



EXTREMIA : Les Sortilèges

Advanced Dungeons & Dragons®



Advanced Dungeons & Dragons® WORLDS OF ADVENTURE

Livre des Sortilèges d'Extrêmia pour AD&D



Le Monde d'Extrêmia



Crosne, Yerres,
Massoins

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS, AD&D, DUNGEONS&DRAGONS, D&D, DRAGON, GREYHAWK, DUNGEON MASTER, and DRAGONLANCE are registered trademarks owned by TSR, Inc. Monstrous Manual and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc

Préface à l'édition 0.5

Après l'édition 0.4 en août 2000, l'édition 0.41 environ 6 mois plus tard et l'édition 0.42 à la fin de l'année 2001, voici qu'Extrêmia s'engage en cette fin d'année sur un nouveau chemin, celui de l'édition 0.5, soit un pas plus grand vers l'Édition 1.0. Désormais, les différents manuels de la Gamme Extrêmia auront des éditions séparés qui rendront compte de leur état d'avancement.

Première innovation de cette série d'édition 0.5, le Manuel des Terres du Nord est une nouveauté ; en effet, le premier royaume et le territoire le plus complet créé à ce jour pour Extrêmia commençait à être volumineux et entre dans sa phase finale de réalisation ; il nous est donc apparu logique de lui consacrer un manuel complet.

Outre de nombreuses révisions et modifications, notamment en ce qui concerne les éléments de la vie quotidienne dans ce royaume, vous pourrez découvrir dans ce Manuel en exclusivité la monnaie officielle

des Terres du Nord, la place qu'occupe la noblesse, la redoutable Mandragore, le fief d'Erynburg ou encore la ville de Deux-Colombes. La place du Cheval, le symbole des Terres du Nord, est plus marquée grâce à une série de petits ajouts. Bien sûr, vous trouverez encore un certain nombre de fautes d'orthographe et d'éléments manquants, qui, je l'espère, seront corrigés dans l'édition 1.0.

A l'image du Site, Extrêmia grandit petit à petit, comme vous le prouve le livret que vous tenez entre les mains ; bientôt, peut-être, d'autres Manuels seront finalisés, d'autres Royaumes seront détaillés... mais avant cela, Dagan aura dessoulé, comme dirait certains... en attendant, toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter d'agréables parties à l'aide du Manuel des Terres du Nord, édition 0.5.

Uron, 26 septembre 2002 (ah il est plus d'1h du mat'... donc 27 septembre...)

Remerciements

Coordination et promotion du Projet : Uron et Keyoke

Collaborateurs : Ont collaboré à ce manuel : Aoui (Isa), Allassard (Koko), Boro (Kad), Xartur (Boulbab), Safrinin (Aurel), Yssel (Gogo), Océane (Chat), Gork (Gilles), Lucien (Yoshi)

Site Web : Keyoke

Illustrations : Jul', Ariane, Pascale, Aoui, Safrinin, Keyoke, Anne, Yoshi

Testeurs : Gorak (Dams), Cornichone (Moostik), Kili (Froggy), Beraïn (La Cotte), Carrotette (Xav), Algar (Nuwanda), Rylet (Waga), Orko (Manue), Barbedoré (Vince), Gorghor (Pine), Orkrist (Willow), Assâd (Redwane), Ken (le Heu), Thoram (Selim), mais aussi Doubi, Mig', Mariol, Bibu, Ced, Flo, Djojo, Linda, Stéph', Charlotte, Vincent, Yvan, Romain, Erin, Le Nain, les habitués de la Petite Maison... et tout ceux que nous ne pouvons citer par manque de place, mais qui se reconnaîtront pour avoir participé à une partie, un soir...

Soutiens : Daphnée, Aude, Haldan, Flavien, Grinlen et les habitués du forum Casus

Sponsors : Nadine (et sa photocopieuse), Michou (et sa goulée miraculeuse), Michel (et sa 305 break), Myriam (et sa Mirabelle), Philippe (et sa salle de projection), Bernadette (et ses week-end à la campagne), Biscuiterie Nantaise (et les nombreux BN engloutis), le Musée de Brunoy (et son parc verdoyant), la forêt de chez Fresha (et son sanglier), Jean-Jacques (qui se reconnaîtra) ainsi que pas mal d'autres qui nous aidèrent plus ou moins involontairement. Nous remercions également les Magazines de Jeux de Rôles et particulièrement Casus Belli et feu Multimonde. D'une manière générale, un grand merci à tout ceux qui ont participé au développement et à la promotion du jeu de rôle en général et de D&D en particulier.

Spéciale dédicace : Pat & Chris pour leur scénario « Les Chroniques du Chaos », Supradragon d'Or du meilleur scénario.

Site web : **WWW.EXTREMIA.ORG**

Le Monde d'Extrêmia est une initiative personnelle à but non lucratif des auteurs et n'est affiliée à aucune organisation commerciale ou de profit. L'ouvrage présent fait référence à des produits commerciaux de la société TSR, et d'autres, mais l'ensemble de cette publication n'est en aucun cas, et ne vise pas à être une contestation des droits légitimes des propriétaires ou auteurs des idées, concepts, et matériels commerciaux ou non dont il peut être fait usage ou référence dans le présent ouvrage. Néanmoins, l'intégralité de ce qui est contenu dans ces pages et qui n'est pas une propriété préalable de qui que ce soit, est la propriété des auteurs. Ainsi, la reproduction ou l'usage non autorisé de tout ou partie de cet ouvrage est interdit.

Cinquième impression, novembre 2002.

Préface

L'araignée géante était coriace. Des lambeaux de sa toile épaisse s'acrochent à votre bâton. Au bout du tunnel excavé il y a bien longtemps par un magicien fou, dans cette crypte aux voutes antiques desquelles ruissellent les gouttes des millénaires écoulés, il est là ! Le fabuleux Livre des Sortilèges, ce livre de légende, se découvre à la lumière vacillante de la fin de votre chandelle. Les plus grands magiciens, prêtres, et maîtres psionistes sont maintenant au bout de vos doigts. Il est à vous, faites-en bon usage.

Keyoke, le 27 août 2000

Préface à l'édition 0.4.....	1
Préface à l'édition 0.4.....	5
Préface à l'édition 0.4.....	6
Remerciements.....	11
Introduction à la magie	10
INTRODUCTION A LA MAGIE	11
L'ASSEMBLEE	11
Création.....	11
Objectifs	11
Adhésion.....	12
Les robes de l'Assemblée.....	12
OPINIONS SUR LA MAGIE.....	12
La Nécromancie vue par le peuple.....	12
Il n'y a pas de magie	13
PERSONNAGES IMPORTANTS	16
Abellius le rouge.....	16
Karno l'Équilibré.....	17
Marcos le Noir.....	17
Mervin le Blanc.....	18
Sorts de Mage	19
PREMIER NIVEAU	21
Amplification d'Estrielle*(Son).....	21
Boule de neige de Nomélie* (altération)	21
.....	21
Bruit Familier d'Estrielle* (son).....	22
Fourberie selon Rutrax* (altération)...	22
Loi Mathématique d'Océane*	22
(enchantement/charme).....	22
Main invisible d'Océane*(conjurat	23
.....	23
DEUXIEME NIVEAU	23
Agilité d'Océane*(Altération).....	23
Chant d'espoir d'Estrielle* (son).....	23
Epuration du sable selon Nomélie*	23
(altération).....	23
Immortalisation selon Déorie*	24
(Altération/Abjuration).....	24
Migraine abominable de Xandar*	24
(Altération).....	24
Neutralisation de la Magie* (abjuration)	24
.....	24
Orchestre d'Estrielle* (son).....	25
Pierrification de l'organisme selon	25
Océane*(altération).....	25
Projectile Majeur de Déorie*	25
(évocation).....	25
Protection magique de Saladane	26
Villemaure* (Conjuration).....	26
Tatouage du Tigone* (altération).....	26
Vaisselle jetable de Nomélie*	26
(Altération) Réversible.....	26
TROISIEME NIVEAU.....	27
Cantique de Loène* (son/abjuration)..	27
Chant de Terreur* (son).....	28
Colle de Nomélie* (altération).....	28
Coordination inversée d'Océane*	28
(altération).....	28
Filet Musical d'Estrielle* (son).....	29
Infrason d'Estrielle* (son).....	29

Mémorisation de Déorie* (Altération)29	29
Métamorphose en grenouille*	29
(altération) (sort de sorcière).....	29
Nuage Messenger de Mervin le Blanc*	30
(altération/conjuration).....	30
Violente rage de dents de Xandar*	30
(altération).....	30
QUATRIEME NIVEAU	30
Agrégation de Nomélie* (altération)...	30
Force exceptionnelle de	31
Déorie*(Altération).....	31
Moquerie Sournoise du Mage Sombre*	31
(enchantement/charme).....	31
Onde sonique d'Estrielle* (Son).....	31
Petite Malédiction de Nomélie*	31
(altération).....	31
Pluie d'acide d'Océane* (évocation) ..	32
Protection contre la cécité selon Nomélie	32
(Abjuration/ Nécromancie).....	32
Rapidité musicale d'Estrielle* (Son) ..	32
Réciprocité de Karnor* (abjuration)...	32
Soif de Sang Ogresque*	33
(altération)(Réversible).....	33
CINQUIEME NIVEAU	33
Anesthésie (nécromancie).....	33
Arc de Mage de Salyvia* (conjurat	33
.....	33
Chute de dents instantanée de Xandar*	34
(altération).....	34
Colique insoutenable de Xandar*	34
(altération).....	34
Filet Orchestral d'Estrielle* (son).....	35
Lame dansante d'Océane* (altération)35	35
Masque du Mage Sombre*	35
(illusion/fantasma).....	35
Nappe gazeuse de Nomélie* (altération)	36
.....	36
Perte d'amitié de Xartur*	36
(enchantement/charme).....	36
Permanence mineure de Nomélie*.....	37
(altération).....	37
Pluie d'Eau Bénite de Nomélie	37
*(Conjuration).....	37
Pluie de grenouilles (conjurat	37
(sort de sorcière).....	37
Pont Musical d'Estrielle* (son).....	38
Projectile d'Océane*(Evocation).....	38
Rouille de Keltorn* (altération).....	38
Voile ténébreux de Déorie*	39
(Nécromancie).....	39
SIXIEME NIVEAU	39
Aura de protection selon Déorie*.....	39
(altération).....	39
Coma Profond d'Océane*	39
(Enchantement/ Charme).....	39
Cône de Feu* (invocation).....	40
Duel de Karnor* (altération).....	40
Toucher d'Océane* (nécromancie)....	41
SEPTIEME NIVEAU	41

<i>Globe d'électricité de Marcos le Noir*</i> (<i>abjuration</i>).....	41	<i>Protection contre le poison*(Abjuration)</i>	54
<i>Résistance Psychique d'Abellius le</i> <i>rouge*(abjuration)</i>	41	<i>Rêve*(enchantement/charme)</i>	54
HUITIEME NIVEAU	42	CINQUIEME NIVEAU	55
<i>Rayon d'énergie d'Océane*</i> (<i>nécromancie</i>).....	42	<i>Animations des ombres*(nécromancie)</i>	55
NEUVIEME NIVEAU	43	<i>Arme Bénite*(Enchantement/altération)</i>	55
<i>Boule d'Acide de Marcos le Noir*</i> (<i>évocation</i>).....	43	<i>Dissipation des charmes*(abjuration)</i>	56
<i>Souffle de Dragon selon Abellius le</i> <i>Rouge*(évocation)</i>	43	SIXIEME NIVEAU	56
Sorts de Prêtre.....	45	<i>Colonne de Terre*(Evocation)</i>	56
PREMIER NIVEAU	47	<i>Prière majeure*(Conjuration)</i>	56
PREMIER NIVEAU	47	<i>Protection contre les morts-vivants*</i> (<i>abjuration</i>).....	56
<i>Arrêt des hémorragies*(nécromancie)</i>	47	<i>Soin des blessures mortelles*</i> (<i>nécromancie</i>).....	57
<i>Aura de beauté*</i>	47	<i>Réversible</i>	57
(<i>enchantement/charme</i>).....	47	<i>Tempête de métal*(conjuration)</i>	57
<i>Baptême*(altération)</i>	47	SEPTIEME NIVEAU	57
<i>Bouclier spirituel*(abjuration)</i>	47	<i>Habit sacré*(abjuration)</i>	57
<i>Détection de la grossesse*(divination)</i>	48	<i>Soins de masse*(abjuration)</i>	58
<i>Détection des reptiles*(divination)</i>	48	<i>Réversible</i>	58
<i>Divination des expériences sexuelles*</i> (<i>Divination</i>).....	48	<i>Rayon de disruption*(invocation)</i>	58
<i>Peau de mort*(Nécromancie)</i>	49	Pouvoirs Psioniques	59
<i>Peau de sang*(Nécromancie)</i>	49	DEVOTIONS	61
<i>Peur animale*(Enchantement/Charme)</i>	49	DEVOTIONS	61
<i>Prière basique*(Abjuration)</i>	49	<i>Sentir les Charmes selon Karno*</i> (<i>dévotion clairsentiente</i>)	61
DEUXIEME NIVEAU	50	<i>Sentir le Mal selon Griffith*(dévotion</i> <i>clairsentiente)</i>	61
<i>Espoir Divin (altération/abjuation)</i>	50	SCIENCES	61
<i>Protection contre la nausée*</i> (<i>abjuration</i>).....	50	<i>Déferlante psionique selon Vialle*</i>	61
<i>Réversible</i>	50	<i>Lame psychique selon Vialle*</i>	62
<i>Soins des blessures modérées*</i> (<i>nécromancie</i>).....	50		
<i>Réversible</i>	50		
<i>Transmutation de l'eau en</i> <i>vin*(Altération)</i>	51		
<i>Réversible</i>	51		
TROISIEME NIVEAU	51		
<i>Protection contre la cécité*(Protection)</i>	51		
<i>Protection contre la pétrification*</i> (<i>Abjuration</i>).....	51		
<i>Résistance à l'électricité*(Abjuration)</i>	51		
<i>Soin des blessures intermédiaires*</i> (<i>nécromancie</i>)(<i>réversible</i>).....	51		
QUATRIEME NIVEAU	52		
<i>Bâton spirituel*(invocation)</i>	52		
<i>Colonne d'eau*(évocation)</i>	52		
<i>Eclair de la vérité*(invocation)</i>	52		
<i>Réversible</i>	52		
<i>Invisibilité aux créatures volantes*</i> (<i>Illusion/fantasma</i>).....	53		
<i>Lion de Rodafus*(conjuration)</i>	53		
<i>Pluie d'Eau Bénite*(Climat)</i>	54		



Chapitre 1 :
Introduction à la
Magie



Introduction à la magie

Extrait d'un discours d'Océane de Nedrelle à une réunion de l'Assemblée :

« La magie est une science complexe et mystérieuse(...), Elle permet aux magiciens expérimentés de briser les lois naturelles de l'univers. Et de ce fait, la magie peut se révéler destructrice si elle est contrôlée par des créatures mal intentionnées et tout mage digne de ce nom doit donc informer l'Assemblée de ses capacités magiques le plus tôt possible, afin que cette dernière puisse contrôler l'activité magique et regrouper les sorciers les plus doués en son sein (...). Ne pas être membre de l'Assemblée si celle-ci vous a demandé d'en faire partie, c'est être renégat. Et c'est pour lutter contre les renégats, comme le fait l'Assemblée, et pour éviter le développement de magie illégale que j'ai créé mon université de sciences magiques, reconnue par l'Assemblée ; Je jure que seuls les élèves les plus doués, mais aussi les plus loyaux et les plus dignes de confiance seront initiés par moi-même aux arcanes les plus secrets de notre art. »

L'Assemblée

Extrait de «*Des Institutions de la Magie* », par Babar, Mage à la Cour de Telak le Sélénite :

Création

L'Assemblée fut créée sur l'initiative de la Compagnie de l'Arc-En-Ciel, et plus particulièrement grâce à la volonté et à la persévérance de Zorbarann le Doré. Celui-ci désirait en effet créer une sorte de Confrérie regroupant les mages au niveau planétaire. Au départ, l'Assemblée ne comptait qu'une poignée de magiciens, mais très vite, face à la tyrannie psionique de l'époque, de nombreux mages

rallièrent la bannière de Zorbarann et de ses compagnons. (...)

Objectifs

Si l'objectif premier de l'Assemblée était de faire barrage à la tyrannie psionique, une fois cette menace écartée, l'Assemblée devenait obsolète. C'est alors que Marcos le Noir et Abellius le Rouge, son assistant devenu son meilleur ami, trouvèrent à l'Assemblée de nouveaux objectifs. Marcos et Abellius étaient en effet très préoccupés par le rapprochement des soleils, et donc par la destruction d'Extrêmia. Pour cela, les magiciens se regroupèrent dans des lieux secrets, et voèrent les grandes mesures susceptibles de leur permettre cette opération de sauvegarde (...).

Indépendants de tout pouvoir (...), les magiciens membres font passer l'Assemblée au-dessus de toute autre considération : politique, religieuse, familiale ou personnelle. Bien que l'Assemblée soutienne de nombreux gouvernements sur Extrêmia, elle le fait uniquement parce que ces gouvernements bons lui sont utiles dans sa quête impossible (...).

En revanche, les gouvernements trop belliqueux ou faisant obstacle à l'avancée de l'Assemblée doivent être détruits (...).

Tableau 1 :
Capacité spéciale de la Robe d'adhésion

Jet 1d10	Résultat
1	Feu
2	Froid
3	Electricité
4	Acide
5	Sorts de Projectile Magique et associés
6	Projectiles non-magiques
7	Sorts de Charme
8	Sorts d'Illusion
9	Souffles
10	Sorts d'Immobilisation



Chapitre 1

La règle est également valable pour tout mage puissant refusant d'adhérer à l'Assemblée. Ceux-ci sont alors boycottés par les autres magiciens, et il devient alors très difficiles pour ces parias de se procurer des sorts (...).

Les magiciens utilisant la magie mauvaise sont considérés comme des renégats. La plupart d'entre eux vivent soit reclus, soit extrêmement bien protégés ; Car une fois localisés par l'Assemblée, les renégats sont pourchassés et éliminés purement et simplement. Mieux vaut donc adhérer à l'Assemblée pour la servir !

Adhésion

L'entrée dans les rangs de l'Assemblée se fait selon des critères variables ; en effet, lorsqu'un mage commence sérieusement à faire parler de lui, un « suiveur », ou « guetteur », lui est affecté (...). Le guetteur doit surveiller le mage, et lorsqu'il le considère comme prêt à recevoir l'immense savoir et les informations cruciales de l'Assemblée, il se présente à lui et l'invite à rejoindre les rangs de l'organisation des mages. Le guetteur devient alors le parrain et le contact du nouveau membre, l'aidant à découvrir peu à peu le fonctionnement et les secrets de l'Assemblée (...). Lorsqu'un nouveau mage entre à l'Assemblée, une robe de soie noire et magique lui est offerte : elle est le symbole de son appartenance à l'Assemblée. (voir plus bas).

Les robes de l'Assemblée

La robe d'adhésion : la première robe obtenue lorsqu'on entre à l'Assemblée possède les capacités magiques suivantes : +1 à la Classe d'Armure, +1 aux jets de sauvegarde contre les bâtons, bâtonnets, baguettes, ainsi qu'un bonus de +1 sur un effet déterminé au hasard.

Opinions sur la Magie

La Nécromancie vue par le peuple

Extraits du Tome de Sang, écrit par le nécromancien Misty l'Incompris, avec l'aide des visions d'Arfak le Ténébreux et de l'expérience de Maillgos. Ce livre présente la vision qu'a le peuple de la Nécromancie et les problèmes qui sont liés à son utilisation. Il a été écrit pendant la troisième époque, mais il est impossible de dater précisément son origine. Les auteurs présentent donc la magie comme elle est perçue à cette époque par le peuple.

« La nécromancie est une discipline qui, depuis la mort de la déesse de la magie Lytériel, est associée de plus en plus souvent au mal, à la destruction, et au chaos. Il est vrai dans les temps anciens que seuls les Elfes, pratiquaient la magie et vénéraient Lytériel. Pour eux la mort (si on peut parler de mort) est une étape de la vie, mais elle n'est pas perçue de la même façon chez d'autres races plus éphémères. (...)

