mot de pouvoir :

- Mantras spéciaux en Vontorzien
- À prononcer avec un air concerné



Ingrédients :

- 1 dose de Poudre de Béryllium

Description du rituel :

Il ne faut que cinq minutes de rituel pour disposer la poudre sur la zone du piège, le tout en récitant les incantations.

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

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : décès de la cible au déclenchement

Dôme de sauvegarde de Falcor

Voici un très beau sort pour protéger un groupe des agressions à distance. Une fois l'incantation proférée, il se crée une coupole presque invisible sur une zone circulaire de cinq mètres de rayon autour du mage. Les alliés présents sous la coupole sont alors grandement protégés contre les sortilèges (résistance à la magie accrue), les projectiles magiques, les flèches et autres lances, javelots, shuriken et fléchettes.

Usages :

- Protection contre les projectiles, sorts et rayons
- Durée moyenne
- Conçu pour protéger un groupe
- Ne protège pas des attaques corps à corps



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 5 minutes



Coût : 12 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Les projectiles variés, les sorts et rayons énergétiques sont déviés dans une direction aléatoire
- Modifications pour les cibles dans la zone :
 - Résistance Magie+5



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 :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Repousse les projectiles magiques de niveau inférieur à celui du mage. Repousse tous les autres types de projectiles, même gros. La protection magique agit également pour les malédictions et tentatives de contrôle.

La coupole bouge en même temps que le mage se déplace, il faut donc que les alliés suivent le mouvement sans quoi ils peuvent se trouver sans protection. En revanche ce mur spécialisé sur les attaques à distance permet l'intrusion d'ennemis qui voudraient attaquer au corps à corps, et il est à noter que toute personne vindicative passant le mur de protection - la limite de la coupole - pourra lancer des projectiles ou des sorts de l'intérieur sans subir de malus. Il faut donc empêcher les intrusions.

Échec critique : sortilège entropique

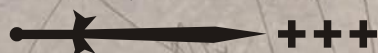
Réussite critique : coût de 8 PA seulement

Index des sortilèges de combat



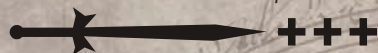
Dégâts sur une cible :

N1 : Boule de feu mineure	(page 2)
N1 : Gifle de Namzar	(page 4)
N2 : Boule de feu majeure	(page 10)
N2 : Flèche d'acide	(page 11)
N3 : Flèche d'acide pénétrante	(page 17)
N6 : Sbaffe de Gigaouatte	(page 30)
N8 : Marteau volant de Torchaveth	(page 35)
N9 : Serpent de Mort de Jaruk	(page 37)
N10 : Désintégration transversale	(page 39)
N11 : Rayon violet de Shuppuka	(page 41)
N13 : Dispersion astrale du vivant	(page 43)



Dégâts sur plusieurs cibles :

N1 : Tourbillon de Wazaa	(page 3)
N1 : Cône de glace	(page 5)
N2 : Éclair en chaîne +2	(page 13)
N3 : Rayon d'Alkantarade	(page 15)
N3 : Chemin mortel de Guldur	(page 16)
N3 : Lumière de Wismal	(page 19)
N5 : Tornade incendiaire de Cham	(page 27)
N7 : Pluie de météores de Wismal	(page 32)
N7 : Cyclone d'énergie de Kugio	(page 33)
N9 : Blizzard infernal de Gluk	(page 36)
N9 : Cyclone de Destruction Majeure	(page 38)
N12 : Chute des corps embrasés d'Acacia	(page 42)



Pièges à long ou moyen terme :

N1 : Glyphe de protection Koundar	(page 9)
N11 : Piège électrique de Jakuel	(page 40)
N14 : Piège glacé de Gluk	(page 44)



Protection :

N2 : Armure de Fulgör	(page 12)
N3 : Inversion des polarités flakiennes	(page 20)
N4 : Dôme de conflagration stipulaire	(page 25)
N5 : Coupole de Falcor	(page 29)
N6 : Mur de feu	(page 31)
N8 : Sphère d'invincibilité de Zangdar	(page 34)
N14 : Dôme de sauvegarde de Falcor	(page 45)



Malédiction diverses :

N1 : Répulsion de Jakuel	(page 6)
N3 : Terreur	(page 21)



Malédiction handicapantes :

N1 : Peau de bananane de Morzak	(page 7)
N1 : Ensablement oculaire de Munff	(page 8)
N2 : Malédiction du bras droit	(page 14)
N3 : Glaciation des pieds	(page 18)
N4 : Pétrification d'Alkantarade	(page 22)
N4 : Paralysie temporaire de Thorp	(page 26)



Amélioration mage ou allié :

N4 : Berserkisation de Kugio	(page 23)
N4 : Flèche de feu	(page 24)
N5 : Arme enflammée	(page 28)