

PROPHECY

Le grand Grimoire

Créer par [Hyrra](#) et [le Sombre Fils](#).

Les illustrations sont de [Thierry MASSON](#)





..... 6

Magie Instinctive.....6

Au guet ! I	6
Élément du décor I	6
Flânerie passagère I	6
L'inattention I	6
Poudre d'escampette I	6
Poutre trompeuse I	6
Sourie enchanteur I	6
L'ombre des ruelles II	6
La bonne parole II	6
Sens de la vérité II	6
L'esprit des rues III	6

Magie Invocatoire6

Chemin de Khy I	6
Fenêtre des révélations I	6
Heureuse coïncidence I	6
Murmure mélodieux I	7
Œil indiscret I	7
Rendez-vous manqué I	7
Témoin des ruelles I	7
Aura draconique II	7
Le grand architecte III	7
Pas du gecko III	7

Sorcellerie7

Bague des amants I	7
Cache-cache I	7
Clé audacieuse I	7
Le chien des cités I	7
Poursuite de Khy I	7
Verrouillage I	7
Insonorisation II	8
Plume de vérité II	8
Robe du citadin II	8
Peinture de dissimulation III	8
Refllet trompeur III	8
Seuil III	8



..... 9

Magie Instinctive.....9

Bouclier carmin I	9
Brise volcanique I	9
Colonne de feu I	9
Coup de tonnerre I	9
Fulgurance I	9
Flash I	9
Lame brûlante I	9
Langue de feu I	9
L'œil de Pyrite I	9
Souffle ardent I	9
Trait de feu I	9
Vision thermo graphique I	9
Comète II	9
Dard de feu II	9
Feu intérieur II	10
Immunité au feu II	10
Poing foudroyant II	10
Subjugation II	10
Boule de feu III	10
Brûlure intérieur III	10
Cercle de feu III	10
Conflagration écarlate III	10
Exhorte III	10

Magie Invocatoire10

Brise volcanique I	10
Cuisson I	10
Dryades I	10
Espion igné I	10
Feux follets I	10
Guide écarlate I	11
Mur de flammes I	11
Grêle de feu II	11
Les rugissantes II	11
Phénix II	11
Pluie de cendres II	11
Portail maudit II	11
Scintillements II	11
Transe belge II	11
Cendres brûlantes III	11
Esprit du sang III	11
Météores III	11
Sang de Moryagorn III	12

Sorcellerie12

Cachet brûlant I	12
Lame ardente I	12
Piège lumineux I	12
Rune de feu I	12
Scellé	12
Bouclier flamboyant *	12

Eau de feu *	12
Les foudres de Kroryn *	12
Poudre de déshydratation *	12
Effigie de Kroryn *	12
La main des flammes III	12
Rune de feu III	12
Sanctuaire de flammes III	12
Torche éternelle III	13





.....14

Magie instinctive 14

Certitude I 14
 Force du forgeron I 14
 Lame brisée I 14
 Le refus de la fatalité I 14
 Métal de lumière I 14
 Poing d'acier I 14
 Rideau d'acier I 14
 Eclat insoutenable II 14
 Globes de la vengeance II 14
 Griffes rasoirs II 14
 Lame des artisans II 14
 Lance du ciel II 14
 Cisaille expéditive III 14
 Griffes de Kezyl III 15
 L'éclat de l'unique III 15

Magie invocatoire..... 15

Mine merveilleuse I 15
 Pas légers I 15
 Attraction des faibles II 15
 Frère de métal II 15
 Serviteur argenté II 15
 Traits acérés II 15
 Les larmes de Kezyl III 15
 Sceau de portail III 15

Sorcellerie 15

Estampille de Kezyl I 15
 Jeu de la gravité I 16
 Lame du héros I 16
 Métal mou I 16
 Acide de Kezyl II 16
 Le sceau de confiance II 16
 Les clés du destin II 16
 Pommeau de combat II 16
 Le creuset du métal III 16
 Colère du métal III 16
 Etoile de laceration III 16
 Le manteau de foudre III 16
 Métal servile III 17