L'art de la magie nécromancienne n'est perçu le plus souvent qu'à partir de ses côtés les plus sombres. Il existe sur notre planète trois types d'utilisation différentes de la nécromancie, et, au fil du temps, les légendes populaires lui ont associé des couleurs : la blanche qui est bonne, la grise, neutre, et la noire mauvaise. Chacune ne prend que la forme que les nécromanciens veulent lui donner. (. . .)»

« La nécromancie blanche est considérée comme une « bonne » utilisation de la magie. Elle sert à faire des actions qui créent à plus ou moins long terme le bien. Mais n'est ce pas une contradiction, d'utiliser la nécromancie qui est basée sur la mort, pour faire des actions perçus par les gens comme aidant à la vie ? Comment grâce à la nécromancie, faire son contraire ? (...)

Il faut utiliser le pouvoir de cet art de façon détourné ou modifié. C'est la naissance d'un nouvel art, la nécromancie n'est donc plus utilisée de façon propre mais de façon dérivée.



Prenons comme exemple le sort « animation des morts », qui permet d'animer des restes de cadavres. Le magicien pourra l'utiliser sur un ancien champ de bataille pour défendre une ville. Le but sera bon car il permettra de défendre des vies. Mais le moyen sera mauvais car il anime des corps qui ont le droit au repos éternel. Faut il donc faire le bon avec le mauvais ?(...) »

« La nécromancie grise est la plus ambiguë car la notion de neutralité l'est déjà. Peut on faire quelque chose qui soit ni bon et ni mauvais en utilisant la magie. Et peu- on ne pas faire se poser de questions en utilisant la mort, une conception religieuse pour la plupart des races ? (...)»

« La nécromancie noire est perçue par les gens comme la seule existante. En effet c'est l'association la plus facile à faire avec cet art magique. Il est simple pour les esprits incultivés de faire le rapprochement entre nécromancie et mort. Ces gens n'ont pas tort, les deux mots ne font-ils pas partie du même domaine ?(...) »

Cet antique parchemin fut trouvé par Safrinin pendant l'une de ses quêtes. Avidé de connaissance et excité par ce qu'il venait de trouver, notre bon voleur, à l'aide de son talent étrange de lire les langues qui lui sont pourtant inconnue, parvint à traduire la partie du texte ci-dessus que vous avez pu lire. Mais la langue dans laquelle cet écrit fut rédigé est très ancienne, et le livre est incomplet et en mauvais état, d'où cette ébauche de traduction parsemée de trous.

Il n'y a pas de magie

Extrait de De Magicae Natura d'Abellius le Rouge, Livre interdit sur Extrêmia :

S'il est une chose difficile à appréhender dans notre univers, il doit bien s'agir du ou plutôt des phénomènes et propriétés de ce qu'on appelle magie. L'étendue des recherches de mes

prédécesseurs, mais aussi l'ensemble de ce qui est connu par des entités aussi ou plus savantes que les plus savantes de celles que nous croyons connaître ou dont nous soupçonnons l'existence me paraissent parfaitement insuffisants à connaître ce que forme la magie. Dès lors, je ne prétends pas expliquer ici la magie in extenso. Je me bornerai à faire état des maigres connaissances que j'ai pu accumuler qui m'ont menées à ces affirmations.

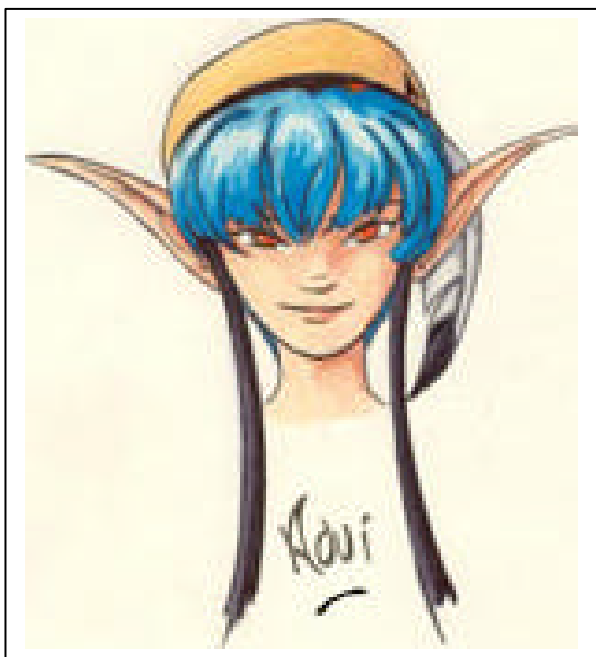
Avant de me lancer plus avant dans ma discussion de la nature de la magie, il me semble important de bien clarifier quelques considérations pouvant paraître peu naturelles à certains lecteurs peu avertis, et qui serviront de base à mes dires futurs. Il me faut bien expliquer qu'il n'existe premièrement pas plusieurs sortes de magie, suivant la représentation traditionnelle de nombres d'écoles de magie, qui pour toutes-puissantes qu'elles soient, n'ont jamais su (ou voulu) se détacher de ce mythe qu'elles entretiennent plus par esprit de compétition que par fondement raisonné, puisque cette simple constatation supprime tout bonnement la raison d'être des écoles spécialisées telles qu'on les connaît, avec leur lot d'oppositions et de points de vue « spécialistes » erronés. Mais je diverge. Un des points importants de ma théorie réside dans ce que je crois donc qu'il n'existe qu'une seule magie. Il n'y a pas de magie entropiste, de magie pieuse, de magie conjuratrice (en soi, j'entends bien). Ces distinctions n'ont pour fondements que l'esprit et la vue étroits des races inférieures que nous sommes. En effet, ces séparations ne sont pas fondées sur différentes magies donnant des résultats aussi différents, mais sur les observations qu'ont pu faire les hommes sur les procédures suivies et les résultats obtenus. Telle méthode et telle autre sont proches, donc on les regroupe, telle a été la démarche des magiciens depuis des millénaires. La recherche de nouveaux sorts d'ailleurs n'a jamais été efficace. Effectivement, il existe de nombreux sorts très puissants, dont les effets sont dévastateurs, mais comment ont-ils été conçus ? On ne le sait pas bien, mais si on y regarde de plus près, les chercheurs reprennent toujours les mêmes éléments connus, en découvrent parfois d'autres plus ou moins par

Chapitre 1



hasard, puis les rassemblent, les combinent, les enchaînent, les compensent pour arriver à un résultat voulu. J'appuierai mes affirmations sur deux exemples.

Premièrement, une constatation simple : Un sort tel qu'Injonction permet de commander un esprit faible, comme chacun sait. Tout magicien est en mesure de lancer ce sort. Un sort tel que Désintégration est connu pour être beaucoup plus puissant, et est d'ailleurs beaucoup plus compliqué, impossible à comprendre pour la plupart des magiciens. Pourquoi ? Est-il plus facile de prendre le contrôle d'un esprit (qu'il faut localiser, contacter, garder en contact, puis convaincre, le tout en toute discrétion) ou de simplement rompre les liaisons qui unissent les infimes morceaux d'un objet ou d'une créature quelconque ? Il apparaît que le sort de Désintégration devrait être beaucoup plus simple que celui d'Injonction. Ceci pour montrer l'inadéquation de la complexité des processus utilisés vis à vis des résultats obtenus, et pour montrer que notre classification des sorts est très influencée par ce que nous voyons. Evidemment, pour nous, Désintégration apparaît beaucoup plus puissant que Injonction, mais les processus mis en jeu devraient être plus simples. Pourquoi prendre son cheval et faire le tour de la maison pour nous rendre dans la pièce voisine ?



Deuxièmement, considérons deux de ce que l'on appelle « sortes de magie » différentes : la magie élementaliste et la magie entropiste. Ces deux sortes de magie vont encore m'amener à mettre en lumière deux paradoxes de nos théories traditionnelles. Tout d'abord on remarquera que ces deux magies produisent souvent les mêmes résultats, et utilisent les mêmes algorithmes de sorts, ce qui les rapproche l'une de l'autre. Mais surtout : Sur quoi s'appuient ces deux magies ? La magie élementaliste utilise des processus compliqués, et tend à obtenir les résultats attendus à chaque fois. A l'opposé, la magie entropiste utilise des processus simples, mais la réussite n'est pas toujours au rendez-vous. Pourquoi deux méthodes pour arriver au même résultat ? Pourquoi personne n'est-il capable de mettre en évidence des points communs ou des similitudes structurelles entre les deux méthodes ? Je ne m'étendrai pas plus sur ces remarques basiques juste destinées à mettre en place le cadre de mes recherches.

Désormais, la raison de mes recherches devient évidente : Pourquoi ne pourrait-on pas trouver un moyen de paramétrer le comportement de la magie ? Dès lors le développement de sorts deviendrait plus simple, et l'alchimie mise en jeu se décomplexifierait. En cherchant une réponse à ce problème intéressant, et qui a intéressé nombre de magiciens avant moi, je m'aperçus de deux choses : la première sur l'étroitesse d'esprit de l'ensemble des êtres conscients a été évoquée plus haut, la seconde est que ce problème n'a pas de solution, ou plutôt une seule, si terriblement simple et terriblement effrayante qu'elle pourrait pousser certains magiciens vers d'autres disciplines, par dégoût. La question qui m'a dirigé lors du début de mes recherches fut très simple, et elle me fut posée alors que je n'avais que quelques dizaines d'années par un jeune enfant à qui j'avais fait un tour mineur, pour l'apaiser : Qu'est-ce que la magie ? Alors que je voulais lui répondre, des dizaines de définitions m'assaillirent ; Aucune ne me satisfit. Aujourd'hui, après quelques siècles de recherches, je n'en ai toujours pas, mais j'ai trouvé au moins de quoi expliquer et détailler ce concept.



Principalement, la magie est l'élément le plus simple de l'univers. Le vocabulaire limité de notre langue ne peut pas la décrire (ce qui vous sera évident à la fin de cet écrit) par d'autres mots que « magie », mais on peut forger une explication approchante. On peut dire que l'Univers est composé d'un magma de particules élémentaires toutes identiques. Ces particules n'ont rien de commun avec ce qui est connu sur ce monde : elles n'ont pas de masse, mais ne pèsent pas rien ; elles sont intouchables, mais ont une énergie, etc. Ces particules forment un tissu composant tout ce que nous pouvons concevoir (ou non, d'ailleurs) que ce soit gaz, matière, esprits, temps ou lumières. La matière magique est tout simplement ceci : parfois matière, parfois énergie, parfois pensée. Dès lors, la magie est l'utilisation directe par quelque moyen que ce soit de ces parties élémentaires, et de leurs interférences. On comprend tout de suite l'énorme potentiel de la magie, qui peut dès lors atteindre tout ce qui constitue l'univers.

Néanmoins, avant d'expliquer l'ensemble du fonctionnement et de la formation de l'univers en termes de magie, je dois aborder le problème de la description de la magie. J'ai dit plus haut que le fruit de mes recherches avait été qu'on ne peut pas décrire la magie. Effectivement, la magie englobe tout l'univers, donc aussi les moyens de la décrire. Plus clairement, l'univers est constitué d'un grand nombre – et à ce sujet, je crois deviner que ce nombre est peut être toujours plus grand que ce qu'on l'imagine, une sorte d'infini – de ces grains de magie ; pour décrire la magie, il suffirait de pouvoir décrire à chaque instant chaque grain avec son activité. Mais pratiquement, même si ceux-ci n'existaient qu'en quantité réduite, il est impossible de les décrire tous : effectivement, imaginons un parchemin où sont notés les descriptions de chaque grain. Pour chaque grain, il en faut au moins deux (un pour l'encre, et un pour le papier, mais évidemment en réalité des millions pour la lisibilité) pour le décrire. D'abord le simple fait d'écrire modifie certains grains, qui ne sont donc plus valables pour la description, d'autre part, une fois qu'on a décrit tous les grains de l'univers, il reste à décrire ceux constituant le parchemin. Or il ne reste plus de

grains pour composer une description. D'où l'idée que j'ai que la magie ne peut être entièrement décrite, donc ainsi aucune entité, fut-elle divine, ne peut prétendre à posséder toute la magie, ce qui peut être frustrant, mais très rassurant.

Ce point étudié, passons à la réalité de la magie. Le rapport entre la magie et l'univers tel que nous le vivons est très étroit. Le point fort de la magie est de ramener chaque constituant de notre univers à un amalgame de descriptions magiques. Ces descriptions sont évidemment très complexes, et absolument hors de portée de nos faibles esprits. Cependant ce système permet de mieux comprendre que l'esprit puisse interagir apparemment à distance sur un objet ou quoi que ce soit, d'ailleurs par l'intermédiaire de ce qu'on appelle un sort, mais qui n'est rien d'autre que la combinaison de déformations locales de l'univers selon des contraintes imposées. Ceci explique la célèbre phrase de Karno l'Isalani : « There is no magic », littéralement il n'y a pas de magie ; il n'y a que l'univers, et des esprits plus ou moins habiles à manipuler l'essence même de l'univers. Cette théorie m'a aussi aidé à comprendre de nombreux mystères, qui m'apparaissaient être des aberrations alors que j'étais encore membre de certaines des écoles de magie traditionnelles. Tout d'abord, la grande distinction entre magie classique, magie entropiste, magie cléricale et surtout psionisme. On pourrait déjà dire que puisque il n'y a pas de magie, il n'y en a pas de cléricale, ni d'entropiste. Et le psionisme ? Il n'y en a pas non plus. Loin d'être de la provocation gratuite, ce point de vue peut être expliqué rapidement ; en effet le psionisme est juste une autre forme de communication de l'esprit avec son environnement, la forme n'est pas la même, mais elle utilise les mêmes moyens, et atteint les mêmes buts, à travers les mêmes matières que la magie. En fait, le psioniste apparaît ne pouvoir atteindre la magie, et inversement car ce n'est pas la même chose. En fait, je crois plutôt que la plupart des gens et des créatures en tout genre ont l'esprit trop faible pour être capable de se soumettre à deux disciplines différentes. Car les deux relèvent des mêmes fondements : l'influence de l'esprit sur la matière de



l'univers, et l'influence de l'univers sur l'esprit. Cette conclusion m'a été inspiré par ma rencontre avec Ezôd, un enfant psioniste-mage, qui apparaît à l'ensemble des experts en la matière comme une impossibilité conceptuelle, et qui par son existence même confirme ma théorie.

Il est aussi nécessaire que j'explique quelques aspects de la magie qui deviennent immédiats avec un nouvel angle de vue. L'essence de la magie, la matière de l'univers, est complètement méconnue, et mes maigres expériences ne m'ont pas permis de tirer beaucoup de conclusions. Cependant, il apparaît clair que certains concepts, une fois de plus, n'ont plus lieu d'être. Marcos le Noir a montré que l'univers était constitué de plans situés tous au même endroit. Mais alors un paradoxe semble intervenir, puisque l'univers est constitué de grains. Et bien, les deux théories sont compatibles, dès lors qu'on accepte le fait (auquel je fus introduit par Karno l'Isalani) que chaque grain est animé d'une sorte de mouvement (sans qu'il y ait de véritable déplacement, puisque ce grains n'ont ni poids ni dimension), qui semble caractérisé par une vibration dans plusieurs sens. C'est cette vibration qui permet de définir les plans : les grains de même vitesse appartiennent à et même forment un même plan. Donc on change de plan en changeant cette vibration, et non en changeant de lieu proprement dit. A un même endroit peuvent exister plusieurs grains de plans différents, qui appartiennent à des plans différents. Il est même probable que certains grains changent de vibration sans arrêt, causant les demi-plans et les plans confondus. Finalement, je crois pouvoir affirmer, bien que je n'en sois pas certain, que chaque vibration puisse être décomposé en vibrations élémentaires. Ces vibrations élémentaires en nombre limité caractériseraient alors chacune un plan élémentaire, ce qui corroborerait la théorie de Marcos le Noir selon laquelle, tout plan est formé d'un mélange des plans élémentaires.

Personnages Importants

Le groupe de magiciens resté le plus célèbre est sans nul doute «La Compagnie de l'Arc-en-ciel», formée il ya bien longtemps, à la fin de la Deuxième Epoque. La puissance et le savoir que les membres de la Compagnie ont rassemblé leur ont permis d'entrer dans la légende, aussi bien pour leurs hauts faits que pour leurs vies personnelles. Les membres de la Compagnie ne donnent pas de nouvelles très souvent, mais on sait qu'Abellius a fait une apparition dans les années 440 Ep. IV, et rien n'indique que Kaldara la Brune (HF M29, FOR 5 DEX 17 CON 15 INT 20 SAG 17 CHA 17, PV 78), Zorbarann le Doré (HM M25, FOR 8 DEX 15 CON 15 INT 20 SAG 19 CHA 17 PV 55), ou encore ToÿToÿ le Jaune (HM M27 FOR 6 DEX 17 CON 11 INT 20 SAG 18 CHA 6 PV 48) soient disparus. La maîtrise de la magie qu'ils ont pu acquérir est sans conteste à la hauteur de la légende, et il se pourraient que certains des compagnons aient atteint la longue vie, pour ne pas parler d'immortalité.

Abellius le rouge

Mage niv.28

Force : 7
Dextérité : 11
Constitution 12
Sagesse : 17
Intelligence : 20
Charisme : 15

PV : 55

Dans sa jeunesse, Abellius faisait partie d'un groupe de magiciens, appelé la Compagnie de l'Arc-en-ciel. Ces magiciens, déjà puissants à l'époque, se réunissaient de temps à autres pour parler de phénomènes magiques complexes et mystérieux. Ce sont eux qui sont à l'origine, entre autres, de la création de l'Assemblée, afin de répertorier le savoir magique d'Extrêmia et de regrouper les magiciens en un groupe puissant et contrôlé, complètement indépendant



des gouvernements éphémères. Parmi les membres de la Compagnie de l'Arc en ciel, on trouve bien évidemment Abellius, mais aussi le célèbre Marcos le Noir, Mervin le Blanc ou encore Kyrsha la Brune.

Bien que la compagnie ne se soit pas réunie depuis fort longtemps, chaque membre vaquant à ses occupations dans des plans différents, il n'y eut jamais de discussion à propos de la dissolution de la compagnie, et leur lieu de rendez-vous, la taverne « Chez Régis », reste inchangé, bien que la plupart des mages ne se soient pas revus depuis une bonne centaine d'années (au moins).

Abellius s'intéresse également de très près aux phénomènes magiques et maléfiques, toujours occupé à chercher une parade à de tels problèmes. Contrairement aux autres membres de la compagnie, il se sent Extrémien, aime les autres habitants d'Extrêmia et s'intéresse à leur sort. Il étudia le phénomène de l'Apocalypse en 448 Ep. IV et intervint pendant la Bataille du Val-Dragon. Il s'intéresse depuis peu à un phénomène nouveau et inquiétant qu'il nomme l'Ennemi. Compatissant à l'égard des habitants d'Extrêmia, il souhaiterait leur faire découvrir les mystères du monde et de l'univers. C'est pour cela qu'il a notamment écrit le « *Guide Magique interplanétaire d'Abellius* », « *les Contrées Extrêmes* » ou encore « *De Magicae Natura* » ; ce dernier ouvrage, traitant des secrets les plus importants de la magie, fut d'ailleurs interdit sur Extrêmia (les autres membres de la compagnie s'y étant opposés). Enfin, Abellius est un homme sans âge, certainement plusieurs fois centenaire. Autrefois, il était l'apprenti de Marcos, avant de devenir son assistant puis de développer ses propres recherches magiques. Il est cependant resté très lié avec son ancien mentor, dont il a tiré les principales idées de *De Magicae Natura*.

Karno l'Équilibré

Mage-Psi ~17/17

Force : 10

Dextérité : 17

Constitution : 12

Intelligence : Critère inadapté

Sagesse : 19

Charisme : 14

Points de Vie : 75

Karno est une énigme. C'est un petit homme entre deux âges, apparemment humain, mais doté de la longue vie, à la manière des elfes, qui ne se fait jamais remarquer, comme sous l'emprise permanente d'un sort de *Sanctuaire*. Sa terre natale n'est pas connue, mais ne semble pas être située sur Extrêmia.

