

Magie Généraliste

Niveaux 1 à 15

Invocations

Au cours de votre progression en magie généraliste, vous aurez accès à diverses possibilités d'invocations, qui dépendront essentiellement de votre niveau et de votre capacité à contrôler les créatures, ainsi que de la possession, dans certains cas, d'ingrédients spéciaux. Les détails concernant les rituels, les ingrédients et les possibilités des créatures sont décrits dans le « Grand Tableau des Invocations », disponible chez votre bouquiniste habituel. Les entités qui ne sont pas listées ici sont réservées aux mages spécialisés.

Niveaux 1 à 4 :

Vous n'avez pas l'expérience requise pour procéder à une invocation (à moins de choisir la spécialité très controversée : « L'invocateur »).

Niveau 5 :

- Livre requis : Manuel de l'Invocateur

Démons mineurs : vous pouvez tenter l'invocation de toutes les créatures listées comme telles. Ce ne sont pas des créatures bien puissantes mais ces démons seront capables de vous aider dans bien des situations.

Niveau 7 :

- Livre requis : Manuel de l'Invocateur

Démons puissants : ce sont ceux qui font peur aux démons mineurs. Vous pouvez les invoquer à partir de ce niveau, mais notez que ça n'est pas forcément une raison pour le faire, car ces créatures sont difficiles à contrôler, et en cas d'échec prennent un malin plaisir à faire le contraire de ce qu'on leur demande (à savoir, en général, aider les ennemis et arracher les bras des alliés).

NOTE : Quel que soit votre niveau, si vous obtenez un échec critique à l'invocation, c'est la créature qui vous contrôlera.

Niveau 11 :

Familier : Si la solitude vous pèse, ou si vous désirez faire bonne impression auprès de vos camarades, vous pouvez désormais vous invoquer un familier. Celui-ci, à la différence des autres créatures venant de mondes étranges à votre service, vous sera loyal et il ne sera pas nécessaire de faire des épreuves pour le contrôler. Il vous suivra jusqu'à la mort dans les pires situations !

Niveau 15 :

- Livre requis : Dictionnaire de l'Invocateur

Démon de l'Ancien Monde : Lorsqu'on est un mage puissant, on peut avoir envie de se faire des amis hauts placés... Mais il faut savoir avec qui on traite. Les démons de l'Ancien Monde (parmi lesquels on compte les Golbarghs) sont particulièrement cruels, efficaces au combat et ils résistent fort bien à la magie. Invoquer un tel démon est donc possible, en prenant toute la mesure des conséquences d'un échec. Il est arrivé que certains de ces démons, maladroitement invoqués, tuent le mage qui les avait appelés et se retrouvent à errer librement en Terre de Fangh. On peut donc parfois en trouver dans certains donjons, ou bien dans de vieilles ruines. Ils sont assez intelligents mais disposent d'une logique particulière, qui permet parfois de les berner.

Contrôle mental

Cette discipline permet de prendre le contrôle d'une animal, d'un monstre ou même d'un humain, et de le soumettre à sa volonté. Les possibilités changent en fonction des niveaux. Notez qu'on dépense de plus en plus d'énergie astrale pour arriver à ses fins, à mesure qu'on s'attaque à des créatures plus évoluées. Au final, il est possible de contrôler à peu près n'importe qui pour peu qu'on soit intelligent, charismatique et chanceux. Il faut également disposer d'un peu de temps pour établir un contact psy.

Usages :

- Prendre le contrôle d'une cible vivante
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques



Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : variable

- Niveau du mage x 10 minutes



Coût : variable

- PA : Énergie vitale de la créature divisée par 2
- Les PA sont dépensés à la prise de contrôle

Épreuve : Confrontation

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : INT+3D6
- Pour une réussite, votre résultat doit être supérieur ou égal à celui de la cible
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Bénéfices :

- Le mage peut obliger la créature / la personne à agir selon sa volonté.
- Dans le cas d'un animal, le mage doit le garder en vue afin d'assurer le contact psy
- Dans le cas d'une personne ou créature pensante, le mage peut donner des instructions et s'éloigner



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible
- La cible doit être en contact visuel

Niveau 2 :

- Rongeurs et animaux de moins de 3 kilos

Niveau 3 :

- Animaux de moins de 43 kilos

Niveau 4 :

- Contrôle des grands mammifères

Niveau 5 :

- Contrôle animalier total (sauf monstres)

Niveau 7 :

- Contrôle des monstres humanoïdes (incluant donc les gobelins, orques, hommes-lézards et autres)

Niveau 9 :

- Contrôle des monstres en général (tous types de monstres et bestioles géantes, sauf magiques)

Niveau 12 :

- Contrôle mental total : le mage peut essayer de contrôler n'importe qui ou quoi en dehors des esprits, élémentaires ou démons, créatures magiques

Notes diverses :

Le mage ne peut obliger un être contrôlé à se suicider en pleine conscience, mais il peut le faire combattre pour lui. En dehors de cela, il peut demander n'importe quoi, dans la limite des possibilités physiques et cognitives de la créature contrôlée.

En cas d'échec critique, c'est la créature qui vous contrôlera...

Fabriquer ses potions

Au cours de votre progression en magie généraliste, vous aurez accès à diverses recettes permettant de cuisiner vous-mêmes des potions de plus en plus étonnantes. Les potions de bas niveau sont assez faciles à fabriquer, mais les potions plus élaborées demandent du temps et de l'investissement. Néanmoins, Vous pouvez faire ainsi des économies et même vous enrichir. Il existe plusieurs degrés de maîtrise des potions, qui se débloquent à des niveaux précis.

Niveaux 1 à 3 :

Les sorciers de niveau 1 à 3 ne sont pas autorisés à faire leurs propres potions. D'une part, ils mettraient leur vie en danger, car ce n'est pas une discipline à prendre à la légère et les médecins ont déjà bien assez de travail. D'autre part, c'est une question de santé publique. Personne ne veut retrouver sur les étalages des marchands de potions frelatées issues des manipulations hasardeuses de débutants.

Niveau 4 :

- Livre requis : Manuel de potions des Novices
Potions des Novices : des préparations de base pour se soigner et récupérer du mana.

Niveau 7 :

- Livre requis : Manuel de potions des Confirmés
Potions des Confirmés : propose les recettes vendues dans le commerce à des prix prohibitifs, qui peuvent donner du bonus ou soigner un blessé de manière significative, ou bien recoller les membres.

Niveau 9 :

- Livre requis : Manuel de potions des Experts
- Livre assez rare
Potions des Experts : Des potions démentes et qui nécessitent des ingrédients rares. Il n'est pas facile de se procurer ce genre de livre, et ils est coûteux.

Niveau 15 :

- Livre requis : Manuel de potions des Maîtres
- Livre extrêmement rare
Les potions des Maîtres sont si puissantes qu'on n'ose en parler qu'en état d'hébrété. Leurs recettes sont jalousement gardées et il quasiment impossible de se procurer le manuel permettant de les concocter. On trouve cependant parfois des pages isolées ou des recettes seules vendues à prix d'or et sous le manteau par des mages devenus fous.

Examen de Priaka

L'examen de Pryaka permet au pratiquant de deviner si un objet, un lieu ou un individu possède une aura magique. Il utilisera pour cela son intelligence uniquement, sans faire appel à une dépense d'énergie astrale. C'est une des disciplines les plus connues en magie, et elle permet également de détecter les pièges magiques ou les enchantements.

Usages :

- Détection d'aura magique sur objet/personne/lieu
- Résultat dépendant du succès de l'épreuve
- Nécessite une période de concentration

XXXX

Durée d'incantation : 15 secondes



Coût : 0 PA

Épreuve : INT+2

- Si l'épreuve échoue, le mage doit attendre une heure avant de pouvoir analyser l'objet à nouveau
- Plus l'épreuve est réussie, plus le mage aura pris connaissance des détails de l'analyse (voir notes)



Portée : variable

- Au contact pour un objet
- 2 m pour une personne ou un monstre
- 4 m pour un lieu



Mot de pouvoir :

- L'examen est silencieux

Notes diverses :

Comme la plupart des sorts de détection, l'examen de Priaka est un sort à interprétation.

Lorsque le mage annonce l'examen, il se concentre sur le sujet de son analyse. Il peut recevoir des informations très vagues ou plus précises, et cela dépendra du résultat de son épreuve :

- Échec : aucune aura détectée
- Réussite « juste » : aura détectée, aucun détail
- Réussite « bonne » : quelques détails
- Réussite « critique » : tous les détails

Dans le cas d'une bague par exemple, il peut savoir si c'est une bague magique (juste), une bague magique non maudite (bonne) ou une bague qui augmente l'Intelligence (critique).