.....18

Magie instinctive18

Automne précoce I 18
 Croissance animale I 18
 Feuille acérée I 18
 Mémoire de la terre I 18
 Parterre de fleurs I 18
 Regain d'énergie I 18
 Vitalité naturelle I 18
 Bénédiction de Heyra II 18
 Colère de la nature II 18
 Les milles regards de nature II 18
 Ouverture des terres II 18
 Force de la nature III 18
 Lien primordial III 18
 Tu es la proie III 19

Magie invocatoire.....19

Cercle sacré I 19
 Entraves verdoyantes I 19
 Fontaine des ondines I 19
 Fruits sauvages I 19
 Lierre grim pant I 19
 Serviteur de Heyra I 19
 Les yeux d'Ellorian Dorsac II 19
 Nuée de moustique II 19
 Marteau de chêne II 19
 Rose rouge II 19
 Appel des prédateurs III 19
 Dryade de la fertilité III 19
 Epanouissement III 20
 Justice de la terre III 20

Sorcellerie20

Baies de vitalité I 20
 L'écorce d'Heyra I 20
 Le baume du caméléon I 20
 Pousse vite I 20
 Puissance du dragon I 20
 Boue primordiale II 20
 Cage de la nature II 20
 Flûte charmeuse II 20
 La lame du chasseur II 20
 Le champ sylvestre II 20
 Remède naturel II 20
 Tente d'harmonie II 21
 Arbre animé III 21
 Bâton du tonnerre III 21
 Contrôle d'animal III 21
 Ecailles de la terre III 21
 Gant de chêne III 21
 Métamorphose III 21



.....22

Magie instinctive22

Bouclier d'embruns I 22
 Enfant d'Ozyl I 22
 Mal de mer I 22
 Sapience singulière I 22
 Esprit du torrent II 22
 Souplesse de l'anguille II 22
 Source vive II 22
 Les embruns de la marée mère III 22
 Raz de marée III 22

Magie invocatoire.....22

Douche I 22
 Jet d'eau I 22
 L'onde I 22
 Nymphe nacrée I 22
 Torrent glacé I 23
 Transport d'eau I 23
 Vision troublante I 23
 La marée des souvenirs II 23
 Ruse des pluies II 23
 Aura de givre III 23
 Grêlons III 23
 L'esprit, au-delà du corps III 23
 Equilibre ultime III 23
 Fureur d'Ozyl III 23
 Pluie de glace III 23

Sorcellerie24

Bâton d'eau I 24
 Danse du poisson I 24
 Grimoire astucieux I 24
 Les cercles du nénuphar I 24
 Rumeur des vagues I 24
 Sceau d'Ozyl I 24
 Cristal des profondeurs II 24
 De l'eau à l'os II 24
 De l'os à la vie III 24
 De la vie à l'océan III 24
 Fontaine bienfaisante III 24
 Pied marin III 24



.....25

Magie instinctive25

Crevasse vertigineuse I.....	25
Ecrase pierre I.....	25
Graviers volants I.....	25
Peau d'albâtre I.....	25
Barrière de granit II.....	25
Force de Bronne II.....	25
Main de pierre II.....	25
Masse II.....	25
Sentir la fatalité II.....	25
Transport de pierre II.....	25
Motivation des troupes III.....	25
Rigidité III.....	25
Tremblement de terre III.....	25

Magie invocatoire.....25

Altération de Bronne I.....	25
Billes de pierre I.....	26
Chemin de la pierre I.....	26
Golem ailé I.....	26
Stabilité I.....	26
Lame de diamant II.....	26
Pieux minéraux II.....	26
Porte close II.....	26
Verrou Blindé II.....	26
Tunnel III.....	26
Montagne de nulle part III.....	26
Voix de la montagne III.....	26
Tornade de pierres III.....	26

Sorcellerie26

Arme de puissance I.....	26
Feu de Bronne I.....	26
Armure de bravoure II.....	27
Armure de Bronne II.....	27
Chaussures minérales II.....	27
Gemmes de breloque II.....	27
Vengeance de Bronne II.....	27
Etendard de bravoure III.....	27
Pierre tombale III.....	27
Secret de Bronne III.....	27
Sentinelles pétrifiées III.....	27