Bien qu'on le classe souvent comme mage ou psioniste, il est à la fois les deux et aucun des deux. Il lance les sorts de mage (souvent improvisés) comme s'ils étaient des pouvoirs psioniques, et inversement. Personnage déroutant, il déclarera dans sa langue natale s'il est interrogé à ce propos que « There is no magic ». Pour lui, toute son activité se résume à arranger l'univers autour de lui pour qu'il subvienne à ses maigres besoins, c'est-à-dire pratiquer une méditation tranquille, parcourir le monde et avoir des oranges dans son sac. Il se bat rarement, mais est doté d'une grande rapidité, et manie couramment deux armes.

On dit que Karno est sous l'influence d'un artefact très puissant, peut-être les écrits des Dieux, qui lui auraient donné une grande connaissance. A l'évidence, il n'est que très peu de questions qui restent sans réponse avec ce personnage.

Marcos le Noir

Mage niv.32

Force : 7

Dextérité : 9

Constitution : 14

Intelligence : 22

Sagesse : 14

Charisme : 13

Points de Vie : 90

Marcos le Noir n'est pas un sorcier. C'est un



mythe. On connaît de lui ses nombreux écrits sur les plans, les voyages dans le temps et d'autres sujets de haut niveau, mais personne n'est capable de dire où et quand il a vécu. Peut-être n'a-t-il jamais existé, ou existe-t-il toujours. (En fait la question ne se pose pas : Marcos parcourt le temps comme un chemin, et peut très bien être présent après sa mort). La légende raconte qu'il était un sorcier renfermé, et qu'il a défendu certains dieux contre des agresseurs très puissants, mais aucun texte officiel connu ne le cite. Grand magicien, il ne communique quasiment pas, et son savoir, s'il n'avait parsemé le monde de parchemins, pourrait bien disparaître avec lui sans qu'il l'ait transmis. On dit aussi qu'il est absolument incapable de se battre, et qu'il ne sait même pas tenir une dague. (Armes autorisées : aucune). Par contre, l'ensemble des sorts qu'il utilise est de lui, et il les a comme pouvoirs.

Bien qu'il ait participé à la construction de l'assemblée, Marcos est très controversé par les membres actuels. En effet, la plupart considèrent que celui-ci a perdu l'esprit sur la fin de sa vie, comme en attestent des écrits comme *De Magicae Natura*, d'ailleurs interdit par l'Assemblée.

Mervin le Blanc

Mage niv. 30

Force : 6

Dextérité : 10

Constitution : 12

Intelligence : 21

Sagesse : 17

Charisme : 9

Points de Vie : 80

Mervin le blanc est un autre mage de la compagnie de l'arc en ciel. Bien qu'il soit plus en retrait et moins connu que Marcos ou Abellius, Mervin n'en est pas moins puissant. Il oppose son calme légendaire et sa grande sagesse au tempérament plus actif de Marcos, et souvent les deux hommes se sont opposés sur la ligne de conduite à suivre pour la confrérie. Cependant, les deux grands mages savent bien

que régler leur différend par un combat aurait des conséquences importantes pour une partie de l'univers. De surcroît, le mage vêtu de noir et celui vêtu de blanc ne se sont pas revus depuis la séparation temporaire de la compagnie et errent tous deux dans des plans différents, prenant bien soin de ne pas laisser trop de traces de leur passage. Mervin possède de longs cheveux blancs, mais a le crâne dégarni ; Il ne porte pas non plus de barbe, et ne se sépare jamais d'un grand bâton de chêne, incurvé à l'une de ses extrémités. C'est un bâton magique puissant, mais personne ne connaît ses propriétés à part Mervin. On dit que le mage y aurait renfermé une partie de ses connaissances.



Chapitre 2 :
Sorts de Magicien

Chapitre 2



PREMIER NIVEAU	21	<i>Nappe gazeuse de Nomélie* (altération)</i>	36
<i>Amplification d'Estrielle* (Son)</i>	21	<i>Perte d'amitié de Xartur* (enchantement/charme)</i>	36
<i>Boule de neige de Nomélie* (altération)</i>	21	<i>Permanence mineure de Nomélie* (altération)</i>	37
<i>Bruit Familier d'Estrielle* (son)</i>	22	<i>Pluie d'Eau Bénite de Nomélie* (Conjuration)</i>	37
<i>Fourberie selon Rutrax* (altération)</i>	22	<i>Pont Musical d'Estrielle* (son)</i>	37
<i>Loi Mathématique d'Océane* (enchantement/charme)</i>	22	<i>Projectile d'Océane* (Évocation)</i>	38
<i>Main invisible d'Océane* (conjuraction)</i>	23	<i>Rouille de Keltorn* (altération)</i>	38
DEUXIEME NIVEAU	23	<i>Voile ténébreux de Déorie* (Nécromancie)</i>	39
<i>Agilité d'Océane* (Altération)</i>	23	SIXIEME NIVEAU	39
<i>Chant d'espoir d'Estrielle* (son)</i>	23	<i>Aura de protection selon Déorie* (altération)</i>	39
<i>Epuration du sable selon Nomélie* (altération)</i>	24	<i>Coma Profond d'Océane* (Enchantement/Charme)</i>	39
<i>Immortalisation selon Déorie* (Altération/Abjuration)</i>	24	<i>Cône de Feu de Marcos le Noir* (invocation)</i>	39
<i>Migraine abominable de Xandar* (Altération)</i>	24	<i>Duel de Karnor* (altération)</i>	40
<i>Neutralisation de la Magie* (abjuration)</i>	24	<i>Toucher d'Océane* (nécromancie)</i>	40
<i>Orchestre d'Estrielle* (son)</i>	25	SEPTIEME NIVEAU	41
<i>Pierrification de l'organisme selon Océane* (altération)</i>	25	<i>Globe d'électricité de Marcos le Noir* (abjuration)</i>	41
<i>Projectile Majeur de Déorie* (évocation)</i>	26	<i>Résistance Psychique d'Abellius le rouge* (abjuration)</i>	41
<i>Protection magique de Saladane Villemaure* (Conjuration)</i>	26	HUITIEME NIVEAU	42
<i>Tatouage du Tigone* (altération)</i>	26	<i>Rayon d'énergie d'Océane* (nécromancie)</i>	42
<i>Vaisselle jetable de Nomélie* (Altération Réversible)</i>	27	NEUVIEME NIVEAU	42
TROISIEME NIVEAU	28	<i>Boule d'Acide de Marcos le Noir* (évocation)</i>	42
<i>Cantique de Loène* (son/abjuration)</i>	28	<i>Souffle de Dragon selon Abellius le Rouge* (évocation)</i>	43
<i>Chant de Terreur* (son)</i>	28		
<i>Colle de Nomélie* (altération)</i>	28		
<i>Coordination inversée d'Océane* (altération)</i>	28		
<i>Filet Musical d'Estrielle* (son)</i>	29		
<i>Infrason d'Estrielle* (son)</i>	29		
<i>Mémorisation de Déorie* (Altération)</i>	29		
<i>Métamorphose en grenouille* (altération) (sort de sorcière)</i>	29		
<i>Nuage Messenger de Mervin le Blanc* (altération/conjuration)</i>	30		
<i>Violente rage de dents de Xandar* (altération)</i>	30		
QUATRIEME NIVEAU	30		
<i>Agrégation de Nomélie* (altération)</i>	30		
<i>Force exceptionnelle de Déorie* (Altération)</i>	31		
<i>Moquerie Sournoise du Mage Sombre* (enchantement/charme)</i>	31		
<i>Onde sonique d'Estrielle* (Son)</i>	31		
<i>Petite Malédiction de Nomélie* (altération)</i>	32		
<i>Pluie d'acide d'Océane* (évocation)</i>	32		
<i>Protection contre la cécité selon Nomélie (Abjuration/ Nécromancie)</i>	32		
<i>Rapidité musicale d'Estrielle* (Son)</i>	32		
<i>Réciprocité de Karnor* (abjuration)</i>	33		
<i>Soif de Sang Ogresque* (altération) (Réversible)</i>	33		
CINQUIEME NIVEAU	33		
<i>Anesthésie (nécromancie)</i>	33		
<i>Arc de Mage de Salyvia* (conjuraction)</i>	34		
<i>Chute de dents instantanée de Xandar* (altération)</i>	34		
<i>Colique insoutenable de Xandar* (altération)</i>	34		
<i>Filet Orchestral d'Estrielle* (son)</i>	35		
<i>Lame dansante d'Océane* (altération)</i>	35		
<i>Masque du Mage Sombre* (illusion/fantasme)</i>	35		



Premier Niveau

Amplification d'Estrielle* (Son)

Niveau : 1

Portée : 10 mètres / niveau

Éléments : V, S

Durée : 1 round / niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature / niveau

Jet de sauvegarde : 1/2

Le barde utilisant ce sort amplifie le son de sa voix ou d'une autre créature. Il permet au barde, selon son niveau, de créer les effets notés dans le tableau 02.

Boule de neige de Nomélie* (altération)

Niveau : 1

Portée : à vue

Durée : variable

Éléments : V, S

Zone d'effet : une ou plusieurs créature dans la zone d'effet

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : annule

Le sort crée dans la main du lanceur une boule de neige qui se projettera avec force vers un endroit désigné par le lanceur. Le lanceur peut attendre avant de lancer la boule, mais celle-ci perd un point de dégât à chaque tour d'attente dans des conditions normales. La boule de neige touche automatiquement son but dans des circonstances normales. A chaque round, le lanceur a à sa disposition autant de boules qu'il a de niveaux. Chaque boule fait généralement 2 points de dégâts, plus les éventuels bonus de force. La distance de lancement de la boule est tout point visible par le lanceur.

Des ajustements peuvent survenir dans certaines conditions :

- Si la température est inférieure à 5°C : la boule givre au contact de l'air et ses dégâts doublent.
- Si la température est supérieure à 35°C : la boule fond, et ne fait pas de dégâts, mais elle humidifie et reporte sur la cible tout dégât électrique que celle-ci pourrait causer ultérieurement.

Des ajustements peuvent survenir contre certains monstres :

- Contre les monstres constitués de neige, la boule ajoute les points au lieu de les soustraire. Elle renforce le monstre.
- Contre les monstres habitués au froid, elle ne fait que moitié de dégâts.
- Contre les monstres constitués de feu, l'ensemble des boules retire autant de fois 5% de PV que le lanceur a de

Tableau 02 : Effets de l'Amplification d'Estrielle

Niveau du barde	Effet
1	Permet d'écouter distinctement la conversation d'une personne murmurant.
3	Permet au barde de se faire entendre dans un rayon de 100 mètres.
5	Le barde inflige 1d6 points de dégâts / niveau à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Le maximum de points de dégâts étant le 10d6 points de dégâts.
7	En plus d'infliger des dégâts le barde assourdit à vie la victime si un JS contre les sorts n'est pas réussi.
9	En plus des dégâts le barde peut annuler l'effet d'une trompe de destruction à la manière d'une lyre de construction.

Chapitre 2



niveaux.

- Contre les monstres habitués au feu, la boule fait double dégât.

NB : La boule se propage dans tous les plans à la fois, et peut déranger un monstre d'un autre plan. 1% cumulatif à chaque lancement du sort.

Bruit Familier d'Estrielle* (son)

Niveau : 1

Durée : 2 rounds / niv

Portée : 3 m par niv

Zone d'effet : rayon de 15 m

Eléments : V, S

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de produire un petit bruit, qui peut s'avérer très utile si la victime ne réussit pas un jet de sauvegarde contre les sorts, car son attention sera détournée, et la victime souffrira alors d'un malus de 2 points à la surprise et perdra son bonus de dextérité (s'il y a lieu) si l'initiative est perdue. Si le sortilège est lancé alors que la victime est engagée dans un combat, et qu'elle ne réussit pas son JS, elle perd automatiquement l'initiative.

Fourberie selon Rutrax* (altération)

Niveau : 1

Portée : Le jeteur

Durée : 1h par niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Le jeteur

au jeteur de bénéficier de talents de voleur durant une durée limitée. Le mage après son incantation possède un talent de voleur pour chaque trois niveaux d'expérience. Ces talents sont choisis à la convenance du mage qui a la possibilité de les utiliser comme expliqué dans le tableau 03.

Le personnage ayant accès à plus d'un talent peut s'il le désire, diviser son nombre de talents par deux arrondi à l'entier inférieur pour posséder un plus grand pourcentage dans ceux sélectionnés. Il faut savoir que le pourcentage fixe se divise également entre les talents maîtrisés mais que le pourcentage lancé se divise au choix du joueur.

Loi Mathématique d'Océane* (enchantement/charme)

Niveau : 1

Portée : 5 Mètres par niveau

Eléments : V, S

Durée : Variable

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Une créature tout les trois niveau du mage

Jet de sauvegarde : annule

Océane de Nédrelle, pour devenir magicienne, dut apprendre auparavant les mathématiques et les lois des nombres. Ceci lui donna l'idée de créer ce sort, basé sur les problèmes de maths.

Grâce à ce sort, en effet, le magicien peut contraindre une ou plusieurs créatures, selon son niveau, à réfléchir à un problème mathématique, qui semble alors essentiel à la cible. Celle-ci cesse alors toute autre activité que celle de réfléchir à la solution du problème posé, pourvu qu'elle manque son jet de sauvegarde. Les créatures ayant une intelligence animale ne peuvent être affectées par ce sort, cependant, l'intelligence de la créature lui procure des bonus ou des malus selon le cas : 2-4 : malus de -4 au JS ; 5-8 : Malus de -2 au JS ; 8-12 : jet

Tableau 03 : Effets de la Fourberie selon Rutrax

Niveau	Nombre	%
3	1	1d10/niv
5	2	1d10/niv+30
9	3	1d10/niv+60
-12	4	1d10/niv+90
-15	5	1d10/niv+120
-18	6	1d10/niv+150
+	7	1d10/niv+180

Eléments :
V, S

Jet de sauvegarde :
aucun

Ce sort permet



normal; 13-16 : Bonus de +2 ; 17-20 : Bonus de +4 ; 21 et plus : Bonus de +8 au JS.

La durée du sort dépend également de l'intelligence de la victime, car la durée est égale à 21 rounds moins l'intelligence de la créature touchée.

Main invisible d'Océane*(conjuraton)

Niveau : 1

Portée : 5 mètres

Zone d'effet : spéciale

Éléments : V, S, M

Durée : un round par niveau

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce petit sortilège, crée par Océane de Nedrelle, se rapproche de *serviteur invisible*, à ceci près qu'il ne conjure qu'une main invisible, grosso modo de taille humaine. Celle-ci peut effectuer de petites actions et rendre des services au joueur, telle que rapporter un trousseau de clés, ouvrir une porte non verrouillée ou casser une vitre (la main ne peut cependant ni détecter ni désamorcer les pièges). La main, dont la force est de 18/01, peut également être utilisée par le magicien pour se défendre : elle a le *tac0* d'un guerrier de deux niveaux inférieur au mage, et inflige 1d3+3 points de dégâts en cas de toucher réussi. Il virtuellement est impossible de toucher ou de détruire la main par des moyens conventionnels, et seule la magie peut la détruire. Notez également que la main ne peut prendre que des objets que pourrait saisir une main de taille humaine, bien que ceux-ci puissent être assez lourds étant donnée la force de la main.

Enfin, la main ne peut s'éloigner de plus de 15 mètres +2 mètres par niveau, sinon elle disparaît, mettant fin au sort. L'élément matériel de ce sort est un gant de cuir que le magicien enfile pour manier la main.

Deuxième Niveau

Agilité d'Océane*(Altération)

Niveau : 2

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : une heure par niveau

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : personne touchée

Jet de sauvegarde : Aucun

L'utilisation de ce sort augmente la dextérité du personnage touché d'un certain nombre de points. Les bénéfiques ne s'étendent que pour la durée du sort.

Quelque soit sa classe, un personnage bénéficiant de ce sortilège gagne temporairement 1d6 points de dextérité. Notez toutefois que le sort ne peut conférer une dextérité de 19 ou plus, pas plus qu'il n'est cumulable avec d'autres augmentations magique de la dextérité. Les créatures n'ayant pas de score de dextérité (gnolls, orques, etc...) voient leur classe d'armure diminuer d'une unité.

L'élément matériel de ce sort est une touffe de poils ou une pincée d'excréments d'une créature particulièrement agile : chimpanzé, félin, etc...

Chant d'espoir d'Estrielle* (son)

Niveau : 2

Portée : 30 mètres

Éléments : V, M

Durée : 1 round / niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le barde + 1 personne / niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Chant d'espoir permet au barde d'augmenter ses capacités d'inspiration. Ceci lui permet de faire gagner un bonus de +2 sur les JS de ses compagnons et un +4 sur le moral. Un barde n'ayant pas le talent *d'inspiration* peut alors



Chapitre 2

obtenir ce dernier ; il bénéficie cependant des caractéristiques normales de ce talent.

Epuration du sable selon Nomélie* (altération)

Niveau 2

Portée : 90m

Éléments : M

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 2 rd

Zone d'effet : un tas de sable de 1m³/nv

Jet de sauvegarde : aucun

Pour le service du magicien, en complément de la fourniture de *Vaisselle Jetable*, ce sort procède à l'épuration d'un tas de sable. Tous les matériaux parasites peuvent être soit dématérialisés soit simplement déplacés vers un endroit proche à la volonté du magicien.

Ce sort ne fonctionne que sur les matériaux inertes ou morts. D'autre part, pour le bon fonctionnement du sort, le lanceur doit avoir un peu de ce sable de la pureté voulue dans la main. De la pureté de la poignée dépendra la pureté du sable après lancement du sort. Ce sort peut être utilisé pour trier d'autres matériaux que du sable, et il est alors considéré niveau 4 pour les matériaux non granuleux (pierre, liquides...) Une petite quantité de la matière à obtenir devra être dans la main de l'invocateur.

N'importe quelle matière enchantée limite l'étendue de la zone affectée.

Immortalisation selon Déorie* (Altération/Abjuration)

Niveau : 1

Portée : 100 mètres

Éléments : V,S,M

Durée : instantanée

Temps d'Incantation : un round

Zone d'Effet : Spécial

Jet de Sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut reproduire instantanément une chose ou une image qu'il voit. En d'autres termes, le jeteur de sort prend une sorte de photo.

Cependant, une chose invisible ou vue par l'infravision ne sera pas reproduite sur le parchemin.

Pour ce sort, le magicien doit en effet se munir d'un parchemin afin de le passer dans l'eau après avoir provoqué une étincelle à l'aide d'un briquet à amadou, de deux silex ou autres.

Migraine abominable de Xandar* (Altération)

Niveau : 2

Portée : 50 m

Élément : V, S, M

Durée : 3 rounds +1 rd/niv

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature tout les 3 niveaux dans un cube de 7 m d'arête

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort, créé par le mage Xandar, spécialiste des effets désagréables sur le corps humain, contraint la ou les créatures affectées par le sort à subir un violent mal de tête si elles ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre les sorts. Cette douleur est si intense qu'elle entraîne une pénalité de -1 sur les jets d'attaque des victimes, ainsi qu'un malus de -1 sur les jets d'Intelligence et de Sagesse pendant toute la durée du sort. De surcroît, si la victime du sort essaye de lancer un sort (et non pas d'utiliser un objet magique), celle-ci aura alors 10% de chances de voir son sort échouer, en raison de la difficulté de concentration due à la migraine. L'élément matériel de ce sort est le crâne d'un petit animal tel un rat, une musaraigne, une belette...

Neutralisation de la Magie* (abjuration)

Niveau : 2

Portée : 10 m +10 m par niveau

Élément : V, S, M

Durée : spéciale



Tableau 04 :
Effets de la Neutralisation de la Magie

Diff de niv	% réussite	Durée
-6 et -	10	Jusqu'à la fin d 1 rd
-4 / -5	20	1 rd
-1 / -3	30	1d2 rd
Aucune	40	1d4 rd
1 / 3	50	1d6 rd
4 +	60	2d4 rd

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : un effet, un objet ou une créature

Jet de sauvegarde : spéciale

Ce sort permet à son jeteur de rendre inactif un sort préalablement lancé par un magicien. La neutralisation doit être lancée sur le bénéficiaire du sort, l'objet, ou sur un élément visible du jeteur et dans la portée du sort et dure un temps défini en fonction de la différence de niveaux entre le jeteur du sort à dissiper et le magicien. Le tableau 04 donne la chance de neutralisation et la durée de cette dernière.