Pour analyser des objets complexes et des enchantements de haut niveau, il faut cependant attendre le niveau 13 avec l'Examen Majeur de Priaka. Sinon, il faut demander à un sage.

Soin des blessures légères

Cette discipline est connue de tous : elle est souvent la première étudiée par les apprentis, sachant qu'ils devront bien vite savoir se soigner lorsqu'ils auront subi les premiers dommages dûs aux sortilèges dangereux lancés par leurs amis ou par eux-mêmes. Le joueur de sort peut grâce à cette formule régénérer facilement l'énergie vitale, que ce soit la sienne ou celle d'une personne de son choix.

Usages :

- Guérir une lésion de moindre importance
- Aider à la récupération de l'énergie vitale



Durée d'incantation : 3 secondes

Durée du sort : 10 secondes

- Pendant ce temps, le mage se concentre sur le soin



Coût : variable

- 1 PA est converti en 1 PV, maximum 10 PV

Épreuve : non

- Le sort fonctionne toujours mais son efficacité est variable
- Pas plus de deux soins par heure sur le même personnage, sans quoi il peut y avoir complication



Portée : contact

- Le mage doit être au contact pour soigner



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux s'accompagnant souvent d'un bruit étrange venu d'ailleurs
- Tapotez ensuite la joue de la personne soignée en hochant la tête avec condescendance

Notes diverses :

Vu qu'on n'a rien sans rien, le sort s'accompagne d'une dépense d'énergie astrale non négligeable. Ce sort très pratique et rapide à lancer, possède deux actions principales :

- réparer la lésion s'il s'agit d'une petite plaie ou d'une entorse, d'un bleu, d'une bosse
- vous rendre quelques points de vie, si le lanceur est bon

C'est un sort très localisé. Il faut viser avec soin la partie du corps endommagée, sans quoi l'effet sera perdu en grande partie. Exemple : « Merci, mais c'était l'autre jambe ! ». Il ne peut pas être lancé en combat.

Le sort est disponible pour la majeure partie des mages et sorciers de niveau 1, et ils peuvent en lancer un certain nombre par jour, dépendant de leurs caractéristiques. Cependant, il faut garder en tête que son efficacité est très réduite !

Bâton lumineux

Rien de tel pour se passer d'une torche ! Au niveau 1, ce bâton projette un halo bleuté qui n'éclaire pas bien loin, mais avec la progression du mage il deviendra vite un accessoire indispensable des aventuriers habitués aux milieux souterrains. Les mages débutants ont tendance à « oublier » de l'utiliser, préférant garder leur énergie astrale pour les sortilèges plus spectaculaires (et ça leur évite de passer pour des nases).

Usages :

- Éclairer une zone autour du mage
- Dépense d'énergie astrale limitée
- Portée augmentée à chaque prise de niveau



Durée d'incantation : 2 secondes

Durée du sort : variable

- Le mage peut alimenter le sort en PA aussi longtemps qu'il le désire



Coût : 1 PA (variable)

- Le sort de base coûte 1 PA
- Pour garder le bâton allumé, ajouter 1 PA / heure

Épreuve : Non

- N'importe qui peut lancer ce sort, même un kobold



Portée : variable

- Portée de base : 2 m
- Ajouter 3 m par niveau du mage
- Au niveau 1 : 5 m
- Au niveau 2 : 8 m
- Au niveau 3 : 11 m
- Au niveau 4 : 14 m (etc.)



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Sh'ta Imiss Anzzer »
- On a souvent l'air un peu quiche en parlant à son bâton...

Notes diverses :

Le bâton lumineux à haut niveau peut éblouir les ennemis aussi bien que les alliés. Cependant, le mage peut faire varier son intensité et décider de n'éclairer qu'à courte portée. La dépense en PA est toujours la même quel que soit le niveau d'éclairage.

Notez que le sort bâton lumineux nécessite d'avoir un bâton... C'est d'ailleurs le seul sortilège qui ne peut pas être lancé sans cet accessoire.

Détection de Flumitor

Il existe plusieurs sorts de détection, issus pour la plupart de la magie elfique originelle. Celui-ci en est dérivé. Le Mage qui utilise ce sort doit se concentrer sur le type d'être vivant qu'il cherche... Et lancer son sort de détection dans une direction. La plupart du temps il permet de savoir si des créatures/personnages hostiles ou vilains se tiennent dans cette certaine direction par rapport au mage, et le résultat de cette recherche lui parvient sous forme d'idées plus ou moins précises, dépendant de son épreuve.

Usages :

- Examen d'une zone, à caractère informatif
- Doit être lancé dans une direction définie
- Traverse les murs et les étages

XXXX

Durée du sort : 30 secondes

- Pendant ce temps, le mage doit se concentrer et il doit être au calme



Coût : 2 PA

Épreuve : INT



Portée : Jusqu'à 50 m

- La portée se calcule comme un cône d'une longueur de 50 m dans la direction indiquée par le mage, avec un angle d'ouverture de 90 degrés



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Afladanal zmadoh ! »
- Bien faire durer la dernière syllabe
- Fermer les yeux pour mieux percevoir l'info

Notes diverses :

C'est un sort à interprétation. La qualité des informations dépend du degré de réussite de l'épreuve.

Exemple d'utilisation : si le mage cherche à savoir s'il y a du danger, il pourra donc voir, en cas d'épreuve particulièrement réussie, combien de monstres fréquentent les lieux et de quel type, à quelle distance.

En cas d'échec, il peut deviner n'importe quoi... Une détection « des ennemis en bas des escaliers » peut vite se transformer en « détection des gens en haut de l'escalier », à savoir le groupe d'aventuriers lui-même.

Peut être également utilisé pour savoir si une salle est vide ou si elle est peuplée d'êtres vivants ainsi que la possibilité qu'un danger leur soit associé. Dans le cas d'une épreuve réussie normalement, il pourrait deviner par exemple : « Par ici, 3 animaux puissants. Là, un humain qui dort. Dans cette direction, plusieurs personnes capables de pratiquer la magie ».

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous devenez fou pendant 1D20 heures.

Dispel Magic

Grâce à ce sortilège très pratique et facile d'accès, le mage peut tenter d'annuler un autre sortilège ou un enchantement, parfois de contrer des effets secondaires magiques ou simplement des trucs bizarres. L'efficacité reste cependant limitée tant qu'il n'utilise pas la version du niveau 3 : Advanced Dispel Magic. Dans le doute, quand quelque chose va de travers, essayez ce sortilège.

Usages :

- Annuler un sortilège ou un enchantement (faibles)
- Lever une malédiction de bas niveau sur un allié
- Annuler un effet secondaire magique



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : immédiat



Coût : variable

- Coûte autant de PA que le sort original à lever
- Pour annuler un effet secondaire : 3 PA

Épreuve : INT

- Le dispel magic de niveau 2 ne peut annuler de sortilège ou enchantement coûtant plus de 6 PA
- Dans le cas d'un effet secondaire magique, le degré de réussite dépendra de l'épreuve



Portée : Jusqu'à 5 m



Mot de pouvoir :

- « Dast'ah Skolvan !! » (c'est presque du Breton)
- À prononcer avec un air concerné

Notes diverses :

Le Dispel Magic peut également faire sauter une serrure magique ou un petit piège magique.

En revanche il ne peut faire sauter d'enchantement (ou malédiction) lié à une arme ou un objet, car ceci est la spécialité de la Disjonction de Torchaveth, qui n'est pas disponible avant le niveau 6. Les objets et armes sont toujours enchantés par des mages de haut niveau et quoi qu'il en soit le coût de l'opération est forcément supérieur à 6 PA.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

Halo de flammes

Entoure le jeteur de sort d'un halo de flammes illusoires. Parfait pour frimer en soirée et impressionner les esprits faibles. Cet effet spectaculaire cause la distraction, et parfois la peur (dans le cas où vous mettez les pieds dans une librairie, par exemple). La couleur des flammes est au choix du lanceur.

Usages :

- Effet illusoire autour du mage
- Permet de distraire ou d'impressionner



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 10 minutes

- Le mage peut dissiper le sort plus tôt s'il le veut



Coût : 3 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- COU-2 : dans le cas d'une confrontation avec un ou plusieurs ennemis, la vue des flammes peut faire diminuer leur valeur de courage
- Pour les ennemis couards, leur faire réussir une épreuve de courage pour savoir s'ils acceptent d'affronter cet ennemi qui crache des flammes



Portée : Contact

- Ne fonctionne que sur le mage



Mot de pouvoir :

- Doit être lancé silencieusement, c'est plus classe
- Le mage peut bien dire n'importe quoi pourvu que ça impressionne

Notes diverses :

Les Flammes Illusoires sont réputées pour faire leur petit effet auprès des esprits simples : paysans, gens du peuple, gobelins ou autres orques.