..... 28

Magie instinctive28

Admiration I.....	28
Arc en ciel des passions I.....	28
Blocage mental I.....	28
Brouillard I.....	28
Couleur de Nanya I.....	28
Déviations subtiles I.....	28
Puits de chance I.....	28
Résistance magique I.....	28
Bénédictions éthérées II.....	28
Croisée II.....	28
Décalage II.....	28
Peintures mouvantes II.....	28
Prison de soie II.....	28
Illusion cauchemardesque III.....	28
Confusion III.....	29

Magie invocatoire.....29

Brumes éthérées I.....	29
Bouclier mystique I.....	29
Flots d'éerie I.....	29
Gouffre d'éther I.....	29
Sceau de maladresse I.....	29
Sommeil du bienheureux I.....	29
Bénédictions de Khyméra II.....	29
Chuchotement II.....	29
Déchirure éthérée II.....	29
Fenêtre onirique* II.....	29
Refuge* II.....	29
Sirène II.....	29
Aura d'éther III.....	30
Psychonaute* III.....	30
Reflet chimérique III.....	30
Voix de Nanya* III.....	30

Sorcellerie30

Grelots tintants I.....	30
Heaume d'auras I.....	30
Pinceaux I.....	30
Poudre de rêve I.....	30
Anneau de sort II.....	30
Anti vortex II.....	30
Bandeau de vision II.....	30
Baume apaisant II.....	30
Peinture multicolore II.....	31
poudre illusoire II.....	31
Réceptacle de Nanya II.....	31
Cercle de puissance III.....	31
Chariot des rêves III.....	31
Reflet illusoire III.....	31



.....32

Magie Instinctive.....32

Désarmement I.....	32
Envol soudain I.....	32
File vent I.....	32
Impulsion I.....	32
Mouvement invisible I.....	32
Nuage avisé I.....	32
Projection I.....	32
Sentier dangereux I.....	32
Brise de vérité II.....	32
Sifflement II.....	32
Souffle dévastateur II.....	32
Œil du cyclone III.....	32
Tornade III.....	33

Magie Invocatoire33

Ailes de plumes blanches I.....	33
Bonne fortune I.....	33
Conscience I.....	33
Mur d'air I.....	33
Route des vents I.....	33
Secret des vents I.....	33
Brise amicale II.....	33
Foudre de Szyl II.....	33
Pieds légers II.....	33
Porte-voix II.....	33
Souffle providentiel II.....	33
Maître des brouillards III.....	34
Orphelin des vents III.....	34

Sorcellerie34

Flèches de sang I.....	34
Gant de légèreté I.....	34
Hache virevoltante I.....	34
Plateau ascensionnel I.....	34
Porte bonheur I.....	34
Antivol II.....	34
Appel du vent II.....	34
Antivol II.....	34
Némésis II.....	34
Piège des brises II.....	34
Dédoulement de flèches III.....	34
Vents favorables III.....	35





..... 36

Magie instinctive 36

Age I.....	36
Danse du mouchoir I.....	36
Fouet de sang I.....	36
Frisson de la nuit I.....	36
Griffe d'os I.....	36
Mémoire oubliée I.....	36
Révélation I.....	36
Dard de Kalimsshar II.....	36
Eloge de la folie II.....	36
Emotion contrôlée II.....	36
Mâchoire monstrueuse II.....	36
Pantin II.....	37
Pulsions primales II.....	37
Exosquelette III.....	37
Présence sulfureuse III.....	37

Magie invocatoire..... 37

Esprit du gouffre I.....	37
Mur d'ombre I.....	37
Nuage nauséabond I.....	37
Peau de douleur I.....	37
Création de mort vivant II.....	37
Dette de Kalimsshar II.....	37
Etreinte de l'ombre II.....	37
Flux vital II.....	38
Globe ténébreux II.....	38
Guerriers fantômes II.....	38
La flamme de Kali II.....	38
Elytres de guerre III.....	38
Faiblesse de la chair III.....	38
La marche des ombres III.....	38
Malédiction démentielle III.....	38
Portail de désespoir III.....	38
Portail maléfique III.....	38
Rappel draconique III.....	39
Tourbillon des abysses III.....	39
Vision traumatique III.....	39