L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de plomb qui est consommé lors de l'incantation. Il faut noter que si la créature ou l'objet visé ne bénéficie pas de jet de sauvegarde (puisque c'est le pourcentage qui détermine si le sort fonctionne ou pas), en revanche, la Résistance à la Magie s'applique normalement.

Orchestre d'Estrielle* (son)

Niveau : 2

Portée : 0

Éléments : V, M

Durée : 1 tour / niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 10 m / niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Orchestre fait jouer un instrument de plus par niveau lorsque le barde chante. Les auditeurs entendent les instruments qui accompagnent le barde mais il ne les voit pas.

Pierrification de l'organisme selon Océane*(altération)

Niveau : 2

Portée : Toucher

Durée : une heure par niveau

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation : un tour

Zone d'effet : personne touchée

Jet de sauvegarde : Aucun

Créé par Océane de Nedelle, à l'instar d'*Agilité d'Océane*, ce sort permet d'augmenter temporairement la constitution du personnage de 1d6 points quelque soit sa classe de personnage ou sa race. Cependant, veuillez noter que le sort ne peut conférer une constitution excédant 19, pas plus que cette augmentation magique de la constitution n'est cumulable avec les effets similaires d'objets magiques ou d'autres sorts. L'augmentation de constitution permet de bénéficier pendant la durée du sort des caractéristiques (bonus aux PV, choc métabolique...) correspondant au nouveau score de constitution. Les créatures n'ayant pas de score de constitution (kobolds, ogres, dragons...) voient leur points de vie augmenter d'un point par dé de vie qu'ils possèdent. Qu'elle possède ou non un score de constitution, la créature ne gagne que temporairement ces points de vie, qui disparaissent quand la durée du sort expire. Attention donc à penser à soigner magiquement et rapidement les personnages n'ayant plus qu'un nombre limité de point de vie !

L'élément matériel de ce sort est une pincée de poil ou d'excrément d'un animal particulièrement robuste : Eléphant, Mule, Baleine, Yack...



Chapitre 2

Projectile Majeur de Déorie* (évoation)

Niveau : 2
Portée : 120 m.
Eléments : V, S
Zone d'effet : de une à cinq cibles.
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : Aucun

Cette version plus puissante et personnalisée du sort de *Projectile Magique*, inflige 1d6+1 points de dégâts par projectile, avec un maximum de 5 projectiles au niveau 9. Les Projectiles lancés par ce sort sont de couleur pourpre, couleur préférée de sa créatrice, Déorie, la magicienne des Filles du Dragon.

Protection magique de Saladane Villemaure* (Conjuration)

Niveau : 2
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round par niveau
Zone d'effet : une créature
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien ou à toute personne touchée par lui, d'obtenir une protection égale à celle conférée par : une armure de cuir cloutée si le mage est de niveau 1 à 5, une cuirasse s'il est de niveau 6 à 10, une cotte de mailles s'il est de niveau 11 à 15, ou une armure feuilletée s'il est de niveau 16 à 20. La protection prend la forme d'une légère aura bleutée entourant son bénéficiaire. Cette protection est cumulable avec certaines protections magiques, comme par exemple les anneaux, les fétiches, les boucliers, les bracelets et les capes, mais n'est en aucun cas cumulable avec une armure meilleure que celle conférée par le sort, ou avec une robe de protection. L'élément matériel de ce sort est un petit morceau fer ou de cuir durci.

Tatouage du Tigone* (altération)

Niveau : 2
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sortilège mis au point par Etoiles de Séléana, permet au jeteur de faire apparaître sur son corps des motifs plus ou moins grands, colorés ou non, et ceci quelque soit la texture de celui-ci (poil, peau, écaille, plume...) tant qu'il est matériel. La durée de ce sort est d'un xur par niveau. A partir du niveau huit le jeteur peut créer des tatouages permanents. En fonction du niveau de leur créateur les tatouages peuvent aussi avoir les effets suivants :

-Tatouage de camouflage : Le jeteur peut modifier la couleur de sa peau et créer des motifs de manière à se fondre dans son environnement, à la manière d'un caméléon. Les chances de bases sont de 50% au niveau 3 et augmentent de 5% par niveau, jusqu'à un maximum de 95% au niveau 12, la durée étant de trois tours par niveau. Notez qu'il est plus facile de se cacher en pleine nature : les tentatives pour se dissimuler dans un décor naturel bénéficient d'un bonus de +20%, alors que les tentatives en intérieur souffrent d'une pénalité de -20%.

-Tatouage de protection : Le corps du jeteur se couvre de signes et d'entrelacs qui lui confèrent un bonus à la classe d'armure d'un point tous les quatre niveaux à partir du troisième. Soit : +1 du niveau 3 à 6, +2 du niveau 7 à 10, +3 du niveau 11 à 14... La durée est d'un tour par niveau.

-Tatouage d'épouvante : Le magicien revêt par ce sort d'inquiétant tatouages de guerre qui lui donnent une apparence féroce et bestiale, ayant la propriété d'effrayer ses ennemis. Les créatures qui manquent leur JS contre les sorts tentent de fuir au maximum de leur vitesse. Acculées, elle combattent avec des malus de -4 à leur CA, Tac0, dégâts et JS. Le nombre de DV affecté est égal au niveau du jeteur x2, cependant celui-ci ne peut épouvanter les



créatures ayant plus de DV que son niveau divisé par deux plus un. Ainsi un magicien de niveau 10 pourrait affecter un maximum de 20 DV répartis comme suit : 2 créatures de 6DV et 2 de 4DV, ou 4 créatures de 5DV, ou 10 créatures de 2DV... Cet effet s'étend sur un cercle de 15m de diamètre centré sur le jeteur. De plus tous les ennemis du magicien qui peuvent le voir souffrent d'un malus de -1 au moral, quel que soit le résultat de leur JS. L'élément matériel de ce sort est un petit pinceau avec des poil de chèvre.

Vaisselle jetable de Nomélie* (Altération) Réversible

Niveau 2

Portée : 90m

Éléments : M

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 2 rd

Zone d'effet : un tas de sable de 1m³/nv max

Jet de sauvegarde : aucun

Tout bon magicien d'une feignantise certaine pourra trouver une solution aux problèmes matériels qui se présentent au cours de la recherche magique. En effet, quoi de plus énervant que de s'apercevoir qu'il n'y a plus de vaisselle au beau milieu d'une décoction de bile de Couatl? Grâce à *Vaisselle Jetable de Nomélie*, il n'y aura plus de souci. La vaisselle est disponible instantanément, et propre immédiatement.

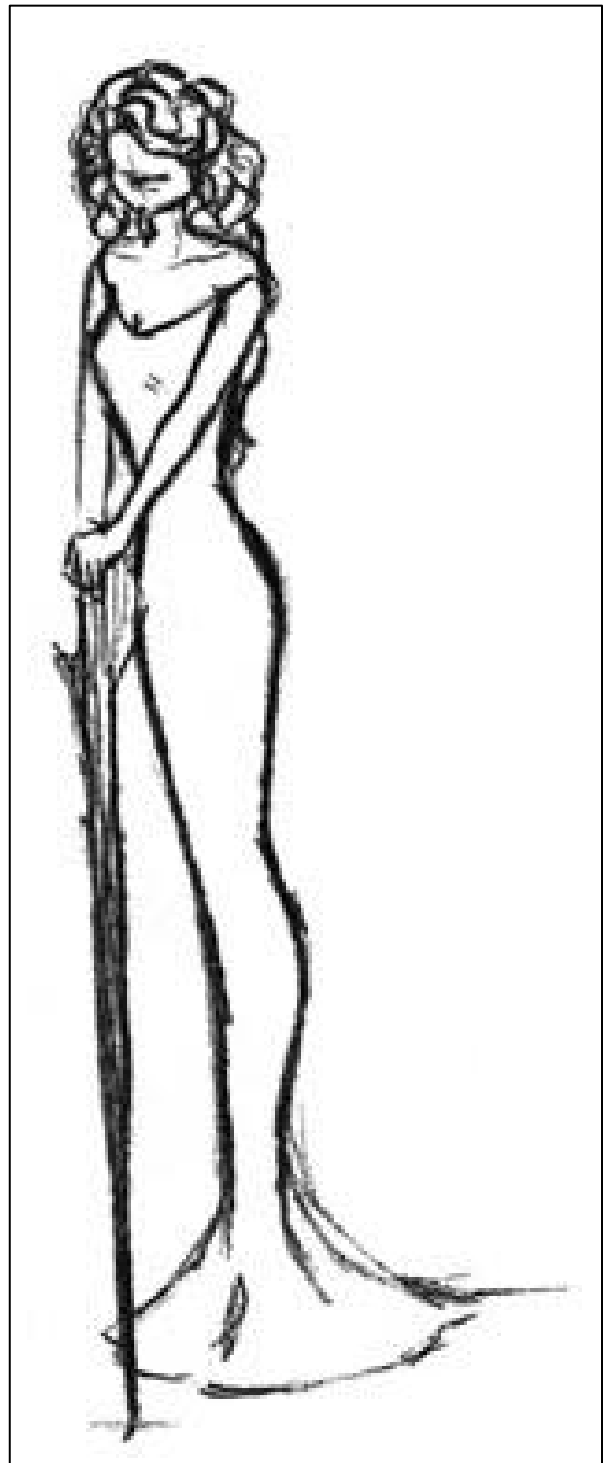
En effet, dès l'incantation, une quantité de sable est transformée en objet en verre d'une forme quelconque, pourvu que le magicien en ai une description assez précise en tête. L'objet est utilisable comme s'il était constitué de verre et en a toutes les propriétés. La seule différence tient à la couleur et la consistance. L'ustensile créé est d'une couleur ambrée proche de celle du sable, et il est d'un aspect granuleux, bien qu'il puisse être bien lisse.

En fonction de la pureté du sable utilisé, la qualité de l'objet sera plus ou moins grande, sachant que du sable blanc pur conduit à du verre pur de grandes clarté et qualité. L'adjonction de certains matériaux dans le sable

altère les propriétés du verre produit que ce soit au niveau de la solidité, de la couleur, du poids ou autre.

Dans tous les cas, si la création est cassée, elle redevient sable.

L'inverse de ce sort, *retour à la matière*, renvoie un objet adéquat à sa forme primitive de tas de sable. Les matériaux parasites sont rendus sous





Chapitre 2

une forme agglomérée.

Ce sort peut être utilisé en conjonction avec celui d'*Epuration du sable selon Nomélie*.

Troisième Niveau

Cantique de Loène* (son/abjuration)

Niveau : 3

Portée : 0

Durée : 1 round par niveau

Zone d'effet : Rayon de 10 m

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est une version magique du sort clérical de *Cantique* (niv2), crée par le beau Loène, barde des Aventuriers fous. Le jeteur doit chanter pendant toute la durée du sort ; ainsi, les alliés du mage se trouvant dans la zone d'effet gagnent un bonus de +1 sur leur jet de sauvegarde, leurs jets d'attaque et leurs jets de dégâts, les ennemis du jeteur, au contraire, gênés par le chant, subissent une pénalité de -1 aux mêmes jets. Si le jeteur s'arrête de chanter, le sort est brisé et s'arrête instantanément. Notez qu'il est impossible de cumuler plusieurs *cantiques de Loène*, pas plus qu'on ne peut cumuler ce sort avec le sort de prêtre du même nom. Ce sortilège est également incompatible avec le sort de *Prière*, car il ne fait en aucun cas appel à la religion. Cependant, à l'inverse du sort de prêtre, le jeteur peut combattre tout en chantant, mais il ne peut utiliser son bonus d'ajustement défensif, ceci afin de refléter le fait que le jeteur fait plusieurs activités. Enfin, pendant la durée du sort, le mage ne peut jeter d'autre sort, le lancement d'un autre sortilège mettant automatiquement fin au *Cantique de Loène*.

Chant de Terreur* (son)

Niveau : 3

Durée : 1d6+1 rounds

Portée : 0

Zone d'effet : rayon de 10 m

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : annule

Ce chant est si terrible et si menaçant que les personnes hostiles au jeteur qui l'entendent sont prises de panique et s'enfuient pendant 1d6+1 rounds si un jet de sauvegarde n'est pas réussi. Notez que les créatures de plus de 9 DV reçoivent un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Celles de plus de 12 DV sont immunisées au sort.

Colle de Nomélie* (altération)

Niveau : 3

Portée : 30m

Durée : 1j/niv

Éléments : V, S

Zone d'effet : 1m²/niv

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Colle de Nomélie colle, tout simplement. La surface des objets atteints semble enduite d'une colle dont rien ne peut se détacher. Il n'y a pas de JS, mais dans certains cas, le MD peut autoriser des jets, comme pour éviter de marcher dans une flaque de colle. Seule une *Dissipation de la magie* permet de se libérer de la colle.

Coordination inversée d'Océane* (altération)

Niv : 3

Portée : 10 m par niv

Durée : 1 round/niv

Zone d'effet : Carré de 10m d'arrête

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Annule

Lorsque le magicien lance se sort, les créatures se trouvant dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Tout échec



entraînera une inversion de la coordination des membres des victimes qui n'arriveront plus à contrôler leurs mouvements. Elles subiront une pénalité de -4 sur le Tac0 et la CA, et leurs déplacements seront réduits de moitié. Cependant, au bout de 3 rounds, les victimes seront autorisées à un jet d'intelligence pour diminuer de moitié les malus et de pouvoir se déplacer aux trois quarts de leur vitesse normale. Les éléments matériels de ce sort sont deux petits aimants que l'on place de manière à ce que les pôles se repoussent.

Filet Musical d'Estrielle* (son)

Niveau : 3

Durée : 1 rounds / niv

Portée : 2 m par niv

Zone d'effet : rayon de 10 m

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort créé par Estrielle permet d'immobiliser toute personne se trouvant dans la zone d'effet. Le lanceur matérialise la partition de la musique qu'il est en train de jouer, ressemblant alors à un immense filet. Si les victimes manquent leurs jets de sauvegarde, elles sont alors empêtrées dans le filet et souffrent des effets suivants : -3 à la classe d'armure, -3 au Tac0, +4 à l'initiative. Bien sûr, ce sort n'affecte pas le lanceur, même s'il se trouve dans la zone d'effet.

Infrason d'Estrielle* (son)

Niveau : 3

Portée : 3m / niveau

Éléments : V, M

Durée : 2 round / niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le barde + 1 personne / niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Le sort d'infrason permet au barde de communiquer sans bruit avec ses compagnons. De plus le barde peut tenter de casser n'importe

quel objet de verre si celui ne réussit pas un JS contre les chocs violents.

Mémorisation de Déorie* (Altération)

Niveau : 3

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : 3 jours

Temps d'incantation : 5

Zone d'Effet : Le Magicien

Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au magicien, de mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort au rythme d'un niveau de sort pour 3 niveaux d'expérience du jeteur de sort.

Un mage de neuvième niveau pourra ainsi mémoriser 1 sort supplémentaire de niveau 1,2, et 3. Il faudra attendre le niveau 15 pour pouvoir obtenir un sort supplémentaire de niveau 5.

Ce sort ne peut évidemment pas être cumulé avec d'autres effets similaires malgré sa durée. Lorsque celle-ci est d'ailleurs terminée, tous les sorts en plus choisis par le magicien, s'effacent subitement de sa mémoire.

Métamorphose en grenouille* (altération) (sort de sorcière)

Niveau : 3

Portée : 10m +2 par niveau

Éléments : V, S, M

Durée : un an et un jour

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort est une version moins puissante du sort de *Métamorphose d'autrui*. Il est particulièrement adapté aux sorcières. Quand un mage lance ce sort, il peut métamorphoser une créature en grenouille pour une durée de un an et un jour, si un jet de sauvegarde contre la métamorphose n'est pas réussi. La créature ainsi transformé acquiert alors toutes les caractéristiques physiques d'une grenouille (exceptés les points de vie, qui sont ceux de la



Chapitre 2

créatures), mais conserve ses capacités mentales intactes. Notez cependant que sous cette forme, la créature est incapable de parler et de lancer des sorts. La créature peut reprendre sa forme originelle si l'une des conditions ci-dessous est remplie :

- il s'est écoulé un an et un jour depuis la transformation de la créature
- une princesse a embrassé la grenouille
- un sort tel que *dissipation de la magie*, *souhait* ou *délivrance de la malédiction* a été lancée sur la victime.

L'élément matériel de ce sort est une cuisse de grenouille, qui est brisée lors de l'incantation.

Nuage Messenger de Mervin le Blanc* (altération/conjuration)

Niveau : 3

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : 1 jour par niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : un nuage

Jet de sauvegarde : aucun

Créé par le mythique Mervin le Blanc, ce sort permet au mage d'écrire un message dans un nuage. Ce message est visible par toutes les créatures pouvant voir le nuage. L'invocateur conjure un petit élémentaire d'air (1 DV) du plan élémentaire de l'air, désigne le nuage qu'il désire utiliser et écrit le message dans l'air. L'élémentaire vole jusqu'au nuage et modifie la forme de ce dernier pour correspondre au message original du magicien. Notez qu'on peut ainsi reconnaître l'écriture du mage. Le nuage sera visible le jour comme la nuit si le ciel est illuminé (étoiles, sorts...). Le nuage est protégé magiquement pour la durée du sort et ne perdra pas de vapeur pendant tout ce temps même s'il pleut. De plus, le mage peut influencer la direction dans laquelle le nuage se déplace : il peut choisir de le laisser immobile ou bien encore de le faire se déplacer contre le vent. La vitesse de déplacement du nuage est de 3 km/h.

Notez cependant qu'une fois la direction choisie, elle ne peut plus être changée et sera la même pour toute la durée du sort. L'élément matériel de ce sort est un peu de fumée (issue d'une pipe, par exemple), ainsi qu'une plume d'oiseau.

Violente rage de dents de Xandar* (altération)

Niveau : 3

Portée : 70 m

Éléments : V, S, M

Durée : 4 rounds + 1 par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature + 1 tout les 3 niveaux dans un cercle de 10 m de diamètre

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort déclenche instantanément chez les créatures affectées une violente rage de dent si elles ont le malheur de manquer leur jet de sauvegarde contre les sorts. La victime encaisse alors un point de dégâts par round pendant toute la durée du sort. De surcroît, pour pouvoir lancer un sort, un jeteur de sort quel qu'il soit doit réussir un jet de Sagesse pour réussir. La victime aura également la désagréable sensation de sentir sa bouche envahie par la bave, qui coulera à flots pendant toute la durée du sort. Elle souffre alors d'un malus de -2 sur tous ses jet de Charisme. Enfin, pendant toute la durée du sort, la victime souffre aussi d'un malus de -2 sur ses jets d'attaque. L'élément matériel de ce sort est une dent d'orque qui est broyée pendant l'incantation.

Quatrième Niveau

Agrégation de Nomélie* (altération)

Niveau : 4

Portée : 0

Durée : 1d4+1 rounds

Éléments : V, S, M

Zone d'effet : le magicien

Temps d'incantation : 4



Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort autorise le lanceur à lancer au cours des prochains rounds autant de niveaux de sorts qu'il a de niveaux. Le sort prend fin au bout d'1d4+1 rounds, ou dès que le jeteur entreprend une action autre que le lancer de sorts. Par exemple, un mage de niveau 7 pourrait lancer un sort de 4^{ème} niveau et un sort de 3^{ème} niveau, ou 3 sorts de niveau 2 et un sort de niveau 1, etc... Ainsi, Nomélie, au niveau 8, pourrait lancer *Affaiblissement* deux fois dans le round, après avoir lancé ce sort, pourvu qu'elle l'ait mémorisé deux fois. Notez également qu'il est impossible de lancer des sorts supérieurs au 4^{ème} niveau : un mage de niveau 10 ne peut pas inclure de sort de 5^{ème} niveau dans ses combinaisons. L'élément matériel de ce sort est une paire de ciseaux.

Force exceptionnelle de Déorie* (Altération)

Niveau : 4

Portée : 5 mètres/niv

Éléments : V,M

Durée : 2 heures/niv du jeteur

Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : une créature par 4nv.