En revanche, en société ou bien dans une congrégation de mages, vous passez pour un plouc. Tout le monde connaît le truc.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous vous blessez avec du vrai feu, pour 3D de dégâts.

Vélocité de Mazrok

L'aventurier peut avoir besoin de courir vite parfois, et pas forcément pour fuir, bandes de mauvaises langues. Ce sortilège devient à ce moment-là très utile, puisqu'il augmente la vitesse de pointe de manière significative. On l'utilise également à titre d'enchanteur, pour fabriquer par exemple les fameuses bottes de Thliou. Il peut être au bénéfice du jeteur de sort ou d'un allié et sa durée d'effet dépend du niveau du mage.

Usages :

- Augmenter la vitesse de pointe du mage, d'un allié
- Longue durée



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : variable

- Comptez 5 minutes pour chaque niveau du mage
- Le mage peut faire cesser l'enchanteur quand il le désire, en répétant le mot de pouvoir et dépenser de PA supplémentaires



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- La vitesse de déplacement de la cible est multipliée par 2, sans dépense d'énergie supplémentaire



Portée : contact

- Le mage doit être au contact avec l'allié si le sort n'est pas dirigé sur lui-même



Mot de pouvoir :

- Souvent « Flah Youfhoul ! »
- Et hop, vous êtes déjà parti

Notes diverses :

Pour connaître vos différentes vitesses de déplacement (au pas de course, en vitesse de pointe), vous pouvez consulter le « Tableau des Déplacements ».

N'hésitez pas à utiliser ce sort pour gagner des courses et des épreuves sportives en milieu rural, là où les gens ne savent pas qu'il est possible d'enchanteur ses propres pieds. En revanche, dans les grandes cités vous serez rapidement repéré et dénoncé.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, une personne de votre entourage choisie par le destin ne pourra plus bouger les pieds pendant 24H.

Soin des blessures à la tête

Le soin des blessures à la tête est une extension du sort de soin des blessures légères. Il est plus précis et plus efficace. Il permet de réduire une plaie ou un autre type de blessure causée à la tête. Exemple : le très fameux « coup de porte de placard ». Contrairement au soin des blessures légères, la quantité de PV rendue est au choix du mage et n'est pas aléatoire.

Usages :

- Guérir une lésion légère à la tête ou au visage
- Aider à la récupération de l'énergie vitale



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : 10 secondes

- Pendant ce temps, le mage se concentre sur le soin



Coût : variable

- 1 PA est converti en 1 PV, maximum 8 PV
- Nombre de PA convertis au choix du mage

Épreuve : INT+2

- Pas plus de deux soins par heure sur le même personnage, sans quoi il peut y avoir complication



Portée : contact

- Le mage doit être au contact pour soigner



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux s'accompagnant souvent d'un bruit étrange venu d'ailleurs
- Souriez ensuite à la personne soignée, mais sans lui tapoter la joue parce que ça fait mal - et vous pouvez hocher la tête avec condescendance

Notes diverses :

Presque identique au soin des blessures légères, celui-ci permet de soigner la tête et des blessures légèrement plus importantes.

C'est un sort très localisé. Il faut viser avec soin la tête, sans quoi l'effet sera perdu en grande partie. Exemple : « Non, mais ça c'est pas ma tête ! ». Il ne peut pas être lancé en combat.

Le sort est disponible pour la majeure partie des mages et sorciers de niveau 2, et ils peuvent en lancer un certain nombre par jour, dépendant de leurs caractéristiques. Son efficacité est tout de même réduite.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous blessez la victime pour 1D supplémentaire.

Verrou de Klonur

Le verrou de Klonur est une technique magique de fermeture. Elle peut bloquer une porte, un coffre ou tout autre mécanisme assimilé par le biais d'une incantation chiffrée basique, pour laquelle le jeteur de sort possède un code. Le verrou reste maintenu un certain temps, sauf si quelqu'un d'autre arrive à trouver le code. En montant de niveau, le code devient plus difficile à percer et la durée du blocage plus longue.

Usages :

- Bloquer magiquement une porte, temporairement
- Bloquer une serrure avec un enchantement



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez 10 minutes par niveau du mage
- L'enchantement tiendra cette durée, à moins qu'il ne soit brisé



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- La porte/la serrure est bloquée par un enchantement magique, que le mage peut débloquent grâce à un code que lui seul connaît



Portée : contact

- Le mage doit toucher la serrure ou la porte pour l'enchanter



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, ce qui empêche les autres gens de connaître votre code

Notes diverses :

Ce sortilège est utilisé principalement pour gagner du temps, car sa durée est assez limitée. Il est idéal pour bloquer des ennemis dans leurs propres locaux, pendant qu'on cherche une sortie par exemple, ou qu'on procède au pillage de leur trésor de guerre.

Pour faire sauter cette protection magique, plusieurs solutions :

- Disjonction de Torchaveth réussie
- Dispel Magic réussi
- Lire dans les pensées du mage et trouver le code

Pour que la disjonction ou le dispel magic lèvent l'enchantement, le niveau du mage ennemi doit être supérieur ou égal au vôtre.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, une personne de votre entourage reste collée magiquement à la porte.

Dispersion astrale (rituel)

Ce rituel très court permet d'envoyer des objets dans un autre plan d'existence, ce qui pour le jeteur de sort équivaut à une désintégration. Il est très prisé pour se débarrasser d'une preuve compromettante de complot ou d'objets prophétiques qu'on voudrait voir disparaître de la surface du globe, avant qu'un aventurier crétin ne décide de les utiliser pour précipiter la fin du monde. Personne ne peut retrouver un objet astralement dispersé.

Usages :

- Disparition définitive d'un, de plusieurs objet(s)
- Objet(s) d'un certain poids (dépendant du niveau)

XXXXXX

Durée du rituel : cinq minutes

Durée du sort : permanent

- L'opération est irréversible



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Possibilités : 5 kilos d'objet(s) par niveau du mage
- Au niveau 2, 10 kilos maximum
- Au niveau 10, 50 kilos maximum, etc.



Portée : 1 mètre

- Le mage doit se trouver près de l'objet cible



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de malachite
- 1 bougie à la graisse d'ours

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.

Il s'agit de se concentrer un moment, puis de verser sur chaque objet de la poudre et de la cire, pour finalement prononcer l'incantation finale.



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Shrakutular!»
- Ouvrez les yeux, c'est fini

Notes diverses :

Il est évident qu'on ne gaspille pas son énergie à lancer ce sortilège sur des objets du commun ou du matériel combustible. Dans la plupart des cas, pour faire disparaître quelque chose, on le brûle ou bien on le jette dans un ravin.

Cependant, il est bon de penser à ce sort pour les reliques, les objets en pierre ou en métal, tout ce qui ne brûle pas, qui est détectable à distance et qui ne doit pas être trouvé.

Il est possible de faire disparaître un seul objet ou plusieurs à la fois, sans excéder le poids maximum.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous dispersez astralement une personne de votre entourage, choisie par le destin.

Transparence de Piaros

C'est le premier sortilège d'invisibilité disponible pour tous. Il rend la cible invisible, avec son matériel et ses vêtements. La version précédente du sort n'avait pas cet avantage et c'était assez pénible. Il est très efficace, mais se voit affligé d'une limitation : une fois détecté, le jeteur de sort redevient visible. Ainsi donc, il n'est pas compatible avec des techniques de combat rapproché ou à distance.

Usages :

- Rendre le mage ou un allié invisible
- Effet de longue durée s'il n'est pas brisé
- Non utilisable en combat



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : variable

- L'effet dure tant qu'il est alimenté en PA



Coût : 6 PA/heure

- Le sort coûte une base de 6 PA - ensuite il peut être maintenu sans repasser l'épreuve, tant que l'invisible n'est pas détecté.

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Portée : contact

- Le mage doit être au contact avec l'allié si le sort n'est pas dirigé sur lui-même



Mot de pouvoir :

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

Notes diverses :

L'effet disparaît si vous entrez en contact avec une personne, si vous frappez quelqu'un ou si quelqu'un vous détecte.

À réserver plutôt pour les missions d'infiltration et d'espionnage, pour frapper un ennemi dans le dos ou pousser quelqu'un du haut d'une falaise. Une fois l'ennemi décédé, on se fiche bien d'être à nouveau visible.

La personne invisible doit tout de même passer des épreuves de discrétion pour ne pas se faire repérer. En effet les gens produisent toujours des sons, des respirations, et dans le cas de certains une odeur forte.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, un objet choisi par le destin deviendra invisible jusqu'à la fin des temps.