Jets de Sauvegarde : Aucun

Tous les personnages se trouvant dans la zone d'effet acquièrent la force exceptionnelle jusqu'à la fin de la durée du sort.

Chaque personnage lance son dé 100 pour déterminer sa force. Quelque soit la force de la créature, celle-ci ne tient compte que de son nouveau score jusqu'à la fin du sort.

L'élément matériel de ce sort est une mèche de cheveux trempée dans une fiole de potion de force.

Le magicien lance ensuite la mèche de cheveux dans les airs.

Moquerie Sournoise du Mage Sombre* (enchantement/charme)

Niveau : 4

Durée : 5 rounds +1 par niv.

Zone d'effet : la créature.

Portée : 25 m.

Éléments : V, S, M.

Temps d'incantation : 4.

Jet de Sauvegarde : Spécial

Ce sortilège a été créé par le fantasque Mage Sombre pour pouvoir se moquer de ses victimes en toute impunité. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 1 tout pour chaque niveau ou DV que la victime a en moins par rapport au jeteur) il croit que les moqueries et insultes prononcées par le mage sont en fait des compliments. Par exemple, si le jeteur lui dit « tu n'es qu'une bouse de troll », la victime comprendra « votre charme naturel n'a d'égal que votre habileté à l'épée ». Toutes les autres personnes présentes comprennent en revanche les paroles du mage et sont libres de le signifier à la victime. Celle-ci devra toutefois réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (sans malus) pour accepter ce que ses compagnons lui disent (gare aux fesses du mage dans ce cas).

Onde sonique d'Estrielle* (Son)

Niveau : 4

Portée : rayon de 10 mètres

Éléments : V, M

Durée : Instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : le barde

Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort affecte toutes les créatures se trouvant dans la zone. Une onde partant de l'instrument de musique du barde porte 1d8 de dégâts par niveau à toutes les créatures.



Chapitre 2

Petite Malédiction de Nomélie* (altération)

Niveau : 4
Portée : 30m
Durée : 1j/nv
Eléments : V, S, M
Zone d'effet : variable
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : aucun

La Petite Malédiction consiste en l'affliction d'un semblant de maladie à quelqu'un. Notamment, la sorcière le lançant peut faire apparaître des boutons, bloquer les jambes, peindre le visage en jaune ou n'importe quelle idée diabolique n'entraînant pas la mort immédiatement sur la victime. Les symptômes sont tous les symptômes courants, et la durée temporaire de la malédiction ne peut pas être détectée. L'élément matériel de ce sort est une petite poupée de chanvre dans laquelle on plante un aiguille. La poupée n'a pas besoin de ressembler à la victime. Une *dissipation de magie* réussie permet de réduire de moitié la durée du sort.

Pluie d'acide d'Océane* (évocation)

Niveau : 4
Portée : 20 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 round par 2 niveaux
Zone d'effet : un carré de 10 m de côté.
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : ½

Par ce sort, le magicien génère une forte pluie d'acide, qui tue instantanément toutes les créatures de moins de 3 + 1 Dés de Vie de trouvant dans la zone d'effet et inflige 1d12 points de dégâts de brûlures par round aux autres créatures. Un jet de sauvegarde contre les sorts peut être tenté à chaque round afin de réduire les dégâts de moitié. Les douleurs infligées par ce sort sont telles que les créatures affectées

combattent à -2 pendant 1d4+1 rounds après la fin du sort, à moins qu'un jet de constitution ne soit réussi. Notez que contrairement au sort de cinquième niveau *Nuage mortel*, les conditions climatiques, à moins d'être extrêmes, n'affectent pas la zone d'effet du sort, pas plus qu'elles ne peuvent le dissiper.

Protection contre la cécité selon Nomélie (Abjuration/ Nécromancie)

Niveau : 4
Portée : toucher
Eléments : S M
Durée : 2tr + 1rd/nv
Temps d'incantation : 3 ou 4
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : spécial.

En touchant la créature à protéger, la personne employant ce sort peut la protéger temporairement contre certaines formes de Cécité ou Surdité. Ce sort n'a pas l'effet de *Guérison de la Cécité* ou *Guérison de la Surdité*

Rapidité musicale d'Estrielle* (Son)

Niveau : 4
Portée : 0
Eléments : V, M
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le barde
Jet de sauvegarde : aucun

Pour préparer ce sort, le barde se met à chanter, puis pendant toute la durée du sort, il peut faire deux fois plus d'actions en un round que ce qu'il aurait pu faire normalement. Il peut donc attaquer deux fois par round, lancer deux sorts etc. Ce sort n'est pas cumulable avec celui de *Hâte*, ni avec aucun objet magique ayant les effets de ce sort, comme l'anneau de Hâte. Les autres combinaisons sont possibles, comme avec un Cimeterre de grande vitesse.



Réciprocité de Karnor* (abjuration)

Niveau : 4

Portée : le prêtre et une créature de son choix dans un rayon de 20 m

Éléments : V, S, M

Durée : 8 rounds + 1 round par niveau

Zone d'effet : spéciale

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sortilège, créé par le puissant sorcier Karnor, permet le phénomène suivant : le magicien choisit un adversaire sur lequel il jette ce sort, ainsi que sur lui-même. Si le jet de sauvegarde de la victime échoue, chaque coup porté par la victime contre le magicien est également ressenti avec la même intensité par la victime du sort. En contrepartie, chaque coup porté par le magicien contre la victime est également ressenti par l'invocateur. Le procédé s'applique également au sortilège lancé vers l'une ou l'autre des personnes concernées par l'autre personnage qui est également ressenti par le jeteur, bien que les jets de sauvegarde normaux s'appliquent pour les deux parties. Si l'une des deux créatures meurt, le sort prend fin instantanément. L'élément matériel de ce sort varie selon la victime : il faut en effet posséder un objet similaire à la créature visée ; un livre de sort si le personnage est un magicien, une épée s'il est un guerrier, un collier d'or si le personnage en porte un, etc... Un seul objet est suffisant.

Soif de Sang Ogresque* (altération)(Réversible)

Niveau : 4

Portée : 35 m

Durée : 1 round par niveau.

Zone d'effet : 1 créature par niveau dans un rayon de 10 m.

Temps d'incantation : 4.

Éléments : V, S, M

Jet de sauvegarde : Aucun

Le sort permet à un jeteur d'enrager toute créature ayant au moins 50% de sang ogre dans les veines. Cette rage les rend assoiffés de sang et de massacre, et améliore leur capacités de combat. Pour toute la durée du sort, les bénéficiaires gagnent les effets suivants : +2 au toucher, +4 aux dégâts, +2 contre les charmes, +1d10 pv. Les ogres ne sont toutefois pas charmés et restent maîtres de leurs actions, mais sont poussés par un irrésistible désir de tailler leur adversaire en pièces. Si les points de vie supplémentaires permettent de dépasser le total courant de la créature, les points surnuméraires sont perdus lorsque le sort prend fin, en même temps que les autres bonus.

L'inverse de ce sort, *Faiblesse Ogresque*, permet au jeteur d'affecter des créatures ayant au moins 50% de sang ogre. Si ceux-ci ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre les sorts, ils souffriront immédiatement des effets suivants : -1 au toucher, -2 aux dégâts, -1d8 pv, -4 sur tout les JS. Les malus disparaissent à la fin du sort, mais les points de vie perdus doivent être récupéré par le repos ou magiquement.

Cinquième Niveau

Anesthésie (nécromancie)

Niveau : 5

Portée : Toucher

Durée : 2 rounds par niveau

Éléments : V, S, M

Zone d'effet : Créature touchée

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, le jeteur peut rendre un sujet inconscient et insensible pour une certaine période de temps. Seules les créatures vivantes peuvent être affectés par ce sorts : Golems, Morts-vivants, mimiques ne sont pas affectés. Pendant que l'anesthésie est effective, le sujet a un bonus de +10% aux jets de chocs métaboliques, souffrant seulement de la moitié des dommages physiques, et recevant les



Chapitre 2

bénéfices d'un sort de *ralentissement du poison*. Le bénéficiaire est également complètement désespéré et peut être massacrés facilement.

Arc de Mage de Salyvia* (conjuración)

Niveau : 5

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : 3 rounds + 1 round tous les deux niveaux

Zone d'effet : le magicien

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

La célèbre conjuratrice d'Allansia a créé ce sort car elle regrettait de ne pouvoir utiliser les arcs, armes qu'elle a toujours beaucoup appréciées et qu'elle rêvait de manier. Grâce à ce sort, il est possible de conjurer un arc magique d'une couleur bleue claire. Cette arc, maniable par le seul jeteur, ne requiert aucune unité de compétence et ne pèse rien. L'arc a les capacités suivantes : Cadence de tir : 2 flèches par rounds, dégâts P/M : 1d10, dégâts G : 2d6 Facteur de vitesse : 3 Portée courte : 8, Portée moyenne : 15, Portée longue : 22. L'arc possède un bonus de +2 au toucher (mais pas aux dégâts) et est considéré comme une arme +2 pour toucher les monstres. Les projectiles sont des traits jaunes phosphorescents, qui apparaissent déjà encochés sur l'arc lorsque le magicien désire tirer, ce qui justifie un faible facteur de vitesse ; de plus, le magicien n'est donc jamais à court de projectiles (mais il est impossible d'utiliser des flèches normales avec cet arc). L'arc du mage s'utilise comme un arc normal, le jeteur du sort devant effectuer un jet d'attaque réussie pour toucher. Il est virtuellement impossible de donner des coups en utilisant l'arc comme un gourdin ou même un bâton. Enfin, si l'arc est arraché des mains du magicien, il disparaît, rompant ainsi le sort. Notez cependant que le magicien peut accrocher son arc dans son dos. L'élément matériel de ce sort est une flèche de bois, qui est brisée lors de l'incantation.

Chute de dents instantanée de Xandar* (altération)

Niveau : 5

Portée : 35m +2m/nv

Durée : Permanente

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Annule

Éléments : V, S, M

Ce sortilège puissant est une arme redoutable contre les vampires et autres créatures faisant usage de leur morsure pour attaquer. En effet, si la victime rate son jet de sauvegarde contre les sorts, ses dents commenceront à tomber au rythme de 2 par rounds dans l'ordre suivant: canines, incisives, molaires. Le nombre total de dents qui tombent est égal au niveau du magicien. Un vampire affecté par ce sort ne peut plus sucer le sang, et une créature, telle un grand fauve ou un troll, utilisant sa morsure voit ses dégâts avec celle-ci être réduits de 50% si la créature a perdu moins de 15 dents. Si la créature a perdu plus de 15 dents, les dégâts sont réduits de 2/3.

Les dents perdues repoussent toutes aux bout d'1d2 mois. Pendant cette période, si la victime est un humanoïde, elle perd temporairement 2 points de Charisme. L'élément matériel de ce sort est une dent de vampire.

Colique insoutenable de Xandar* (altération)

Niveau : 5

Portée : 30m +2m/nv

Durée : 6 rounds +2 par niveau.

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Annule

Éléments : V, S, M

Lorsque ce sort est lancé, si un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -2 n'est pas réussi, la créature visée souffre immédiatement d'un mal de ventre extrême, et est pris d'un



irrésistible besoin de se soulager. Cette situation entraîne un malus de -3 sur les jets d'attaque, de dégâts et de Dextérité, et annule l'Ajustement Défensif. De plus, toute créature tentant de lancer un sort doit réussir un jet de Sagesse pour y parvenir.

Tous les 4 rounds, la victime aura la possibilité de déféquer. Si elle décide de le faire, elle sera soulagée et les malus disparaîtront pour un round. Mais dès le round subséquent, le cycle recommencera, les douleurs et les malus revenant. Il est à noter que les effets de ce sort se prolongent jusqu'à la fin de la durée du sort, même si le Magicien est tué.

A la fin du sort, la créature visée perd temporairement un point de Constitution. Elle ne pourra le regagner qu'une fois reposée et convenablement restaurée. L'élément matériel de ce sort est un peu d'excrément séché.

Filet Orchestral d'Estrielle* (son)

Niveau : 5

Durée : 2 rounds / niv

Portée : 3 m par niv

Zone d'effet : rayon de 15 m

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : annule

Le sort Filet Orchestral est une version plus puissante du sort Filet Musical. Lorsqu'il incante ce sort, le barde matérialise la partition de musique qu'il est en train de jouer. Grâce à ce sort, le barde empêche toutes personnes manquant leur Jet de sauvegarde et se trouvant dans la zone d'effet de bouger. De plus les créatures prises dans le filet ne peuvent attaquer ou lancer des sorts. De surcroît, les victimes se font lacérer par le filet, ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par round.

Lame dansante d'Océane* (altération)

Niveau : 5

Portée : 10 m

Éléments : V, S, M

Durée : 5 rounds par niveau

Zone d'effet : une épée

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, créé par la célèbre Océane de Nédrelle, le magicien peut manier à distance une épée (et seulement une épée), comme un guerrier manierait une *Lame dansante* (voir le GdM). Le magicien doit maintenir sa concentration sur la lame, avec une durée maximum de 5 round par niveau, et manie l'épée comme un guerrier de même niveau que le mage. L'épée peut être de n'importe quelle type : longue, courte, large... mais ne peut être ni un cimeterre, ni un sabre. Si la concentration du mage est rompue, le sort est brisé, mais l'épée combattra encore un round après la rupture de la concentration du mage, qu'elle soit volontaire ou non. L'élément matériel de ce sort est une plume de pigeon que l'on fixe sur l'épée.

Masque du Mage Sombre* (illusion/fantasme)

Niveau : 5

Portée : 0

Durée : 24 heures

Éléments : V, S

Zone d'effet : le magicien

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fut créé par le célèbre Mage Sombre résidant à Carfax (voir Carfax pour plus d'informations). Ce sort lui permet de modifier les traits de son visage, et uniquement le visage, de la manière dont il le souhaite ; il adopte chaque jour un visage différent. Grâce à ce sort, un magicien peut donc modifier la couleur de ses yeux, de ses cheveux, son profil, sa pilosité, etc... Ce sortilège semble au premier abord moins puissant qu'un sort d'*Illusion majeure*, mais le sort de *Masque du mage Sombre* a l'avantage de ne pas être contré par les sorts suivants : *Vision véritable* et autres sorts du même acabit, *Clairvoyance*, *Dissipation de la magie* et n'est pas détectable par la *Détection de*

Chapitre 2



la magie. Le visage peut être celui de n'importe quel être humanoïde, de l'elfe au nain en passant par l'humain ou l'orque. Le visage est complexe et détaillé, précis jusque dans les moindres détails et le sort permet également d'imiter n'importe quel visage existant, même vu une seule fois, à la perfection. Ce sort peut également être combiné avec n'importe quel autre sort d'illusion ou avec le sort d'*agrandissement*. Notez cependant qu'un souhait ou une magie du même gabarit peut dissiper le sortilège.

Nappe gazeuse de Nomélie* (altération)

Niveau : 5

Portée : 1km

Durée : variable

Éléments : V, S

Zone d'effet : variable

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : annule

La Nappe Gazeuse de Nomélie permet au magicien de remplir une zone d'un gaz semblable au gaz naturel. Ce gaz est toxique et explosif, et on ne peut pas manquer de reconnaître son odeur dérangeante. La zone couverte est au maximum un cube de 10m de côté par niveau, mais la forme et la fluidité de la nappe de gaz peuvent être contrôlées à volonté par le magicien. De base, le sort peut asphyxier les créatures (tombent inanimées pour 1d4 rd) de moins du tiers de DV du magicien se trouvant dans la zone couverte. Cependant, en réduisant la zone affectée, le gaz peut être concentré et toucher des créatures de plus en plus puissantes. Par ex, si la zone couverte est divisée par deux, le nombre de DV impliqués est multiplié d'autant.

Une fois répandu, le gaz peut exploser au contact de la moindre flamme. Les dégâts sont de 1d6 par créature par niveau du magicien, et évoluent en fonction de la densité de la même manière que l'asphyxie, sans JS. L'explosion la plus minime est capable de souffler une maison de bonne taille, mais le gaz répandu en plein air a tendance à s'estomper, perdant 20% de son efficacité à chaque round. La zone touchée par l'explosion est égale à 1d4*la zone de base... attention à s'en trouver TRES loin.

Perte d'amitié de Xartur* (enchantement/charme)

Niveau : 5

Portée : 10m + 5 par niveau

Éléments : V, S

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 2 cibles à moins de 10m l'une de l'autre

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort donne l'impression à deux cibles de voir leur pire ennemi du moment ou la créature envers laquelle leur haine est si forte que les cibles fonceront tête baissée afin d'assouvir leur soif de tuerie. Ceci provoque chez les deux êtres l'envie de se battre à mort sur-le-champ en interrompant leur action déjà engagée. Le choc mental est si fort que pour les deux cibles rien n'existe autour d'elles, et leurs pensées ne s'arrêtent qu'à l'idée de tailler en pièce l'autre individu. Un jet de sauvegarde réussi annule le sort chez les deux cibles, mais leur fait perdre un round le temps de reprendre leurs esprits. Les JS sont modifiés comme précisé dans le tableau 04 :



Nomélie

En cas d'échec, un jet d'intelligence est autorisé à chaque round à partir du 3^{ème}. Ce jet est modifié de la façon suivante :

Niveau du jeteur – niveau moyen des cibles.

Un sort de *Dissipation de la magie* ou *Délivrance de la malédiction* annule l'effet du sort.

Permanence mineure de Nomélie*

(altération)

Niveau : 5

Portée : 1km

Durée : ½ journée par niv.

Eléments : V, S

Zone d'effet : variable

Temps d'incantation : 5 rounds

Jet de sauvegarde : annule

Permanence mineure est très semblable à *Permanence*, mais il n'a qu'une permanence

relativement courte de quelques jours. Par contre, le champ d'application est plus large, puisqu'il permet de stabiliser l'état d'objets, etc. De même, il n'est pas besoin de passer un temps fou pour connaître les possibilités de permanence mineure sur d'autres sorts.

Pluie d'Eau Bénite de Nomélie *(Conjuration)

Niveau : 5

Portée : 50m/nv

Elements : M

Durée : 1tr/nv

Temps d'incantation :

Zone d'effet : rayon 120m

Jet de sauvegarde : aucun

Par un temps nuageux, le lanceur peut déclencher une véritable petite pluie d'eau bénite sur la zone qu'il désigne. L'eau est considérée bénite par un prêtre du niveau du lanceur. Les dégâts par round sont équivalents à ceux produits par une fiole d'eau bénite, affectant toutes les créatures se trouvant dans la zone. Les JS suivent la même règle.

Le lanceur peut intensifier ou réduire la pluie. Il s'applique alors un modificateur inversement proportionnel à la surface de la zone affectée. L'élément est une petite fiole d'eau bénite.

Pont Musical d'Estrielle* (son)

Niveau : 5

Durée : 2 rounds / niv

Portée : 3 m par niv

Zone d'effet : rayon de 15 m

Eléments : V, S

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Le jeteur de sort, s'il lance ce sort, crée une partition. Celle-ci prend la forme d'un pont et permet de franchir n'importe quel gouffre tant que la zone d'effet est suffisante. Il peut franchir ce pont avec ses compagnons tant que le sort fait effet.



Projectile d'Océane*(Evocation)

Niveau : 5

Portée : 80 mètres + 10 mètres par niveau

Éléments : V, S

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : une créature ou plus dans un cube de 5 mètres d'arête

Jet de sauvegarde : ½

Ce sort est une version plus puissante et personnalisée du sort de premier niveau, *Projectile Magique*. Créé par la célèbre Océane de Nédrelle, le sort crée en effet 5 projectiles qui jaillissent des doigts du magicien et frappent inmanquablement leur cible, y compris les créatures engagée dans un combat. Même protégée la cible sera inexorablement frappée par le projectile, car il suffit de la localiser, en la voyant ou grâce à des moyens magiques. Il est également possible, à l'inverse de sa version de premier niveau, de viser une personne spécifique, comme le chef d'un groupe, même s'il n'est pas discernable des autres. Cependant, il est toujours impossible de viser une partie spécifique du corps. De même, les objets inanimés ne peuvent être frappée par les projectiles. Les projectiles sont au nombre de 5 et infligent 2d4+1 points de dégâts chacun. Il est possible de les diriger vers des personnes distinctes et se trouvant toutes dans la zone d'effet, ou bien de concentrer tous les projectiles sur la même cible.

Rouille de Keltorn* (altération)

Niveau : 5

Portée : 25 m + 5 m par niveau

Élément : V, S

Durée : permanente

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 10 kg + 3 kg par niveau

Jet de sauvegarde : spécial

Créé par Keltorn, un magicien passionné de golems mais qui ne parvenait pas à dominer ses créations très longtemps, le sort de rouille peut servir dans de multiples occasions. Ce sortilège

permet d'attaquer, et ronger tous les éléments métalliques. Le sort de rouille affecte un objet pesant 10 Kg plus 3 Kg/ niveaux. L'objet ciblé doit réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine de se briser automatiquement ; les prochains chocs subis par l'objet lui feront de nouveau faire un jet mais cette fois avec un malus de 1 point tout les 4 niveaux d'expérience du jeteur. Inutile de préciser que ce sort est très efficace contre les golems de fer (encore faut-il pouvoir affecter une partie assez utile pour lui, un bras par exemple). Les armures, objets ou armes magiques bénéficient d'un point de bonus sur leur jet de sauvegarde par «+» qu'elle possède. Pour les autres objets ne possédant pas de «+», c'est au MD de décider d'un éventuel bonus au JS.

Stimulation Transcendantale de Déorie* (Altération)

Niveau : 5

Portée : 50 mètres

Éléments : V,S,M

Durée : 1 round /niveau du jeteur

Incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature/4 niveaux du jeteur dans un rayon de 5 mètres

Jet de Sauvegarde : Aucun

Lorsque l'incantation est prononcée, les personnages ou créatures affectées sont entourés par une sorte d'aura d'énergie. Celle-ci survolte alors les bénéficiaires du sort.

Chacun gagne alors +2 au tac0 ; +2 au JS ; ainsi que 2d6 PV supplémentaires de manière temporaires. De plus, ce sort protège contre les effets de la peur, avantage non négligeable pour affronter les monstres hideux ou titanesques qui peuplent Extrêmia.

L'élément matériel de ce sort est un petit anneau d'or d'une valeur d'au moins 1000 po (il n'est pas détruit lors de l'incantation et peut donc être réutilisé).



Voile ténébreux de Déorie* (Nécromancie)

Niveau : 5

Portée : 200 mètres

Éléments : V,S

Durée : 1round/2 niv

Temps d'Incantation : 4

Zone d'Effet : Surface de 10m de largeur et 20m de longueur

Jets de Sauvegarde : 1/2

Un voile noir recouvre la surface désignée par le jeteur de sort. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet voient leur énergie vitale aspirée par le voile, au rythme de $1d4+1/niv$; et ceci tous les rounds.

La créature ciblée peut évidemment tenter de sortir de la zone d'effet mais le jeteur peut déplacer son voile à condition bien sûr de ne pas exécuter d'autres actions en même temps.

Cependant le voile reste présent jusqu'à la fin de la durée du sort.

Sixième Niveau

Aura de protection selon Déorie*

(altération)

niveau : 6

portée : 0

Éléments : V, S

durée : 1 round/niveau

incantation : 6

zone d'effet : le jeteur

jet de sauvegarde : Aucun

A l'aide de ce sort, le jeteur s'entoure d'une aura magique. Celle-ci augmente les résistances magiques du jeteur contre les sorts. L'efficacité du sort dépend de la puissance du sortilège auquel il est exposé. Ainsi, le bénéficiaire du sort obtient :

- +5 aux JS contre les sorts de mages niveau 1,2 ou 3
- +4 contre les sorts niveau 4
- +3 contre les sorts niveau 5
- +2 contre les sorts niveau 6

De plus l'aura permet de lancer un jet de sauvegarde même quand le sort ne l'autorise pas, mais dans ce cas, les bonus aux jets de sauvegarde ne s'appliquent pas.

Coma Profond d'Océane* (Enchantement/ Charme)

Niveau : 6

Portée : 10 m par niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Cercle de 1 m par niv de diamètre

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Spécial

Lorsque le magicien lance ce sort, une épaisse fumée bleuâtre s'échappe de ses mains, et va entourer les créatures présentes dans la zone. Les créatures doivent réussir un Jet de sauvegarde. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde avec un malus de -2 , qui ont plus de DV que le magicien ou qui ont réussi leur jet de résistance au sommeil (s'il s'applique) ne sont pas affectés. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde, mais qui le manquent avec un malus de -2 sont simplement endormies pendant $2d4+1$ rounds. Celles qui ont le malheur de complètement manquer leur jet de sauvegarde tombent dans un coma profond et permanent, qui ne peut être dissipé que par magie.

Cône de Feu de Marcos le Noir* (invocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Élément : V, S, M

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : $\frac{1}{2}$



Chapitre 2

Ce sort est un ancien sortilège elfe perdu il y a bien longtemps, et qui inspira le sort de *Cône de Froid*. Le puissant sortilège de *Cône de Feu* permet de créer une zone de flamme partant de la main droite du magicien. Ce cône est long d'1 mètre et de 15 cm de diamètre par niveau du magicien. Le cône inflige 1d4 point de dégât par niveau du magicien. L'avantage de ce sort est que le magicien peut produire plusieurs effets :

- Il peut décider de lancer un cône pendant 3 rounds de suite : il incante le sort au premier round, lance un cône, puis un autre pendant les deux rounds suivants. Lors de ses deux rounds, il peut quand même lancer ses cônes même s'il est touché ou troublé, et a la possibilité de lancer un autre sort, si le lancement de ce dernier ne requiert pas l'utilisation des deux mains (ex : un *Projectile Magique*, laissant la deuxième main libre pour lancer le cône). Notez que si la concentration du magicien est rompue, il perd le sort qu'il incantait, mais peut toujours lancer le cône (initiative : 6). Le sort de *Cône de feu* ne peut être perdu que si le magicien est dérangé lors du premier round.
- Le magicien peut également décider de lancer 2 cônes lors d'un seul round : dans ce cas, le sort a une durée instantanée et un temps d'incantation de 9. Chaque cône part d'une des mains du magicien, lui interdisant ainsi de tenir quoi que ce soit. Notez également qu'une créature de taille M ou moins ou bien située à moins de 4 mètres du jeteur ne peut se trouver dans la zone d'effet des 2 cônes à la fois.

L'élément matériel de ce sort est un cheveu d'elfe blond comme l'or et une source de feu telle une flamme, une flèche enflammée ou un feu de camp.

Duel de Karnor* (altération)

Niveau : 6

Portée : 10 mètres par niveau

Durée : spéciale

Zone d'effet : Le magicien et une créature se trouvant à portée

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Annule

Le magicien désigne une créature se trouvant à portée ; Grâce à ce sort, celle-ci, ainsi que le magicien lui-même, se trouvent alors projeté dans un espace parallèle décalé du monde réel. Seule demeure, comme trace de leur présence, une ombre fluctuante aux contours indéterminés. Tant qu'ils demeurent dans cet espace, ils ne peuvent intervenir dans le monde réel, ni être inquiétés par lui. Les deux combattants ne peuvent quitter l'espace parallèle avant la mort de l'un d'entre eux. Le sort expire dès qu'au moins l'un des deux adversaires trépane, renvoyant le vainqueur et le corps de la victime dans le monde réel, à l'endroit exact d'où ils avaient disparus. La créature visée par le magicien peut cependant éviter le sortilège en réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts à -4. Enfin, l'élément matériel de ce sort est une pièce de marbre d'un jeu d'échec.

Toucher d'Océane* (nécromancie)

Niveau : 6

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : 1 round par niveau

Zone d'effet : créature touchée

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sortilège créé par la magicienne des Chasseurs Impitoyables, Océane de Nédrelle, permet d'absorber une partie de l'énergie physique d'une créature. La main du magicien est entourée d'un halo de couleur ; Si ce dernier réussit un jet d'attaque en mêlée, la créature touchée ressent une intense douleur sur tout le corps, avant de se sentir fortement affaiblie : Sa Force, sa Dextérité et sa Constitution sont diminuées de trois points pour toute la durée du sort, et la victime perd également temporairement un niveau. Si la victime réussit



son jet de sauvegarde, elle ne perd pas de niveau, et ne perd d'un seul point de Force, de Dextérité et de Constitution.

Notez également que le magicien peut toucher plusieurs fois de suite la même créature, qui doit alors effectuer un jet de sauvegarde pour chaque toucher. Les malus sont cumulatifs, et si une des valeurs atteint 0, la créature meurt immédiatement. Si elle devient niveau 0, elle ne peut plus progresser pendant toute la journée. Si la créature touchée n'a pas de score de caractéristiques, elle souffre à chaque toucher d'un malus de -1 sur ses jets d'attaque, -1 dé de vie, -1 à la classe d'armure, -1 à ses dégâts.

Septième Niveau

Globe d'électricité de Marcos le Noir* (abjuration)

Niveau : 7

Portée : 0

Éléments : V, M

Durée : 2rounds+1 round par niveau

Zone d'effet : le magicien et une zone d'un mètre autour de lui

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sortilège, créé par le mythique Marcos le noir, lui permet de se protéger contre ceux qui chercheraient à l'attaquer au corps à corps. En effet, ce sort produit un globe d'énergie électrique crépitante, entourant intégralement le magicien. Ce dernier peut se déplacer, combattre, lancer des sorts sans pour autant que le globe ne se dissipe. Ce sort a deux utilisations possibles :

- Si une créature se trouve à 1,5 mètres ou moins du magicien, elle reçoit 20d4 points de dégâts de décharge électrique, ou la moitié si son jet de sauvegarde est réussi. De plus, si la créature porte une armure métallique, elle reçoit 2d8 points de dégâts

supplémentaires (pas de JS). Le globe d'électricité est alors dissipé.

- Le magicien peut aussi, lorsqu'il affronte plusieurs créatures, choisir de ne pas dépenser toute l'énergie de son globe d'un seul coup ; dans ce cas, chaque créature attaquant le magicien reçoit 1d12 points de dégâts, plus 1d6 points supplémentaires si la créature porte une armure métallique. Notez que cette version du sort n'admet pas de JS et qu'elle peut affecter plusieurs personnes.

Résistance Psychique d'Abellius le rouge* (abjuration)

Niveau : 7

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : 6 rounds

Zone d'effet : le magicien

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Abellius a depuis longtemps découvert l'existence de psioniques sur Extrêmia, et, afin de se protéger de certains d'entre eux, il a mis au point ce sort : ce dernier permet au magicien de se protéger contre les pouvoirs mystérieux et terrifiants des psioniques. Cette protection n'est cependant pas infaillible et elle augmente avec le niveau de maîtrise du magicien. Contre les dévotions, le mage obtient une résistance psychique de 5% par niveau, et contre les sciences psioniques, il n'obtient qu'une protection de 2% par niveau. Ainsi, un magicien de 15^{ème} niveau aurait une résistance psychique de 75% contre les dévotions et de 30% contre les sciences. Notez que si un pouvoir psionique est maintenu plusieurs round, le magicien doit faire un jet à chaque round pour se protéger du pouvoir. De plus, la résistance psychique demandant un certain effort mental, il est impossible de contrer plus de trois pouvoirs par rounds, que ce soient des sciences ou des dévotions. L'élément matériel de ce sort est un ongle ou une griffe d'une créature ayant des talents psioniques.



Huitième Niveau

Rayon d'énergie d'Océane* (nécromancie)

Niveau : 8

Portée : 5m/niveau

Composantes : V,S,M

Durée : Instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : ½

La magicienne Océane de Nédrelle a créé ce sortilège suite à ses dernières recherches en parallèle sur la Nécromancie et le Psionisme en lesquelles elle voit un avenir très puissant. Cependant n'ayant pas accès à cette force intérieure elle essaie de s'en rapprocher le plus possible en utilisant la magie qu'elle connaît. En effet ce sort ressemble pratiquement à certains pouvoirs psioniques assez puissants.

Lorsque le magicien jette ce sortilège, il concentre en fait une certaine quantité de son énergie vitale au bout d'une de ses mains. Celle-ci devient une sorte de feu électrique translucide de couleur verte qui lui entoure la main. Puis, d'un coup, le rayon entouré de spirales (façon « railgun ☺ ») de même couleur va frapper à la tête la ou les cibles choisies par le magicien sans que celles-ci n'aient eu le temps de réagir : le choc est d'une violence terrible. Plusieurs effets sont alors possibles, selon la force vitale sacrifiée par le jeteur de sort. Tout d'abord, la ou les créatures ciblées doivent effectuer un jet de choc métabolique sinon elle(s) meurent sur le champ du fait d'une multitude de blessures internes (fractures de pratiquement tous les os du corps) ; Pour les quelques cibles restantes, le sortilège est si violent qu'il leur afflige un certain nombre de dégâts : 1d6+2 par niveau du magicien jusqu'à 10d6+20, jet de sauvegarde 1/2 (Bien que toute résistance contre la magie fonctionne normalement). Seulement , pour cela le magicien doit perdre 10 points de vie pour que le sort soit réussi : Si le jeteur n'a pas assez de

points de vie, alors le sort échoue et le magicien meurt (il tombe dans les négatifs). Il est possible maintenant pour le magicien courageux de sacrifier davantage de points de vie, à savoir 10 points de plus : les effets, si le jet de choc métabolique est réussi, en seront d'autant plus violents et les créatures ciblées d'autant plus nombreuses. Pour 2 points de vie sacrifiés en plus, 1d6+2 sont ajoutés aux dégâts de base jusqu'à 10 PV dépensés en plus de cette manière, soit au maximum : 10d6+20 + 5d6+10 = 15d6+30. Les cibles possibles sont :

- Si le jeteur ne choisit qu'une créature, celle-ci est affectée obligatoirement bien qu'elle puisse survivre en réussissant son jet de choc métabolique.
- Si le jeteur choisit d'affecter plusieurs créatures, il le peut : en affectant autant de dés de vie de créatures que de dés de 6 à lancer : Par exemple, un magicien niveau 12 qui choisit de sacrifier 20 PV à le droit d'affecter pour 15 dés de vie de créatures, soit 2 créatures à 8 et 7 dés de vie, soit 3 créatures à 5 dés de vie...

Pour que le magicien lance son sort, il lui faut avant se couper les veines de la main qui jettera le rayon : ce dernier puisera la puissance dans le sang du jeteur, en lui enlevant les points de vie sacrifiés. La plaie se refermera automatiquement et une fois seulement le sortilège lancé.

Neuvième Niveau

Boule d'Acide de Marcos le Noir* (évocation)

Niveau : 9

Portée : 15 m par niveau

Éléments : V, S, M

Durée : Instantanée + spéciale

Zone d'effet : Rayon de 6 mètres

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : ½

Ce puissant sortilège, créé par le non moins puissant Marcos le noir, est une sorte d'énorme



boule d'acide en ébullition, qui part des mains du jeteur et extermine tout sur son passage. Toute personne se trouvant directement sur la trajectoire reçoit 10d8+10 points de dégâts, et seulement la moitié si le jet de sauvegarde contre les sorts est réussi. Après le passage de la boule, les victimes souffrent de 2d4 points de dégâts supplémentaires dus à l'acide et ceci pendant un nombre de round égal à la moitié du niveau du jeteur de sort., à moins de passer deux rounds complets à enlever l'acide, ou à s'immerger complètement dans l'eau.

De plus, toute personne se trouvant à deux mètres reçoit 2d4 points de dégâts de projection d'acide (pas de JS), ainsi qu'1d4 points de dégâts les deux rounds suivants.

Enfin, chaque créature touchée par l'acide doit faire des jets sauvegarde contre l'acide pour ses pièces d'équipements. Les objets magiques bénéficient de leurs bonus sur le jet de sauvegarde. Les créatures touchées par les projections ont un bonus de +2 sur les JS des objets.

L'élément matériel de ce sort est une petite flasque d'acide, qui est brisée contre le sol au moment de l'incantation.

Souffle de Dragon selon Abellius le Rouge* (évocation)

Niveau : 9

Portée : personnel

Éléments : V, S, M

Durée : instantanée

Zone d'effet : un cône de 20 mètres de longueur

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : ½

Ce sortilège, créé par le grand Abellius le rouge, est un des sorts les plus puissants de magicien. Grâce à ce sort, le magicien peut reproduire la capacité de souffle d'un dragon. En effet, le magicien projette, à la fin de son incantation, un cône de flammes magiques et rougeoyantes,

long de 20 mètres et large de 30 centimètres à sa base et de 7 m à son extrémité. Ce cône de flamme, projeté de la bouche même du magicien, inflige 1d10 points de dégâts par niveau du magicien (avec un maximum de 24d10) à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Ces dernières doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles, ajusté par leur dextérité, pour n'encaisser que la moitié des dégâts. Dans le cas contraire, et si la créature est encore en vie, n'oubliez pas le jet de choc métabolique qui s'appliquera certainement. Notez également que ce sort est très éprouvant pour le magicien, et que ce dernier perd deux points de constitution pendant 2d6 heures. L'élément matériel de ce sort est un morceau d'écaille de dragon rouge, que le magicien doit ingérer lors de l'incantation. Il existe une variante de ce sort, où l'élément est un morceau d'écaille de dragon blanc, mais le souffle est alors un cône de givre et les dégâts ne sont que de 1d6 points de dégâts par niveau du magicien (maximum 24d6). Cependant, il ne perd alors qu'un seul point de constitution de manière temporaire.

Chapitre 2





Chapître 3 :
Sorts de Prêtre

Chapitre 4



PREMIER NIVEAU	47
<i>Arrêt des hémorragies* (nécromancie)</i>	47
<i>Aura de beauté*</i>	47
<i>(enchantement/charme)</i>	47
<i>Baptême* (altération)</i>	47
<i>Bouclier spirituel* (abjuration)</i>	47
<i>Détection de la grossesse* (divination)</i>	48
<i>Détection des reptiles*(divination)</i>	48
<i>Divination des expériences sexuelles* (Divination)</i>	48
<i>Peau de mort* (Nécromancie)</i>	49
<i>Peau de sang* (Nécromancie)</i>	49
<i>Peur animale* (Enchantement/Charme)</i>	49
<i>Prière basique* (Abjuration)</i>	49
DEUXIEME NIVEAU	50
<i>Espoir Divin (altération/abjuration)</i>	50
<i>Protection contre la nausée* (abjuration)</i>	50
<i>Réversible</i>	50
<i>Soins des blessures modérées* (nécromancie)</i>	50
<i>Réversible</i>	50
<i>Transmutation de l'eau en vin*(Altération)</i>	51
<i>Réversible</i>	51
TROISIEME NIVEAU	51
<i>Protection contre la cécité* (Protection)</i>	51
<i>Protection contre la pétrification* (Abjuration)</i>	51
<i>Résistance à l'électricité* (Abjuration)</i>	51
<i>Soin des blessures intermédiaires* (nécromancie)</i>	51
<i>(réversible)</i>	51
QUATRIEME NIVEAU	52
<i>Bâton spirituel* (invocation)</i>	52
<i>Colonne d'eau*(évocation)</i>	52
<i>Eclair de la vérité* (invocation)</i>	52
<i>Réversible</i>	52
<i>Invisibilité aux créatures volantes*</i>	53
<i>(Illusion/fantasme)</i>	53
<i>Lion de Rodafus* (conjuración)</i>	53
<i>Pluie d'Eau Bénite* (Climat)</i>	54
<i>Protection contre le poison*(Abjuration)</i>	54
<i>Rêve* (enchantement/charme)</i>	54
CINQUIEME NIVEAU	55
<i>Animations des ombres* (nécromancie)</i>	55
<i>Arme Bénite* (Enchantement/ altération)</i>	55
<i>Dissipation des charmes* (abjuration)</i>	56
SIXIEME NIVEAU	56
<i>Colonne de Terre* (Evocation)</i>	56
<i>Prière majeure* (Conjuración)</i>	56
<i>Protection contre les morts-vivants* (abjuration)</i>	56
<i>Soin des blessures mortelles* (nécromancie)</i>	57
<i>Réversible</i>	57
<i>Tempête de métal* (conjuración)</i>	57
SEPTIEME NIVEAU	57
<i>Habit sacré* (abjuration)</i>	57
<i>Soins de masse* (abjuration)</i>	58
<i>Réversible</i>	58
<i>Rayon de disruption* (invocation)</i>	58



Premier Niveau

Arrêt des hémorragies* (nécromancie)

Niveau : 1
Sphère : Soins
Portée : 0
Durée : instantanée
Éléments : V, S
Zone d'effet : créature touchée
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait stopper immédiatement tout saignement de la créature touchée par le prêtre. Ce sort ne soigne en aucun cas les dégâts reçus, il se contente d'arrêter le sang de couler. Ce sort est surtout utilisé lorsqu'un personnage ne peut être soigné ou qu'une hémorragie doit être arrêtée avant d'envisager les soins. Ce sort empêchera les blessures de saigner, mais ne les refermera pas (elles ne feront que cicatriser) et le sang déjà existant ne disparaît pas. Ce sort est particulièrement utile pour contrer les effets d'une *arme sanglante*.