Gardien de l'essence primale (rituel)

Dans certains cas, vous aurez besoin de garder un cadavre « au frais » pour le ressusciter. Prenons le cas du décès d'un partenaire, qui n'aurait pas perdu son intégrité physique (qui n'aurait pas été victime, par exemple, d'un Claptor de Mazrok). Le rituel en question vous permet de garder son corps en l'état, jusqu'à ce que vous soyez en mesure de lancer un sort de résurrection. Il peut aussi vous aider à transporter les preuves compromettantes d'un assassinat, à savoir le corps.

Usages :

- Conserver parfaitement un cadavre
- Fonctionne sur humains, elfes, nains et hybrides
- Temps de conservation dépendant du niveau

XXXXXX

Durée du rituel : 2 heures

Durée du sort : variable

- 1 jour de conservation par niveau du mage

☆☆☆

Coût : 6 PA

Épreuve : INT



Portée : contact

- Le rituel a lieu au contact du corps



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations pénibles à entendre, dans une langue qui ne semble pas avoir été prévue pour la gorge humaine. Enfin bon, ça fonctionne...



Ingrédients :

- 1 dose d'huile standard
- 1 dose de gui
- 1 dose d'herbe grise du marais
- Chaudron et feu
- Couverture pour envelopper le corps

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.

Il faut compter près de deux heures de rituel, car la préparation se fait à chaud et la décoction magique doit être appliquée sur tout le corps (préalablement dévêtu) du moribond.

Notes diverses :

Ce rituel permet de conserver le corps dans toutes les conditions. Il est bien entendu qu'il ne sert à rien si vous traversez une zone de froid polaire...

Une fois le corps bien conservé, vous pouvez le transporter jusque chez un mage compétent dans le domaine de la résurrection.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

Advanced Dispel Magic

C'est la mise à jour au niveau trois du célèbre dispel magic. Cette version plus élaborée permet de lever des enchantements plus costauds, ou de faire disparaître un problème, un piège ou un obstacle magique relativement complexe. Magnifique en combinaison sur un coffre enchanté, couplé au fameux déclencheur de Zorlaki pour serrures classiques. Ensuite, le voleur peut se trouver un autre métier.

Usages :

- Annuler un sortilège ou un enchantement lourd
- Lever une malédiction sur un allié
- Annuler un effet secondaire magique



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : immédiat



Coût : variable

- PA du sort original à lever, divisés par 2
- Pour annuler un effet secondaire : 3 PA

Épreuve : INT

- Cette version peut annuler un sortilège ou enchantement ayant coûté jusqu'à 10+niveau PA
- Au niveau 3 donc, jusqu'à 13 PA
- Au niveau 6, jusqu'à 16 PA, etc.



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée bien supérieure au simple dispel magic

Aire d'effet : zone 20 m

- Peut aussi lever un sortilège posé sur une large zone d'effet



Mot de pouvoir :

- « Dravallo Dast'ah Skolvan !! »
- À prononcer avec un air sérieux

Notes diverses :

Le Dispel Magic peut également faire sauter une serrure magique ou un piège magique.

En revanche il ne peut faire sauter d'enchantement (ou malédiction) lié à une arme ou un objet, car ceci est la spécialité de la Disjonction de Torchaveth, qui n'est pas disponible avant le niveau 6.

Il n'est pas non plus possible de bloquer un sort d'attaque de zone qui vient d'être lancé, tel qu'un cyclone ou un blizzard. Pour cela, le mage peut utiliser l'inversion des polarités flakiennes.

Le mage peut essayer de faire sauter le sortilège d'un mage de niveau supérieur, mais l'entreprise peut se révéler ardue.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

Déclencheur de Zorlaki

Parfois, on n'a pas d'ami voleur et on n'a pas envie de se retrouver coincé par une maudite porte ou une bête serrure de coffre. Ce sortilège fait sauter la plupart des mécanismes utilisés pour fermer quelque chose, à condition qu'ils ne soient pas de nature magique. Pour la version magique, il faut attendre de monter en puissance.

Usages :

- Ouverture de porte fermée à clé
- Déclenchement d'un mécanisme bloqué
- Ouverture de coffre à dispositif mécanique
- Ne fonctionne pas sur les serrures enchantées



Durée d'incantation : 2 secondes

Durée du sort : immédiat



Coût : 2 PA

Épreuve : INT+2



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher le mécanisme



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : «*Daludh!*»
- Peut être lancé silencieusement

Notes diverses :

Ne pas essayer ce sort sur une serrure enchantée peut vous sauver la vie.

Si possible, essayez dans ce cas l'Advanced dispel magic ou la Disjonction de Torchaveth. Ensuite, une fois l'enchantement levé, utilisez le déclencheur.

On ne compte plus les mages morts par excès de confiance en leurs talents.

Notez qu'en présence d'un voleur dans le groupe, il est préférable de le laisser ouvrir les portes. Vous sauvegarderez son amour-propre et vous économiserez de l'énergie astrale.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

Soin des blessures graves

Voici un sortilège qui peut vous rendre populaire dans une troupe d'aventuriers. Contrairement à sa version édulcorée pour les blessures légères, celui-ci peut réduire les fractures, stopper les hémorragies, refermer d'importantes plaies. Il ne peut pas recoller les membres tranchés, mais bon, on ne peut pas tout avoir au niveau trois. Il existe des sorts plus puissants, ou bien vous pouvez engager un prêtre.

Usages :

- Guérir une lésion quelconque
- Aider à la récupération de l'énergie vitale



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : 5 secondes

- Pendant ce temps, le mage se concentre sur le soin



Coût : variable

- 1 PA est converti en 2 PV
- Nombre de PA convertis au choix du mage

Épreuve : INT+2

- Pas plus de deux soins par jour sur le même personnage, sans quoi il peut y avoir complication



Portée : contact

- Le mage doit être au contact pour soigner



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux s'accompagnant souvent d'un bruit étrange venu d'ailleurs
- Dites à la personne soignée qu'elle ferait bien à l'avenir de faire attention, puis hochez la tête avec condescendance

Notes diverses :

Ce sortilège coûte au mage une grosse quantité d'énergie astrale, mais celui-ci peut exiger en retour un paiement quelconque, si jamais il advient que ses collègues abusent de sa bonté.

Si vos amis passent leur temps à se faire démonter, ils vous priveront de puissance et cela sera bien dommage. Enfin, c'est bien pratique de pouvoir réduire une fracture en un temps record.

N'oubliez pas que ce sort ne répare pas les membres tranchés ou les organes perdus, et encore moins la tête.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous blessez la victime pour 3D de dégâts.

Dislocation d'Arkoss

Il s'agit ici d'un sort plus principalement destiné à démonter des objets, mais il peut être utilisé contre des personnes physiques dans le cadre d'une bataille. Il consiste en une onde de choc de grande puissance, utilisant des fréquences d'ultra-basses.

Ces fréquences provoquent des tremblements très intenses et des lésions, pouvant par exemple supprimer toutes les vis d'un buffet, arracher les clous d'une table, briser un miroir, ou fracturer les côtes.

Usages :

- Démontez des meubles, briser des objets
- Causer des dommages à quelqu'un



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 2 assauts



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : 2D (fixe)

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 10 m

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



Mot de pouvoir :

- Sort généralement silencieux, mais on peut bien dire ce qu'on veut, de toute façon les autres gens n'y connaissent rien

Notes diverses :

Même si on a parlé plus haut des possibilités de briser un miroir avec le sortilège, ou tout autre objet en verre, il est déconseillé d'utiliser de lancer l'incantation EN FACE d'un miroir ou d'une surface réfléchissante. Une surface brillante vous renverra l'onde de choc, comme c'est le cas en général pour la plupart des sorts dans ce genre. Et ensuite, plus de bras, plus de chocolat.

Le sort n'a aucun effet sur les esprits ou élémentaires, et la plupart des créatures magiques y résistent assez facilement.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous appliquez les mêmes règles que pour les sortilèges de combat.

Lévitacion de Brenna

Ce sympathique sort permet au mage de se déplacer dans les airs pour atteindre une zone qui lui serait inaccessible à pieds. En dehors de cet usage, il est déconseillé de voler sur de longues distances, car la dépense d'énergie astrale deviendrait énorme.

Quoi qu'il en soit, c'est toujours bluffant pour les autres gens et ça donne l'air important au mage.

Usages :

- Permet de voler sur de courtes distances
- Pour le mage uniquement



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 3 PA/minute

- Coût minimal : 3 PA
- Le mage peut choisir de voler aussi longtemps qu'il dispose des PA nécessaires

Épreuve : MagiePhys



Portée : contact

- Affecte le mage uniquement

Vitesse : 1 m/seconde

- Le déplacement est lent, malheureusement



Mot de pouvoir :

- «Ounoutatrii' Yatta!» dans le nord du pays

Notes diverses :

La lévitation de Brenna permet au mage et à son équipement de franchir des distances moyennes en volant.