Aura de beauté* (enchantement/charme)

Niveau : 1
Portée : 0
Éléments : V, S
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : zone d'effet de 10m de rayon
Jet de sauvegarde : annule

L'aura de beauté crée une sorte de globe de beauté qui attire 1d4 personnes du sexe opposé jusque dans la zone d'effet. Ce sort ne peut être incanté en combat, et les hommes attirés doivent avoir une intelligence de 5 ou plus pour être affectés par ce sort. Notez que les hommes sont seulement attirés et ne sont pas charmés.

Tableau 05 :
Effets du Baptême

Jet d8	Résultat
1	Rien
2	+1 en Force
3	+1 en dextérité
4	+1 en constitution
5	+1 en intelligence
6	+1 en sagesse
7	+1 en Charisme
8	Faire 2 jets (en ignorant désormais ce résultat)

Baptême* (altération)

Niveau : 1
Sphère : générale
Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : permanente
Zone d'effet : Une créature
Temps d'incantation : 5 rounds
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut augmenter d'un point un score de trait d'un bébé en le baptisant, à la condition que la cérémonie, coûtant 1000 po, ait lieu au plus tard une semaine après la naissance de l'enfant. Le trait est décidé aléatoirement (voir tableau 05).

L'élément matériel de ce sort est le symbole religieux du prêtre, ainsi que de l'eau bénite, qui doit être aspergé sur le symbole religieux et sur l'enfant. Notez que ce sort est facilement adaptable à une campagne se déroulant dans le moyen-âge chrétien.

Bouclier spirituel* (abjuration)

Niveau : 1
Sphère : Protection
Portée : 0
Éléments : V, S



Chapitre 4

Durée : 6 rounds+1 par niveau
Zone d'effet : le prêtre
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer un bouclier d'énergie bleutée qui peut prendre la taille voulue par le prêtre (bouclier de poing, petit, moyen, grand). Le *Bouclier Spirituel* ne pèse rien et n'est pas tangible. Il est cependant considéré comme un bouclier magique. Son bonus de protection est en fonction du niveau du jeteur, comme décrit dans le tableau 06.

Le *Bouclier spirituel* ne peut être détruit de quelque manière que se soit, mais peut être dissipé par un sort de *Dissipation de la magie* lancé avec succès. Ce bouclier magique n'est en aucun cas cumulable avec un autre bouclier, magique ou non. Enfin, seul le prêtre jetant le sort peut en bénéficier, il ne peut le lancer sur un autre personnage. Seuls les prêtres dont le clergé permet l'usage du bouclier peuvent utiliser ce sort.

Détection de la grossesse* (divination)

Niveau : 1
Sphère : Divination
Portée : toucher
Éléments : V, S
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sortilège permet à un prêtre de détecter la grossesse chez une créature. Le prêtre peut également connaître les jours de conception, le stade de la grossesse, l'estimation de la date de naissance, et le sexe de l'enfant.

Détection des reptiles*(divination)

Niveau : 1
Sphère : divination
Portée : 15 m
Durée : 1d4 rounds +1 par niveau
Zone d'effet : cercle de 20m de rayon autour du prêtre
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort, développé par le clergé de Frsst, est en tout point similaire à celui de *Détection des morts-vivants* mis à part qu'il détecte les reptiles. L'élément matériel de ce sort est une écaille de reptile, ainsi que le symbole religieux du prêtre.

Divination des expériences sexuelles* (Divination)

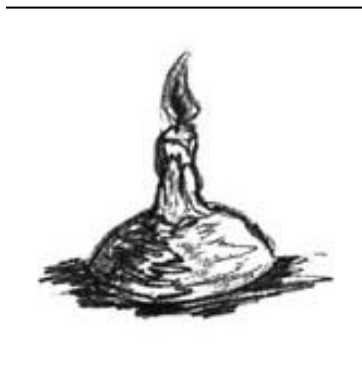
Niveau : 1
Sphère : divination
Portée : 15 m
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Aucun

L'incantation de ce sort requiert un bol d'eau bénite, et de l'encre doit y être versée. Le pourcentage d'eau qui n'est pas noire révèle alors le pourcentage de pureté de la personne observée. Bien qu'on ne puisse être complètement sûr, un score en-dessous de 50% indiquera probablement que la personne a perdu sa virginité. Généralement, 1 score de moins de 10% révélera que la personne est extrêmement débauchée, alors qu'un score au-dessus de 75% montrera que la personne se contente la plupart du temps de simples contacts avec les personnes du sexe opposé (ou non...). Par exemple, un personnage tel que le célèbre barde Xartur aurait environ un score de 5%.



Peau de mort* (Nécromancie)

Niveau : 1
Sphère : Nécromantique
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Temps d'incantation : 2
Durée : 2 rounds par niveau



Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Annule

La créature touchée par ce sort verra sa peau pourrir, devenir affreuse et on remarquera qu'il se dégage de la victime une forte odeur, pour toute la durée du sort. Toute créature, amie ou ennemie, voyant la victime du sort aura alors une profonde envie de l'attaquer de toutes ses forces jusqu'à la mort de cette dernière, ce qui se fera si un jet contre les sorts n'est pas réussi. Le MD peut accorder un bonus de +1 ou +2 aux créatures ou personnages particulièrement proches de la victime du sort. Notez que ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants. L'élément matériel de ce sort est un morceau de peau pourrie.

Peau de sang* (Nécromancie)

Niveau : 1
Sphère : Nécromantique, protection
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/ niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort conjure du sang qui apparaît sur le corps du prêtre. Cela crée une aura de peur, et toutes les créatures de 2 DV ou moins s'enfuient, complètement terrorisées par le prêtre. L'élément matériel est une goutte du propre sang du prêtre.

Peur animale* (Enchantement/Charme)

Niveau : 1
Sphère : Animale
Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : 2 rounds par niveau
Zone d'effet : 15 m de rayon autour du prêtre
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet d'inspirer la peur aux animaux entrant dans la zone d'effet et pouvant voir le prêtre. Tout animal de moins de 3 DV s'enfuit instantanément, s'éloignant du prêtre au maximum de sa vitesse de déplacement. Tout animal ayant entre 3 et 6+3 DV doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie à -2 pour ne pas subir le même sort. Les animaux de plus de 6+3 DV ne sont pas affectés par le sort.

Prière basique* (Abjuration)

Niveau : 1
Sphère : Générale
Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : zone de 10m de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Si le prêtre mène sa *prière basique* jusqu'à sa divinité, l'influence de cette dernière se fera ressentir. Tout ceux qui participent doivent se trouver dans la zone et répéter la prière pour bénéficier de cette influence. Celle-ci s'exprime par un +5% ou un +1 sur un seul jet et un seul au cours de la journée. Si le prêtre remémore ce sort, l'effet est dissipé. Il est impossible de cumuler plusieurs *Prières basiques*.



Deuxième Niveau

Espoir Divin (altération/abjuration)

Niveau: 2

Sphère : Guerre, Combat

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet: rayon de 10 mètres de diamètre tous les 3 niveaux

Durée : 5 tours

Éléments: V, S, M

Portée : cercle de 15 mètres de diamètre par niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une zone de magie plus ou moins puissante autour du prêtre, ce qui permet aux personnages qui sont dans la zone d'effet de bénéficier des ajustements qui suivront. Les personnes se trouvant dans la zone ne peuvent bénéficier des effets :

- Si leur alignement est opposé à celui du prêtre
- Si les dieux vénérés sont opposés au dieu du jeteur
- S'ils sont les ennemis du prêtre

Si une créature dans la zone n'est pas concernée par ces restrictions, elle bénéficie des effets suivants, qui varient selon le niveau du prêtre comme il suit :

niv 1 à 3 : +1 jets de moral

niv 4 à 6 : +1 jets de moral; +1 au jet de toucher

niv 7 à 9 : +1 jets de moral; +1 au jet de toucher; +1 au jet de dégâts

niv 10 à 12 : +1 jets de moral; +1 au jet de toucher; +1 au jet de dégâts, +1 à la CA

Pour lancer ce sort, le prêtre a besoin de brandir son symbole religieux en hurlant le cri de guerre de son clergé.

Protection contre la nausée* (abjuration)

Réversible

Niveau : 2

Sphères : soins, protection

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : 6 tours par niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort protège un personnage de la nausée, en empêchant son organisme d'en provoquer pour toute la durée du sort. L'inverse de ce sort, *Nausée*, peut causer la nausée à une victime. Cette version du sort requiert un jet de toucher réussi. La victime souffre d'un malus de 2 à ses jet d'attaque et de dextérité.

Soins des blessures modérées* (nécromancie)

Réversible

Niveau : 2

Sphère : Soins

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : permanente

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus puissante du sort de *soins des blessures légères*, à ceci près qu'il soigne 2d4+2 points de dégâts. Il réagit pour le reste en tout point comme le sort du niveau 1. L'inverse, *blessure modérée*, agit comme la *blessure légère*.



Transmutation de l'eau en vin*(Altération)

Réversible

Niveau : 2
Sphère : création
Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : Permanente
Zone d'effet : Spéciale
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de transformer un verre d'eau par niveau en verre de vin. Le vin est de qualité moyenne, mais est il est doux, et sera automatiquement d'une couleur se mariant parfaitement avec le repas.

Troisième Niveau

Protection contre la cécité* (Protection)

Niveau : 3
Portée : toucher
Éléments : S M
Durée : 2tr + 1rd/nv
Temps d'incantation : 3 ou 4
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : spécial.

En touchant la créature à protéger, la personne employant ce sort peut la protéger temporairement contre certaines formes de Cécité ou Surdit . Ce sort n'a pas l'effet de *Gu rison de la C cit * ou *Gu rison de la Surdit *

Protection contre la p trification* (Abjuration)

Niveau : 3
Sph re : El mentaire
Dur e : un round par niveau
Port e : 0
El ments : V, S, M
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 cr ature touch e par niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort donne un bonus de +4 sur tous les jets de sauvegarde contre la p trification pour chaque cr ature touch e. L' l ment mat riel de ce sort est un morceau d'argile.

R sistance   l' lectricit * (Abjuration)

Niveau : 3
Sph re : Protection
Port e : toucher
El ments : V, S, M
Dur e : 1 tour par niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : cr ature touch e
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est similaire au sort de *r sistance au feu/au froid* de deuxi me niveau. Le sort ajoute +3   tous les JS contre l' lectricit  ou les attaques  lectriques. De plus le sort r duit tous les d g ts de 50%. Cependant, un JS r ussi indique que le quart des d g ts sont pris, et un  chec signifie que la victime prend la moiti  des d g ts. L' l ment mat riel de ce sort est un petit morceau de gomme.

Soin des blessures interm diaires* (n cromancie) (r versible)

Niveau : 3



Chapitre 4

Sphère : Soins
Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : permanente
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fonctionne comme le sort de *soin des blessures légères*, à ceci près qu'il soigne 2d6+2 points de dégâts. Il réagit pour le reste en tout point comme le sort du niveau 1. L'inverse, *blessure intermédiaire*, inflige 2d6+2 points de dégâts, et agit pour le reste de la même manière que la *blessure légère*.

Quatrième Niveau

Bâton spirituel* (invocation)

Sphère: Combat
Portée: 35 mètres
Éléments: V, S, M
Durée: 3 rounds + 1 rounds par niveau
Temps d'incantation: 6
Zone d'effet: Spécial
Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort, version plus puissante du sort de 2^{ème} niveau *Marteau Spirituel*, crée une force translucide et magique ayant vaguement la forme d'un bâton.. Le bâton frappe en infligeant 1d6 points de dégâts à tous les adversaires, avec un bonus magique de +1 tous les 3 niveaux du prêtre. Ce bonus s'applique sur les jets d'attaque et de dégâts, et s'applique également pour toutes les créatures ne pouvant être touchées que par des armes magiques. A la différence de *Marteau Spirituel*, *Bâton Spirituel* frappe comme un guerrier de même niveau que le prêtre qui lance le sort. *Bâton spirituel* gagne également les attaques supplémentaires dues au niveau du combattant ; Ainsi, un prêtre de 7^{ème} niveau verrait son *Bâton spirituel* attaquer 3 fois tous les 2 rounds (3/2).

L'élément matériel de ce sort est un bâton normal, sur lequel on répand une goutte de *potion d'héroïsme* ou du sang d'un combattant de 5^{ème} niveau ou plus. Pour les autres effets ou restrictions, le sort se comporte comme *Marteau Spirituel*.

Colonne d'eau* (évocation)

Niveau : 4
Sphère : Combat, élémentaire
Portée : 50 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : colonne de 2 m de rayon et 8 m de haut
Jet de sauvegarde : ½

Ce sort fait s'abattre de bas en haut une trombe d'eau en forme de colonne. Celle-ci provient du sol et sort à l'endroit exact choisi par le prêtre. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts. Un échec signifie que la créature reçoit 6d6 points de dégât. Un succès diminue de moitié le dommage. Notez qu'il est impossible de lancer ce sort sur des terres dont le sol est dépourvu d'eau, comme les déserts chauds. Il est en revanche possible de lancer de sort à l'intérieur d'un bâtiment.

L'élément matériel est une goutte de rosée.

Eclair de la vérité* (invocation)

Réversible

Niveau : 4
Sphère : Loi
Portée : 0
Durée : instantanée
Zone d'effet : spéciale
Éléments : V, S
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : ½



Ce sort invoque un halo de lumière aveuglante émanant du prêtre. L'éclair de la vérité est soit un globe de lumière de 30 mètres de rayon centré sur le prêtre, soit un rayon de lumière en forme de cône, partant des mains du prêtre, long de 5 mètres par niveau et large de 15 mètres en son extrémité. Chaque créature se trouvant dans la zone d'effet souffre des effets suivants :

- Pas d'effet si les créatures sont du même alignement que le prêtre ou de la même religion.
- 2d6 points de dégâts si l'alignement est différent de celui du prêtre
- 4d6 si la créature enfreint habituellement la loi (voleurs, assassins, mais aussi espions et autres)
- 6d6 points de dégâts ainsi qu'une cécité longue de 2d8 rounds si la créature a un alignement chaotique.

Les effets sont cumulatifs, sauf le second et le quatrième. Ainsi un Voleur chaotique neutre subira 10d6 points de dégâts et sera aveuglé. Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire les dégâts de moitié et diminue de moitié la durée de la cécité. Notez enfin que ce sortilège est généralement très apprécié par les grands prêtres de Marblus.

Invisibilité aux créatures volantes* (Illusion/fantasme)

Niveau : 4

Sphère : Animale

Portée : Toucher

Éléments : V, S

Durée : 2 rounds par niveau

Zone d'effet : créature ciblée

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort rend la créature ciblée invisible à toutes les créatures ayant la capacité de vol, quelque soit leur niveau, leurs DV ou leur intelligence.

Les créatures ayant la capacité de vol incluent celles ayant le pouvoir de léviter et incluent bien sûr les insectes, les oiseaux mais également les créatures bénéficiant d'un sort d'*invisibilité*. Si une créature n'est pas en train de voler pas, elle est tout de même affectée par le sort. En revanche, si elle perd la capacité de vol alors que le sort est toujours actif, elle pourra dès lors voir le bénéficiaire du sort.

Notez également qu'une personne ayant plus de 10DV et une intelligence supérieure à 12 aura droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie pour détecter la présence d'une créature invisible. Mais même si ce jet est réussi, la créature sait juste qu'il y a quelqu'un ou quelque chose d'invisible, mais ne le voit pas pour autant.

Lion de Rodafus* (conjuración)

Niveau: 4

Sphères : Guerre, Conjuración, Animale

Temps d'incantation : 1 round

Durée : 1 round par niv

Portée : 0

Éléments: V, S

Zone d'effet: rayon de 10 m autour du prêtre

Jet de sauvegarde : aucun

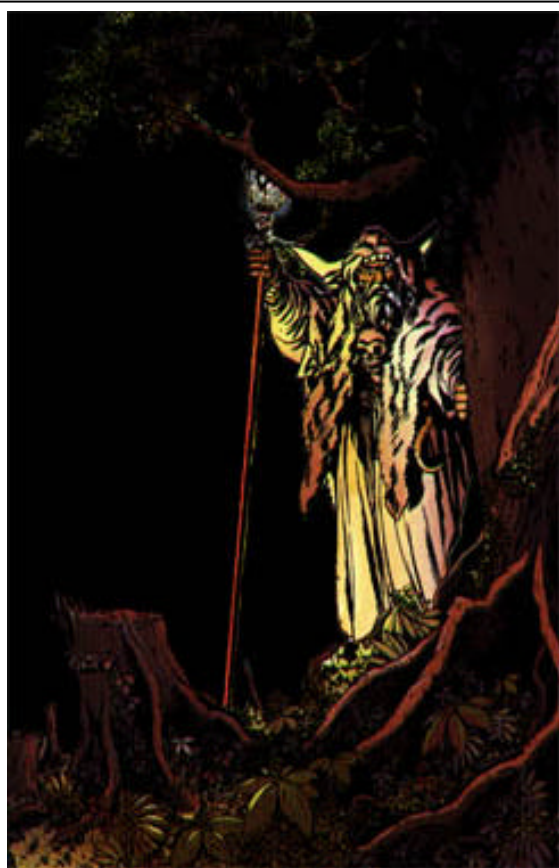
Ce sort n'est accessible qu'aux prêtres de Rodafus.

Lorsque le prêtre commence cette incantation, il entre dans une sorte de transe durant un round, pendant lequel il prononce une longue prière qui lorsqu'elle est menée à son terme, fait apparaître des portes autour du prêtre; ces portes irradient une forte lueur jaune. De chaque porte sortent alors des lions qui obéiront au prêtre durant 1 round par niveau de celui-ci, avant de s'en retourner par leur portail.

Le sort invoque 2 lions par niveau du jeteur.

Ces lions sont plus puissants que la normale: prenez les caractéristique du bestiaire et ajoutez les ajustements suivants :

Chapitre 4



Keyoke

- la CA est abaissée de 2 points
- Ils ont 1+1 DV en plus
- Les dégâts de griffes sont de 2d6 et ceux de la morsure sont de 2d8

Pluie d'Eau Bénite* (Climat)

Niveau : 4

Portée : 50m/nv

Elements : M

Durée : 1tr/nv

Temps d'incantation :

Zone d'effet : rayon 120m

Jet de sauvegarde : aucun

Par un temps nuageux, le lanceur peut déclencher une véritable petite pluie d'eau bénite sur la zone qu'il désigne. L'eau est considérée bénite par un prêtre du niveau du lanceur. Les dégâts par round sont équivalents à ceux produits par une fiole d'eau bénite,

affectant toutes les créatures se trouvant dans la zone. Les JS suivent la même règle.

Le lanceur peut intensifier ou réduire la pluie. Il s'applique alors un modificateur inversement proportionnel à la surface de la zone affectée. L'élément est une petite fiole d'eau bénite.

Protection contre le poison*(Abjuration)

Niveau : 4

Sphère : Protection, soins

Portée : Toucher

Durée : deux tours par niveau

Zone d'effet : 1 personne

Temps d'incantation : 1

Eléments : V, S, M

Jet de sauvegarde : aucun

Cette puissante protection permet au prêtre ou à toute personne qu'il touche de bénéficier des effets suivants :

- immunité au poison injecté ou de contact.
- +4 aux jets de sauvegarde contre les poisons gazeux et ingéré, avec des effets diminués de moitié (la toxine est affaiblie)

Ce sort requiert le symbole sacré du prêtre.