On raconte que de nombreux cas d'adultères dans les milieux magiques sont le résultat d'utilisation abusive de sorts de lévitation, qui permettent aux amants d'entrer et sortir par les fenêtres. C'est sans doute n'importe quoi.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous décollez dans une direction aléatoire et vous ne stoppez votre mouvement qu'à 100 mètres.

Brouillard de Gloloum (rituel)

Un brouillard très épais s'installe dans la zone désignée par le jeteur de sort. On n'y voit pas grand-chose, car la visibilité est de moins de cinq mètres en général. C'est idéal pour se glisser discrètement dans un lieu interdit, ou pour échapper à des ennemis. C'est également très pratique pour éviter de se faire tirer dessus par les archers à longue distance, puisqu'il suffit de se mettre soi-même dans le brouillard.

Usages :

- Diminuer fortement la visibilité sur une zone
- Ne fonctionne pas en cas de mauvais temps

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : 10 minutes

- La durée d'effet du sort est très variable

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

—————

Portée : Autour du mage

Aire d'effet : variable

- Comptez 50 m² par niveau du mage
- Au niveau 4, 200 m²
- Au niveau 10, 500 m²



Mot de pouvoir :

- suite d'incantations étranges en Moriaque
- prenez l'air mystérieux, dans le genre Merlin



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent
- 1 bougie à la graisse d'ours

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.

Il doit se concentrer sur la zone pendant un moment et répéter les incantations. Il jettera la poudre d'argent au moment choisi dans un courant d'air, après avoir allumé la bougie à la graisse d'ours qui constituera le centre du phénomène.

Attention à la météo, car s'il y a du vent ou qu'il pleut, le brouillard sera dissipé en quelques minutes !

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

Téléportation mineure de Fladdu

Grâce à ce sortilège assez simple, le sorcier peut faire disparaître un petit objet à portée de vue pour le faire réapparaître ailleurs. Ce n'est pas très utile en combat, et d'ailleurs presque impossible à réussir dans ces conditions à cause du temps d'incantation. Mais c'est très pratique dans la vie quotidienne.

Usages :

- Téléporter un objet de petite taille
- L'objet doit être en vue, et sa destination aussi



Durée d'incantation : 12 secondes

Durée du sort : immédiat

- L'objet est déplacé instantanément et en silence



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Téléporte un objet de moins de 1 kilo



Portée : variable

- L'objet doit être situé à moins de 10 m et il pourra être déplacé jusqu'à une distance de 20 m
- Le point de départ ainsi que la destination doivent être en vue du mage



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Nuktii' Veraatah!»

Notes diverses :

Ce sortilège fut inventé en 1048 par un dénommé Glibzerg'h Fladdu, rescapé des geôles de Waldorg. Il avait été enfermé par erreur à la suite d'un flagrant délit d'ivresse sur la voie publique.

Pendant les quinze jours de sa détention, il ne pensait qu'à une chose : parvenir à subtiliser les clefs du gardien. Il ne connaissait malheureusement aucun sort non-violent pour s'en sortir, et c'est pourquoi il inventa celui-ci lorsqu'il fut libéré. Les mages les plus roublard l'emploient souvent pour le vol à l'étalage, c'est pourquoi de nombreux magasins sont équipés d'alarmes magiques.

En cas d'échec critique sur ce sortilège, vous téléportez une personne de votre entourage, n'importe où.

Claptor de Mazrok (rituel)

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

Usages :

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

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du sort : permanent

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

☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : INT



Dégâts : 4D (feu, magique)

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



Portée : contact

- Le mage doit toucher la porte pour mener le rituel



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations disponible en plusieurs langues



Ingrédients :

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

Description du rituel :

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

Notes diverses :

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

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

Télépathie de Piaros

La Télépathie de Piaros est un sort mis au point par un jeune mage timide (il a bien changé depuis), pour savoir à l'avance s'il était ou non de bon ton d'inviter une fille à danser au bal de promo de l'école de magie, ou de demander des crédits supplémentaires au baron Muskatruk, connu plus pour ses colères imprévisibles que pour sa générosité.

Usages :

- Connaître l'état d'esprit d'une personne
- Ne fonctionne pas sur les monstres ou animaux
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Peut être contré par une intelligence supérieure



Durée d'incantation : 2 secondes

Durée du sort : immédiat

- Le mage reçoit l'information très vite



Coût : 1 PA

Épreuve : confrontation INT

- Vous : INT+ID6
- Cible : INT+ID6
- Vous arrivez à connaître les pensées de la cible sur un score supérieur ou égal
- En cas d'échec, la cible peut devenir hostile



Portée : jusqu'à 10 m

- La cible doit être en vue, mais peut être partiellement à couvert ou tourner le dos au mage



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

En scrutant pendant quelques secondes une cible, le mage saura immédiatement dans quel état d'esprit elle se trouve (énervement, colère, frayeur, joie...) et le sentiment général qui la guide au moment du sort, quand bien même elle essaye de le dissimuler.

Ce sort marche aussi au poker ou avant de signer un contrat d'assurance douteux.

En cas d'échec critique au sortilège, c'est l'individu que vous sondez qui pourra visiter votre esprit et y découvrir vos plus noirs secrets. Et il ne le fera même pas exprès.

Téléportation basique de Kugio

C'est le premier stade de téléportation personnelle accessible aux mages. Il est nécessaire pour le mage de connaître sa destination (l'avoir vue de ses yeux au moins une fois) et de ne pas être sous l'emprise de l'alcool. En effet, en cas d'échec critique le mage pourra se retrouver n'importe où... À l'intérieur d'un mur, dans la salle de bain d'une princesse ou à l'intérieur d'une autre créature vivante.

Usages :

- Voyager instantanément avec son matériel
- Utilisable par le mage uniquement
- Connaissance de la destination nécessaire

XXXX

Durée d'incantation : 15 secondes

Durée du sort : immédiat

- À l'issue de la téléportation, il faut compter encore 20 secondes pour retrouver l'usage de ses sens

☆☆☆

Coût : 4 PA (variable)

- Coût initial : jusqu'à 10 km de téléportation
- Dépenser + 1 PA par tranche de 3 km ajoutée
- Maximum : 10 km par niveau du mage

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

●●●●●●●●●●

Portée : variable

- La distance parcourue dépend du niveau du mage et de la dépense en PA



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : « Ouzadh Nok' Malluah! »
- Pas facile à prononcer, mais c'est du drow

Notes diverses :

Bien connaître sa destination est impératif.

Un mage est ainsi resté coincé près d'une semaine, son bras s'étant trouvé pris dans un mur de briques. Il fut délivré par un mage de la Terre qui passait par là.

La dépense en énergie astrale dépend de la distance.

En cas d'échec critique du sortilège, le mage peut se retrouver n'importe où.

Disjonction de Torchaveth

Il est légitime, quand on est magicien, de souhaiter pouvoir annuler les sorts des autres magiciens. D'une part car ce sont des amateurs imbéciles et incompétents, et d'autre part car il n'y a pas de raison d'accepter d'être changé en grenouille reinette rose sans réagir.

De plus, il est parfois utile de pouvoir annuler son propre sort, pour rectifier une petite erreur de manipulation qui aboutirait par exemple à la pousse de pétunias sur vos chaussures.

Usages :

- Annuler tous les effets magiques permanents
- Lever un enchantement ou une malédiction
- Utilisable pour les objets et le matériel
- Utilisable aussi sur une zone ou une personne



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : 10 secondes

- Il faut se concentrer un moment



Coût : variable

- Dépense en PA égale à la moitié de la dépense en PA de l'enchantement de base

Épreuve : INT (variable)

- La difficulté peut être adaptée à l'enchantement



Portée : variable

- En général au contact pour un objet
- Jusqu'à 2 m pour une zone ou un individu



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux en général, car ce n'est pas la peine d'en rajouter

Notes diverses :

La dépense en énergie astrale est assez considérable en général, car les enchantements coûtent cher. Il faut donc se poser les bonnes questions avant de se lancer dans une disjonction.

Beaucoup de mages ont également désenchanté par erreur des objets ou des lieux qui étaient ainsi protégés, et se sont retrouvés ensuite dans les ennuis.

En cas d'échec critique, vous supprimez l'enchantement de 1D6 objets tirés au hasard près de vous.

Alors renseignez-vous.

Soudure corporelle de Mazrok

Il arrive parfois qu'on perde une partie du corps au cours d'une aventure. Ce peut être le fait d'une maladresse personnelle ou les conséquences d'un affrontement avec des créatures armées de lames bien aiguisées. Ce sortilège existe pour réparer les erreurs... Au prix de la perte d'un point de charisme permanent (car la soudure est rarement aussi belle que le membre original).

Usages :

- Recoller un membre tranché
- Récupérer un œil ou un doigt
- Nécessite d'avoir encore l'organe à disposition
- Ne fonctionne pas sur les animaux
- Inefficace pour les démons, esprits, élémentaires

XXXXXX

Durée d'incantation : 1 minute

Durée du sort : permanent

- L'organe reste en place jusqu'à nouvel ordre

☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : INT

Restriction :

- Pour chaque membre ou organe recollé, la cible perd 1 point de Charisme définitivement

☹

Portée : contact

- Le mage doit toucher la victime



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations disponible en plusieurs langues

Notes diverses :

Le sort prend du temps car il faut bien tenir l'organe en place, tout en procédant à l'incantation. C'est à la base un sort prévu pour les temps de guerre, alors il ne fait pas dans le détail et il a tendance à ne pas recoller bien en place (d'où la perte de charisme).

On peut ainsi récupérer un œil (si personne n'a marché dessus...), un bras, une jambe, une oreille... Mais attention, cela ne fonctionne pas avec la tête (sauf pour les trolls... on l'a déjà dit, ce n'est pas un organe vital chez eux).

Assurez-vous de conserver l'organe dans la glace si la température extérieure est trop chaude. En hiver vous pouvez conserver un membre plusieurs jours, contre une seule journée en été. Notez que les mages attirés par l'argent font payer cher ce sort...

En cas d'échec critique, l'organe est définitivement perdu. En cas d'échec simple il est possible de faire une tentative toutes les heures, tant qu'il reste des PA.

Stase disgrâcieuse de Von Gangh

Créé par un peintre animalier/monstralier qui avait du mal à faire tenir aux dragons, vouivres et autres manticores une position correcte pendant les longues heures de pose qu'exige ce genre d'activités, ce sort forme une bulle de temps ralenti autour d'une cible.

Un simple instant se change alors en une éternité, figeant la victime durant environs six heures.

Usages :

- Fige une cible dans une zone donnée
- Peut figer d'autres cibles présentes dans la zone
- Touche objets, animaux et êtres vivants
- Ne permet pas le combat



Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez 1 minute de stase par niveau du mage



Coût : 10 PA

Épreuve : INT-3

- Pas facile à réussir, celui-là
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Bénéfices :

- Les capacités de mouvement et d'action dans la zone sont divisés par 100



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée depuis le mage jusqu'à la cible

Aire d'effet : cercle 6 m

- Le sort affecte la cible et ce qu'il y a autour dans un cercle de 6 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- C'est un sortilège de connaisseur, silencieux

Notes diverses :

L'un des inconvénient majeurs de ce sort est qu'il prend la créature au beau milieu d'une action et qu'invariablement, la pose obtenue est affreuse et inexploitable (contrairement une vraie pose travaillée qui met en valeur le sujet).

De plus, si le sort est mal incanté il a 35% de chances de former une distorsion spatiale transformant la créature en une grotesque parodie anguleuse aux couleurs putassières (certains peintres recherchent volontairement cet effet, comme l'anguliste Pabo Pic-Assaut).

Certains mages aventuriers assez puissants utilisent ce sort comme moyen facile d'échapper aux pires créatures avec d'assez bonnes chances de succès ; le sort présente toutefois dans ce cas des inconvénients : une créature en stase est invulnérable et inamovible durant tout le temps du sort, la stase a un rayon de six mètres et se communique aux objets et aux créatures alliées ou ennemies, et pour finir le coût en PA de ce sort est excessivement élevé.

Il n'est hélas pas possible d'envoyer des projectiles ou des sorts dans la zone de stase, car ils seraient considérablement ralentis ou annulés.

Sur un échec critique, le sort est toujours entropique.

Lévitation Sublime de Kugio

Si la lévitation de Brenna permettait au mage de voler, cette version plus avancée lui permet de faire voler quelqu'un d'autre que lui. Le mage peut aussi s'en servir, mais vu qu'elle consomme plus d'énergie astrale, ça n'est pas d'un grand intérêt, à moins d'être pressé de fuir... Car sa vitesse est triple. La cible doit être consentante, aussi il n'est pas question de s'en servir pour précipiter des ennemis par dessus la falaise ou pour percher votre vieille tante sur le temple du village.

Usages :

- Permet de voler sur de courtes distances
- Pour le mage OU un allié (avec son équipement)
- Cible d'un poids total de 200 kilos au maximum



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 5 PA/minute

- Coût minimal : 5 PA
- Le mage peut tenir le sort aussi longtemps qu'il dispose des PA nécessaires

Épreuve : MagiePhys-2



Portée : jusqu'à 100 m

- Si la vue est dégagée et que le mage dispose d'un grand capital de PA

Vitesse : 3 m/seconde

- Le déplacement est tout de même lent, mais ça va



Mot de pouvoir :

- Une suite de mots étranges qui écorchent la bouche
- Du coup, il vaut mieux chuchoter

Notes diverses :

Le fonctionnement du sort est identique à la Lévitation de Brenna, à savoir que la cible volera jusqu'à ce que le mage relâche son sort ou qu'il n'ait plus d'énergie astrale. Il doit pour cela garder le contact visuel avec la cible à tout moment.

Il n'est pas possible de faire léviter un ogre qui porterait une charrette remplie d'aventuriers, ou tout autre équipage saugrenu inventé par le mage et qu'il pourrait qualifier comme « allié équipé ». C'est non.

On l'a déjà dit, mais il n'est pas non plus possible de faire léviter quelqu'un contre son gré.

En cas d'échec critique au lancement du sort, la cible peut se retrouver catapultée à plusieurs centaines de mètres d'altitude. Ensuite, elle retombe.

Restauration de Tarann

Nous connaissons tous les effets désagréables du syndrome de Wannaforgaite, et de la perte de points d'expérience qui en résulte. De plus, certains sortilèges de haut niveau permet de voler l'expérience d'une cible. La restauration de Tarann peut être lancée sur un malchanceux pour lui faire récupérer les points d'expérience perdus sur la journée.

Usages :

- Permet de récupérer des XP perdus
- Uniquement dans le cadre de perte d'XP
- Sortilège assez rarement utilisé, finalement

XXX

Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : immédiat

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Permet de récupérer les XP perdus lors des dernières 24 heures

☪

Portée : contact

- Le mage doit toucher le malchanceux



Mot de pouvoir :

- Assez souvent « Yo'k Nallidii' ! »

Notes diverses :

Dans le cas d'une perte quotidienne de points d'expérience, il est évident qu'il faut renouveler l'expérience tous les jours !

Mais là, il vaut mieux se diriger vers un exorcisme ou les conseils d'un sage.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

Téléportation avancée de Kugio

Kugio a mis au point cette version avancée de la téléportation qui permet d'emmener avec soi une personne. C'est bien utile pour fuir les champs de bataille avec un allié blessé, car il suffit d'enlacer d'un bras la personne concernée, et elle se déplacera avec le mage jusqu'au point d'arrivée. L'utilisation d'un Géolocalisateur à Perception Subharmonique est vivement conseillée, puisqu'en cas d'échec le couple pourra se retrouver n'importe où.

Usages :

- Voyager instantanément avec son matériel
- Utilisable par le mage ET un allié
- Connaissance de la destination nécessaire

XXXX

Durée d'incantation : 15 secondes

Durée du sort : immédiat

- À l'issue de la téléportation, il faut compter encore 20 secondes pour retrouver l'usage de ses sens

☆☆☆

Coût : 4 PA (variable)

- Coût initial : jusqu'à 30 km de téléportation
- Dépenser + 2 PA par tranche de 50 km ajoutée
- Maximum : 20 km par niveau du mage

Épreuve : INT-2

—————

Portée : variable

- La distance parcourue dépend du niveau du mage et de la dépense en PA



Mot de pouvoir :

- Ce sort est tellement classe qu'il est silencieux

Notes diverses :

Ce sort est plus économique que la téléportation de base, et permet de se déplacer plus loin.

Le mage doit penser à sa destination, fermer les yeux et lancer l'incantation. Le point d'arrivée doit être connu du mage.

Des cas de maladresse signalent la disparition pure et simple du jeteur de sorts et de son binôme, probablement perdus à tout jamais dans une autre dimension (ou réintégrés à l'intérieur d'une montagne).

Ainsi, en cas d'échec critique du sortilège, le mage peut se retrouver n'importe où. Et son ami aussi.