Rêve* (enchantement/charme)

Niveau : 4

Sphère : Charme

Portée : 1 kilomètre

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Spéciale

Eléments : S, M

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort permet au prêtre d'entrer dans les rêves d'une personne, et de faire des suggestions à la personne endormie au moyen de ces rêves. Il est



également possible de faire faire des cauchemars à la victime pour toute la durée du sort. Si la victime ne réussit pas son jet de sauvegarde, elle souffrira le lendemain d'un malus de 2 points sur ses jets d'attaque, ses JS et d'un malus de -4 contre la peur, tant les cauchemars l'auront ébranlée.

Pour que ce sort soit efficace, le prêtre doit avoir touché la victime du sort dans les trois jours précédant l'incantation et doit posséder un objet appartenant ou ayant appartenu à la cible du sortilège. L'objet est consommé pendant l'incantation.

Cinquième Niveau

Animations des ombres* (nécromancie)

Niveau : 5

Sphère : Nécromantique, Chaos

Portée : 15 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer des ombres à partir de cadavres humains, demi-humains ou humanoïdes. Les restes disparaissent et leurs ombres s'animent, tout en obéissant aux ordres verbaux de leur créateur, quel qu'ait pu être leur mode de communication lorsqu'ils vivaient. Ces ombres peuvent suivre furtivement leur maître, demeurer dans une zone, attaquer des créatures, protéger un lieu, etc... Les ombres demeurent animées tant qu'elles n'ont pas été détruites ou repoussées ; Un sort de *dissipation de la magie* restera sans effet.

Un prêtre peut animer une ombre par niveau d'expérience qu'il possède ; il est incapable d'en créer de nouvelles s'il possède déjà le nombre maximum autorisé, et doit attendre que certaines soient détruites pour en créer de nouvelles. Pour

animer des ombres, le nombre de dés de vie ou le niveau de la créature décédée n'influent pas ; quelque soit la taille ou le niveau de la créature, elle se transformera en une ombre standard, difficilement reconnaissable d'une autre ombre. Les ombres ainsi créées ont toutes les capacités des ombres du Bestiaire Monstrueux™.

Les éléments matériels de ce sort sont un **dap** noir et une poignée de sable noir. Invoquer ce sort n'est pas un acte bon et généralement seuls les prêtres maléfiques l'utilisent.

Arme Bénite* (Enchantement/ altération)

Niveau : 5

Sphère : Combat

Portée : Toucher

Durée : un round par 3 niveau du joueur

Zone d'effet : une arme contondante

Temps d'incantation : 6

Éléments : V, S

Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort, est jeté, le prêtre enchante une arme de mêlée (uniquement une arme contondante). Cette arme, qui doit être tout à fait normale (c'est-à-dire non-magique) acquiert alors les propriétés suivantes :

- +1 au toucher pour tout les trois niveaux du joueur (+2 au niveau 7, +3 au niveau 9, et un maximum de +4 au niveau 12)
- +1d4 de dégâts pour tout les trois niveau du prêtre (+2d4 au niveau 7, et jusqu'à 4d4 au niveau 12)
- le facteur de vitesse est divisé par deux (mais ne peut descendre en dessous de 1)

Si le prêtre touche une créature avec cette arme ensorcelée sur un 20 naturel, les bonus et les dommages sont doublés, mais le sort prend fin. (Par exemple, Vethar un prêtre de niveau 9, jette le sort sur sa masse de fantassin. La masse est +3 pour toucher et inflige +3d4 points de dégâts. Si Vethar fait un 20 naturel, le coup fait (1d6+1)

Chapitre 4



x 2 + (3d4) x 2!!! Un coup puissant et meurtrier !).

Dissipation des charmes* (abjuration)

Niveau : 5
Sphère : Protection
Portée : 0
Temps d'incantation : 5
Éléments : V, S, M
Durée : permanente
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet, comme son nom l'indique, de dissiper tous les charmes d'un niveau inférieur ou égal au 6^{ème} niveau de sort qui affecte la cible. L'élément matériel de ce sort est un lacet, qui est brisé lors de l'incantation.

Sixième Niveau

Colonne de Terre* (Evocation)

Niveau : 6
Portée : 60 mètres
Élément : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : Colonne de 3 m de rayon et de 10 m de haut
Jet de sauvegarde : ½

Ce sort fait sortir de bas en haut un tourbillon vertical de terre et de pierre ravageant le sol et toute créature se trouvant dans la zone d'effet. Ces dernières doivent réussir un Jet de sauvegarde contre les sorts ou subir l'intégralité des 6d10+5 points de dégâts qu'infligent la colonne. Une telle colonne permet aussi de détruire fondations ou constructions non fortifiées situées dans la zone d'effet.

Prière majeure* (Conjuration)

Niveau : 6
Sphère : Combat
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round tout les deux niveaux
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 25 mètres
Jet de sauvegarde : Aucun

Les personnes amies du prêtre se trouvant dans la zone d'effet du sort gagnent un bonus de +3 sur les jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur leurs jets de sauvegarde. Les ennemis du groupe souffrent d'une pénalité de -3 sur les mêmes jets. Une fois le sort invoqué, le prêtre peut faire autre chose. Notez cependant que contrairement à sa version mineure *Prière* (niv.3), ce sortilège n'est pas cumulable avec celui de *Cantique*. L'élément matériel de ce sort est un symbole religieux en or.

Protection contre les morts-vivants* (abjuration)

Niveau : 6
Sphère : Protection
Portée : 15 m
Durée : 2 rounds +1 round par niveau
Zone d'effet : créature ciblée
Temps d'incantation : 5
Éléments : V, S, M
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sortilège permet au prêtre ou à une créature désignée par lui de bénéficier de certaines protection contre les créatures morts-vivantes :

- la créature bénéficiaire est entourée d'un halo de lumière blanche ; tout mort-vivant engagé au corps à corps contre la créature reçoit 1d6 points de dégâts par round et souffre d'un malus de -4 pour toucher.
- La créature ciblée reçoit un bonus de +2 sur ces jets de sauvegarde contre les sorts lancés



par des morts-vivants ou contre leurs pouvoirs spéciaux (paralyse, absorption d'énergie...)

- La créature ciblée bénéficie d'un sort de *détection des morts-vivants* automatique et permanent pendant toute la durée du sort.

Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre, ainsi qu'un fragment d'os ayant appartenu à un mort-vivant. Celui-ci est détruit pendant l'incantation.

Soin des blessures mortelles* (nécromancie)

Réversible

Niveau : 6

Sphère : Soins

Portée : toucher

Durée : Permanente

Zone d'effet : créature touchée

Temps d'incantation : 7

Éléments : V, S

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sortilège est similaire en tout point à un sort de *soins des blessures légères*, à part qu'il redonne 4d8+4 points de vie. L'inverse de ce sort, *blessure mortelle*, fonctionne également comme *blessure légère*.

Tempête de métal* (conjuración)

Niveau : 6

Sphère : Combat

Portée : 75 mètres

Durée : 1 tour par niveau

Zone d'effet : un cercle de 15 m de diamètre

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort spectaculaire invoque la chute de nombreuses petites lames de métal acérées sur la zone d'effet. Cette « pluie » est si rapide et si violente qu'elle n'accorde pas de jet de sauvegarde. Toutes les victimes présentes dans la zone d'effet subissent 6d6 points de dégâts, plus leur classe d'armure (sans bonus de dextérité ou bonus de bouclier).

Par exemple, une créature avec une classe d'armure de 5 recevrait 6d6+5 points de dégâts ; Notez qu'une classe d'armure négative retranche des points de dégâts, avec cependant un minimum de 6 points de dégâts.

Pour invoquer ce sortilège, le prêtre a besoin de quelques fines lames métalliques.

Septième Niveau

Habit sacré* (abjuration)

Niveau : 7

Sphère : protection

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : un heure par tranche de 5 niveaux du prêtre.

Zone d'effet : le prêtre

Temps d'incantation : 3 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort puissant permet au prêtre d'être protégé par sa divinité. Pour cela, le prêtre doit prendre sa tenue de cérémonie et y accomplir le rite voulu pendant 3 rounds, récitant prières et chants à la gloire de sa divinité. Après cela, lorsque le prêtre revêt l'habit, il est protégé de la manière suivante :

- il bénéficie d'un +4 à ses jets de sauvegarde contre les sorts et contre les bâtons, bâtonnets et baguettes.
- il ne peut être ni pétrifié, ni métamorphosé, et ignore les effets des poisons (notez cependant que si le poison fait encore effet à la fin du sort, le prêtre en ressentira les effets néfastes à ce moment-là.

Chapitre 4



- il est totalement protégé contre les projectiles non magiques
- il est protégé à 50% contre les pouvoirs psioniques
- enfin, l'*habit sacré* crée une sorte de bouclier invisible qui absorbe une partie des dégâts infligés par des armes de mêlée ; un point de dégât par niveau du prêtre est absorbé par coup porté contre le prêtre, et ce dernier ne prend alors que l'excédent. Notez que cette protection est valable sur chaque attaque portée sur le prêtre. *Par exemple, Aggloval, un prêtre d'Uron de 15^{ème} niveau, est attaqué par trois géants des collines. Aggloval étant de 15^{ème} niveau, il peut encaisser 15 points de dégâts par attaque avant d'être réellement touché par les géants. Lors du premier round de combat, il lui infligent respectivement 12, 14 et 17 points de dégâts. Aggloval ne sent même pas les deux premiers coups, et le troisième géant n'inflige que 2 petits points de dégâts au prêtre. Lors du second round, le premier géant manque Aggloval, et les deux autres le frappent pour 10 et 13 points de dégâts. Aggloval ne prend alors aucun point de dégâts lors de ce round.*

La protection disparaît lorsque le prêtre retire l'habit ou lorsque la durée du sort expire. Il est tout de même possible de contrer ce sort en lançant une *dissipation de la magie* ou un *souhait* (mineur ou majeur). L'élément matériel de ce sort est la tenue de cérémonie du prêtre, ainsi que le symbole religieux de ce dernier.

Soins de masse* (abjuration)

Réversible

Niveau : 7
Sphère : Soins
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 créature par niveau du prêtre, présente dans un rayon de 20 m autour du prêtre
Temps d'incantation : 1 round

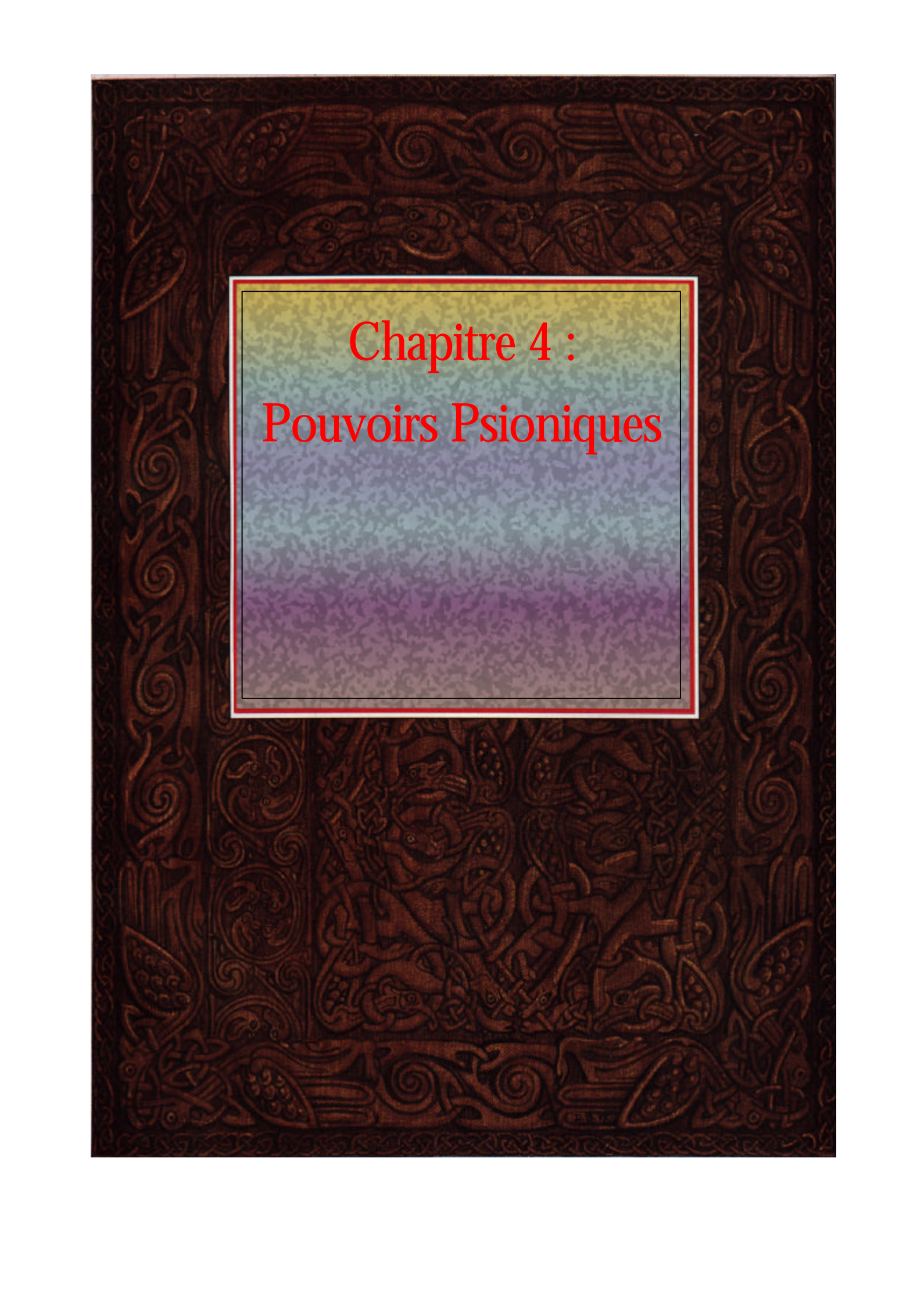
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sortilège puissant permet au prêtre de soigner 2d4 points de dégâts à autant de créatures qu'il a de niveau, et ceci toutes ensemble, pour peu que les créatures visées soient dans un rayon de 20m autour du prêtre. L'élément matériel de ce sort est le symbole religieux du prêtre.

Rayon de disruption* (invocation)

Niveau : 7
Sphère : Combat
Portée : 120 m
Éléments : V, S
Durée : 1 round pour 3 niveau du prêtre
Zone d'effet : une créature par round
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort est une arme puissante contre les morts-vivants. Lorsqu'il est incanté, le prêtre fait partir de son index un petit rayon d'un cm, qui touche inmanquablement le mort-vivant ciblé (un seul par round). Ce dernier doit faire un jet comme s'il tentait de résister au toucher d'une *masse de disruption*. Si le mort-vivant réussit son jet, il reçoit quand même 6d8 points de dégâts.



Chapitre 4 :
Pouvoirs Psioniques

Chapitre 4



DEVOTIONS	61
<i>Sentir les Charms selon Karno* (dévotion clairsentiente)</i>	61
<i>Sentir le Mal selon Griffith* (dévotion clairsentiente)</i>	61
SCIENCES	61
<i>Déferlante psionique selon Vialle*</i>	61
<i>Lame psychique selon Vialle*</i>	62



Dévotions

Sentir les Charmes selon Karno* (dévotion clairsentiente)

Score de pouvoir : Sag-2
Coût initial : 8
Coût de maintient : 4/ round
Portée : 35 mètres
Temps de préparation : 1
Zone d'effet : une créature
Pré-requis : Empathie

Cette dévotion permet de savoir si une créature est sous l'effet d'un charme, sort de charme, ou un contrôle tel que l'hypnose, *Suggestion*, *Possession*, *Contrôle télépathique*, ou une domination psionique...

Si la créature est protégée psioniquement (par un mode de défense, par exemple), un combat psionique doit être réglé ; si la victime l'emporte, le psioniste n'apprend rien de particulier à propos d'elle.

Sentir le Mal selon Griffith* (dévotion clairsentiente)

Score de pouvoir : Sag-2
Coût initial : 8
Coût de maintient : 6/round
Portée : 20 m de rayon
Temps de préparation : 1

Dg :: PFI	PFP	Modificateur c e SAG
1-2:	15	-1
26-5)	20	-2
51-7 ;	25	-3
76-1(0	30	-4

Zone d'effet : spéciale
Pré-requis : Empathie

Cette dévotion permet de découvrir le mal émanant de toute créature ou de tout objet présent dans la zone. Le degré du mal (faible, modéré, fort, très puissant) peut être précisé.

Sciences

Déferlante psionique selon Vialle*

Score de pouvoir : SAG -1/-2/-3/-4
Coût initial : 15/20/25/30
Coût de maintient : n/a
Portée : 30m
Temps de préparation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Pré-requis : force projetée
Jet de sauvegarde : 1/2 js contre les souffles

Le psioniste se concentre pour former une masse d'énergie à l'intérieur de lui qui selon son choix sera plus ou moins puissante. Au bout d'un round le pouvoir se déclenche et l'énergie psychique frappe la ou les cibles comme une vague faisant 3m de large sur 3m de haut pour une portée de 30m. Il est possible de faire une déferlante plus petite comme par exemple 10cm sur 10 cm, qui peut être utilisée de façon à ne pas toucher un ami en plein combat mais le monstre en face lui.

Utilisation :

La déferlante s'utilise de façon suivante : au 1er round le joueur décide combien de points de dégâts il va tenter de faire sur une cible, puis calculer le coût de concentration par rapport aux points de dégâts, et enfin le coût des points de dégâts, selon le tableau 07.

Exemple : voulant faire 45 point de dégâts, cela me coûtera 45+20 pfp, soit 65 pfp et je ferai un jet de sagesse à -2. Pour faire le calcul il faut se référer à la colonne où est affiché le nombre de

Chapitre 4



points de dégâts, ce qui donne le coût en points de dégâts puis le coût de concentration et le modificateur pour le jet de sagesse.

Score de pouvoir : la cible n'a droit à aucun JS

20 : le psioniste se prend les dégâts mais fait un JS à +2

Lame psychique selon Vialle*

Score de pouvoir : SAG -3

Coût initial : 10

Coût de maintien : n/a

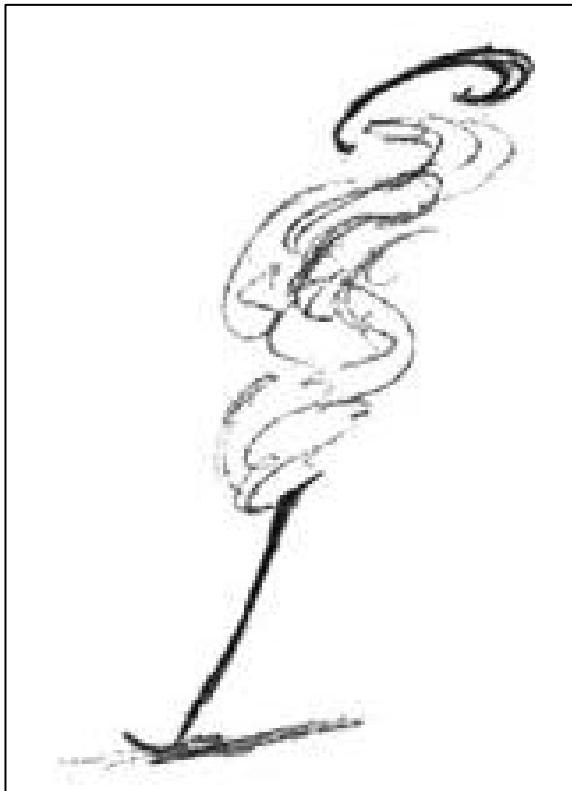
Portée : une personne

Temps de préparation : 0

Zone d'effet : une personne

Pré-requis: contact

Ce pouvoir frappe l'esprit d'un adversaire contacté et lui inflige des dégâts et peut parfois le faire s'évanouir. Une personne déjà contactée n'a pas droit à un JS et les psionistes doivent entamer un duel. Ce pouvoir est un nouveau mode d'attaque télépathique .



Lorsque une attaque touche un esprit qui ne peut pas se défendre, elle lui inflige 2d8 points de dégâts.

Score de pouvoir : dégâts maximum et 40% de chances de s'évanouir durant 1d4 round.

20: le psioniste se prend les 2d8 points de dégâts.