Téléportation des objets

Ce sortilège est en quelque sorte la version avancée de la téléportation mineure de Fladdu accessible au niveau 4. Le mage peut désormais téléporter de gros objets à une distance illimitée, pour peu que l'objet soit en vue (à distance raisonnable) et qu'il connaisse le point d'arrivée (pour l'avoir déjà visualisé).

Usages :

- Téléporter un objet quelconque ou un tas d'objets
- L'objet doit être en vue
- La destination doit être connue

XXX

Durée d'incantation : 12 secondes

Durée du sort : immédiat

- L'objet est déplacé instantanément et en silence

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 15

Restrictions :

- Poids maximum : 10 kg par niveau du mage

●●●●●●●●●●

Portée : illimitée

- L'objet doit être situé à moins de 30 m, en vue
- Le point de destination peut être n'importe où, mais doit être connu du mage (déjà visité)



Mot de pouvoir :

- « Tropo larzoph' eth-ra-nodul' !! »
- Insistez bien sur les H et roulez les R

Notes diverses :

Souvent utilisé pour les transferts de fonds entre mages ou entre banques, ce sort permet également de convoier de multiples objets qui seraient, par exemples, rangés dans une caisse bien fermée. La matière vivante n'est pas comprise.

L'utilisation la plus fréquente de ce sortilège par les aventuriers est la suivante : ils ont pour habitude de téléporter les objets lourds trouvés pendant leurs voyages dans le grenier de leurs parents. On retrouve ainsi dans ces greniers des objets variés, parfois enchevêtrés ou imbriqués.

Certains mages téléportent leur butin en or directement dans un coffre à la banque, afin d'éviter de le perdre en cours de route.

En cas d'échec critique, l'objet est perdu.

Résurrection de Piaros (rituel)

Ce sort permet de faire revenir une personne à la vie ! Le corps doit être bien conservé (dans le froid ou grâce au rituel de gardien de l'essence primale) et ne pas comporter de blessures trop graves (tête coupée, bras en moins...). Le moribond revient à la vie avec une poignée de points de vie.

La personne réssuscitée doit se reposer pendant une bonne journée avant de retrouver l'usage de son corps.

Usages :

- Résurrection d'un corps frais
- Seulement sur un cadavre peu endommagé

XXXXXXXX

Durée du rituel : 4 heures

☆☆☆☆☆☆

Coût : 30 PA

Épreuve : INT-3

Bénéfices :

- Retour à la vie de la victime avec IDIO PV
- Pas de capital d'énergie astrale
- Obligation de repos sous peine de rechute



Portée : Contact

- Le rituel est effectué au contact du corps



Mot de pouvoir :

- Mantras spéciaux des collines de l'Est
- À prononcer avec un air concerné
- Ne pas s'endormir, car c'est long



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de Graddik
- 1 dose de cendres d'un mage
- 1 dose de bile de renard
- 1 œuf de griffon
- Salle de travail avec lit ou pailleasse

Description du rituel :

La réussite de ce rituel dépend des bonnes conditions de travail du mage. Il doit se trouver dans le calme absolu pour mener les diverses étapes du rituel.

Notes diverses :

Ne convient pas pour les animaux de compagnie

En cas d'échec critique au sortilège, c'est le mage qui décède.

Vision de Kugio

On pourrait penser que Kugio était un petit vicieux... Il a créé le sortilège parfait pour espionner quelqu'un, savoir ce qu'il manigance et où il se trouve... Il est souvent utilisé par les maîtres de donjon pour suivre la progression d'un groupe d'aventuriers, une fois que ceux-ci ont été vus. En effet, il est nécessaire pour que ce sortilège fonctionne d'avoir déjà croisé « de près » la ou les personnes visées par le sort... On ne peut donc pas espionner n'importe qui, n'importe quand. Ce serait un peu trop facile, n'est-ce pas ?

Usages :

- Espionner une personne et son entourage
- Fonctionne seulement avec une personne connue
- Vision des images assez claire parfois
- Possibilité d'entendre les sons (sur bonne épreuve)



Durée d'incantation : 15 secondes

Durée du sort : 10 minutes



Coût : 8 PA

Épreuve : INT-3

- En-dessous de 10 à l'épreuve, le mage entend également les sons
- En-dessous de 6 à l'épreuve, le mage comprend parfaitement les conversations



Portée : Illimitée

- Le sortilège retrouve la personne où qu'elle se trouve



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Shomii' Yourh Ziigreth' !! »
- Fermez bien les yeux pour bénéficier de la vision

Notes diverses :

Une fois le sortilège lancé, la vision mentale est un peu floue et dure un peu moins de 10 minutes, mais cela peut permettre au mage de récolter des informations. Le mage doit lancer ce sort dans le calme.

Il est bien évident qu'en matière de localisation, le mage ne pourra que reconnaître un endroit qu'il connaît déjà : il ne saura pas où se trouve sa cible s'il ne reconnaît pas l'endroit où elle se trouve. Il peut reconnaître des lieux par des noms inscrits.

Pour ce qui est d'entendre les conversations et les sons produits par la personne espionnée, il arrive que ce soit possible. Dans le cas où le mage est dans un jour faste, il est même possible de comprendre ce qui est raconté.

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

Déclencheur mystique de Wazaa

Le mage de haut niveau aime se passer d'une équipe pour prouver qu'il est le plus fort... Il peut avec ce sortilège se débarrasser de toute serrure qui l'empêcherait d'accéder au but qu'il s'est fixé.

Le déclencheur mystique ouvre n'importe quel mécanisme verrouillé, fait immédiatement sauter les pièges magiques et les protections de serrures magiques.

Usages :

- Actionner une serrure ou un mécanisme fermé
- Faire sauter un enchantement de fermeture
- Désamorcer un piège magique

XXXX

Durée d'incantation : 15 secondes

Durée du sort : immédiat

☆☆☆

Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Si le mage s'attaque à un sortilège de fermeture ou à un piège magique, il doit avoir été lancé par un mage de niveau inférieur



Portée : contact

- Le mage doit toucher la serrure ou la porte
- Il peut éventuellement le faire avec le bâton



Mot de pouvoir :

- Sort d'un certain standing, silencieux

Notes diverses :

Ce sortilège est souvent critiqué par les voleurs de haut niveau. Il a tendance à tuer le métier.

Dans la mesure où c'est un sort de niveau 12, le mage tombe rarement sur des enchantements de niveau supérieur. Mais cela arrive.

Quand c'est le cas, le mage se casse les dents, et ce n'est malheureusement pas prévisible.

Quand le sort échoue, il ne se passe rien et la porte reste fermée.

Quand le sort échoue critiqueusement, le piège se déclenche. S'il ne s'agissait pas d'un piège, l'incantation ratée génère un sortilège entropique.

Saute-piège de Torchaveth

Toujours dans la catégorie des sortilèges pour mage solitaire, celui-ci permet de traverser les zones piégées sans déclencher les mécanismes, qu'ils soient magiques ou non. Le mage devient intangible, invisible et aussi silencieux qu'un éternuement de mouche. Il peut également être utilisé pour tromper la vigilance de gardes ou de monstres factionnaires.

Usages :

- Intangibilité partielle
- Invisibilité totale, matériel compris
- Supprime les sons causés par le mage
- Utile pour passer les pièges et les gardes



Durée d'incantation : 15 secondes

- Le sort ne peut pas être lancé pendant un combat

Durée du sort : 1 minute



Coût : 5 PA

Épreuve : INT-3



Portée : contact

- Fonctionne uniquement pour le mage



Mot de pouvoir :

- Sort de discrétion, et donc fatalement silencieux

Notes diverses :

Le système qui génère l'intangibilité n'est pas très au point, aussi il n'est pas possible, par exemple, de traverser un mur ou même une grille. Cependant, tous les mécanismes à pression, les fils tendus ou les zones enchantées pour se déclencher au passage d'une personne sont ignorées quand le mage est sous l'effet du saute-piège. Il ne dure pas bien longtemps, mais assez pour parcourir un peu de chemin.

Le sort est assez complexe à prendre en main, mais vous avez le niveau pour vous en sortir !

Détection de la personne (en agglomération)

Ce sortilège est destiné aux mages pressés ! Ils peuvent retrouver rapidement quelqu'un, sous réserve que cette personne se trouve à une distance inférieure à 10 km, et ce même en milieu urbain. Ils n'ont besoin que d'un nom pour cela...

Bien sûr, c'est une technique magique très demandées de nos jours, et il est possible de la faire payer cher. De nombreux aventuriers payent des mages de haut niveau pour retrouver des gens.

Usages :

- Retrouver une personne connue avec un nom
- Traquer un fuyard
- Retrouver quelqu'un qui vous doit de l'argent
- Ne fonctionne pas pour les monstres ou animaux

XXXXX

Durée d'incantation : 20 secondes

Durée du sort : 2 heures

- Pendant cette durée, le mage est guidé dans la direction de la personne recherchée



Coût : 5 PA

Épreuve : INT-3



Portée : Jusqu'à 10 km

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible à trouver



Mot de pouvoir :

- Généralement silencieux
- Demandez donc aux autres de se taire, aussi

Notes diverses :

Le mage doit se concentrer dans le calme.

Une fois le sortilège lancé, le Mage saura de façon instinctive dans quelle direction précise trouver la personne, comme s'il était guidé par un sixième sens. La direction s'estompera peu à peu, mais restera claire pendant deux bonnes heures.

Il doit cependant se trouver à portée raisonnable, sans quoi il n'aura presque aucune chance de trouver l'individu qu'il cherche... En effet, celui-ci aura changé de localisation s'il prend trop de temps pour y parvenir.

Examen majeur de Priaka

Le mage de haut niveau n'a que faire des services d'un sage, quand il s'agit d'examiner des objets. De toute façon, c'est lui le sage maintenant...

Grâce à cette version très avancée de l'Examen de Priaka du niveau 1, et au prix d'une petite dépense en énergie astrale, l'érudit saura tirer toutes les informations concernant une arme, un objet, un parchemin ou toute autre babiole entrant en sa possession.

Usages :

- En savoir plus sur un objet magique
- En savoir plus sur un enchantement, aura
- En savoir plus sur une créature magique



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : 6 secondes

- Durée pendant laquelle le mage analyse l'objet



Coût : 1 PA

Épreuve : INT



Portée : courte

- Au contact pour un objet
- Moins d'un mètre pour une zone ou une personne



Mot de pouvoir :

- Sortilège toujours silencieux
- Profitez-en pour prendre un air savant

Notes diverses :

Le mage peut analyser correctement et complètement un objet enchanté. Il connaîtra ainsi ses éventuels bonus et malus, capacités magiques, ainsi que sa valeur indicative en or. Il doit cependant avoir l'objet en main ou pouvoir le toucher.

Dans le cas d'un examen d'une personne, d'une créature ou d'une zone, il doit se trouver proche.

Ce sort constitue une excellente source de revenus pour les mages de haut niveau, qui vont parfois jusqu'à faire payer 5 ou 10 pièces d'or l'analyse d'un objet. C'est plutôt valable quand on réfléchit à la dépense d'énergie astrale.

Enchantement majeur d'objet

Voici comment créer ces magnifiques objets enchantés que l'on trouve sur le marché ou dans les boutiques pour aventuriers... Et oui, cette discipline n'est accessible qu'à haut niveau, ce qui explique le prix prohibitif pratiqué pour de tels objets ! Devenez riche vous aussi en concentrant à l'avance l'énergie d'un sortilège dans n'importe quel objet, pour le revendre ensuite à des gens qui ne disposent pas de pouvoirs magiques.

Usages :

- Charger un objet avec un ou plusieurs sorts
- Le sort n'échoue pas quand il est pré-chargé
- Dépense d'énergie supérieure
- Pas de temps d'incantation pour le sort pré-chargé

XXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

- La durée est valable pour une charge d'un sort
- Opération à répéter pour ajouter des charges

Durée du sort : permanent

- Le sort pré-chargé est utilisable à tout moment

☆☆☆☆

Coût : variable

- Dépense du sort original +4 PA
- Dépense nécessaire pour chaque charge

Épreuve : INT-3



Dégâts :

- Dans le cas d'un sort offensif, puisque vous n'êtes pas là pour lancer le sort, vous ne pouvez compter votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'objet



Mot de pouvoir :

- Mantras spéciaux des collines de l'Est
- Il est nécessaire d'avoir le calme

Notes diverses :

Une fois l'objet enchanté, le sortilège sera activé sur un mot de pouvoir ou sur un simple effort de concentration. Une épée qui lance des boules de feu, un casque qui produit des feux d'artifice, une bague qui donne un accès instantané à l'Armure de Fulgør... Tout est possible en matière d'enchantement.

Le principe est d'ajouter des charges du sortilège sur un objet, au prix d'une dépense d'énergie astrale assez élevée.

On ne peut pas enchanter un même objet avec des sortilèges différents, ce sont forcément des charges d'un même sortilège.

Notez un avantage certain tout de même : le sort une fois chargé ne peut pas échouer ! Il sera forcément réussi au moment du lancement.

En cas d'échec critique à l'enchantement, vous générerez un sortilège entropique.

Téléportation de groupe de Pronfyo

Le sort de voyage le plus puissant qui soit... Il permet le déplacement instantané de tout un groupe vers une direction connue du mage.

La distance est fonction du capital de points astraux que le mage voudrait investir (il y a un coût basique pour le sortilège, puis un coût supplémentaire pour chaque tranche de cinquante kilomètres).

Usages :

- Déplacement astral d'un groupe d'individus
- Destination connue du mage
- Possibilité d'utiliser un GPS
- Inutilisable au cours d'un combat



Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : immédiat

- Vous voyagez instantanément, mais il faut bien compter 20 secondes pour retrouver l'usage des sens



Coût : 8 PA (variable)

- Coût initial : jusqu'à 30 km de téléportation
- Dépenser + 4 PA par tranche de 50 km ajoutée
- Maximum : 30 km par niveau du mage

Épreuve : INT-4



Portée : variable

- La distance parcourue dépend du niveau du mage et de la dépense en PA



Mot de pouvoir :

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

Notes diverses :

Le groupe doit être constitué d'un maximum de 8 individus, qui seront forcément au contact.

Si le mage ne connaît pas la destination, il peut analyser le voyage avec un Géolocalisateur à Perception Subharmonique (GPS), au prix d'une épreuve préalable d'INTELLIGENCE supplémentaire.

Attention à l'échec critique... Car le mage engage sa responsabilité dans cette affaire... Si jamais il est particulièrement maladroit au lancement du sortilège, le groupe pourra très bien se retrouver dans un autre plan d'existence. Ils auront ensuite l'éternité pour se venger du mage en lui causant les pires tourments.

Certains objets enchantés produisent l'effet de ce sortilège, mais ils sont rares et coûtent cher. La célèbre Couronne de Pronfyo, malgré son design affreux, est assez réputée.

Index des sortilèges généralistes



Assistance à l'aventure :

- N1 : Bâton lumineux (page 7)
- N2 : Verrou de Klonur (page 13)
- N2 : Dispersion astrale (page 14)
- N3 : Déclencheur de Zorlaki (page 18)
- N4 : Dislocation d'Arkoss (page 20)
- N4 : Brouillard de Gloloum (page 22)
- N4 : Téléportation mineure de Fladdu (page 23)
- N5 : Télépathie de Piaros (page 25)
- N10 : Téléportation des objets (page 33)
- N12 : Déclencheur Mystique de Wazaa (page 36)



Disciplines magiques :

- Invocations (multi-niveaux) (page 2)
- Contrôle mental (multi-niveaux) (page 3)
- Fabriquer ses potions (multi-niveaux) (page 4)
- N2 : Dispel Magic (page 9)
- N3 : Gardien de l'essence primale (page 16)
- N3 : Advanced Dispel Magic (page 17)
- N6 : Disjonction de Torchaveth (page 27)
- N14 : Enchantement majeur d'objet (page 40)



Détecter, examiner :

- N1 : Examen de Priaka (page 5)
- N1 : Détection de Flumitor (page 8)
- N11 : Vision de Kugio (page 35)
- N13 : Détection de la personne (page 38)
- N13 : Examen majeur de Priaka (page 39)



Soins et régénération :

- N1 : Soin des blessures légères (page 6)
- N2 : Soin des blessures à la tête (page 12)
- N3 : Soin des blessures graves (page 19)
- N6 : Soudure corporelle de Mazrok (page 28)
- N9 : Restauration de Tarann (page 31)
- N10 : Résurrection de Piaros (page 34)



Malédiction divers :

- N7 : Stase de Von Gangh (page 29)



Amélioration mage ou allié :

- N2 : Halo de flammes (page 10)
- N2 : Vitesse de Mazrok (page 11)
- N3 : Transparence de Piaros (page 15)
- N12 : Saute-piège de Torchaveth (page 37)



Voyage et déplacement :

- N4 : Lévitiation de Brenna (page 21)
- N6 : Téléportation Basique de Kugio (page 26)
- N8 : Lévitiation Sublime de Kugio (page 30)
- N10 : Téléportation Avancée de Kugio (page 32)
- N15 : Téléportation de groupe de Pronfyo (page 41)



Pièges et trucs étranges :

- N5 : Claptor de Mazrok (page 24)