Sorcellerie 39

Chant de l'ivrogne I.....	39
Dialogue mortuaire I.....	39
Echarde d'ombre I.....	39
Œil de vie I.....	39
Servitude de l'ombre I.....	39
Champion de l'ombre II.....	40
Miroir des souvenirs II.....	40
Pacte de Kalimsshar II.....	40
Pointe suintante II.....	40
Augure III.....	40
Echange de la vie III.....	40
Malédiction de Kalimsshar III.....	40

Les sorts génériques

Magie Instinctive.....41

Manteau élémentaire I.....	41
----------------------------	----

Magie invocatoire.....41

Appel des dragons III.....	41
----------------------------	----



Magie Instinctive

Au guet ! I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 15

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : cri très fort « à la garde », une entaille sur le doigt

Effets : le mage crie à l'aide et les force de l'ordre les plus proches entendent automatiquement ce cri. Elles apprennent instantanément la localisation du mage, sa nature de mage et ressentent le besoin de se précipiter aussitôt à son aide. Ce sort ne fonctionne que dans les limites d'une cité. Les mages des cités ayant une réputation sulfureuse, ils n'utiliseront ce sort qu'en dernière extrémité...

Elément du décor I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : cape, rune de Khy

Effets : en s'appuyant sur un mur, le mage en prend la teinte pendant (30+30 par NR) minutes. Il peut ainsi se soustraire au regard des autres. La difficulté pour le repérer augmente de +15. Si le mage utilise la magie, le sort s'arrête aussitôt. Ce sort ne fonctionne qu'en milieu urbain.

Flânerie passagère I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : petits cailloux blancs, murmure

Effets : en lançant ce sort, le mage distrait (1+NR) cibles pendant (1+NR) tours. Elle voient la difficulté de leurs actions augmenter de 5 durant ce laps de temps. Ce sort est inefficace en situation de combat.

L'inattention I

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 15

Clés : froncement de sourcils, doigts noués.

Effets : de par sa simple présence et grâce à un peu de magie des cités, le mage provoquer un trouble chez son interlocuteur qui, surpris, va oublier ce qu'il était en train de dire, faire, etc... Il ne s'agit aucunement d'une perte de mémoire car les effets se dissipent dès que le mage quitte le champ de vision de sa victime, mais d'une incapacité à poursuivre ce que cette dernière avait commencé à faire. Les êtres humains dotés d'un mental de 5 ou plus et les dragon ne peuvent être affectés par ce sortilège.

Poudre d'escampette I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : rune de l'oubli, voix, sentiment de confusion.

Effets : ce sort fonctionne que dans des endroits permettant de se perdre. Le mage peut semer (2+NR) poursuivant pendant 1 heure.

Poutre trompeuse I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : chambranle de porte, se taper légèrement le front

Effets : le mage désigne une proie à moins de vingt mètres et se tape légèrement le front. La prochaine personne à passer la porte se cognera la tête (quelle que soit sa taille). La victime perd deux actions le temps de récupérer ses esprits et de se masser le crâne (une seul si elle porte un casque d'armure moyenne ou lourde). Ce sort sert souvent à se débarrasser de poursuivants ou à se moquer de sa victime en société.

Sourie enchanteur I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : sourire, fard à joue.

Effets : le mage augmente son attribut Social de 3 pendant (10+10 par NR) minutes.

L'ombre des ruelles II

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 30

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : mains dans les poches, collier, rune de Khy

Effets : ce sortilège d'usage courant permet aux mages des cités de se fondre dans l'environnement urbain et de modifier suffisamment leur comportement pour ne pas se faire repérer. La difficulté des jets de perception visant à trouver ce personnage précis est augmentée de 10 pendant la durée du sort qui reste actif (5+5 par NR) minutes. La difficulté de ce jet peut cependant être réduite de 5, si l'endroit choisi n'est pas très peuplé, et de 10 si le personnage est presque seul.

La bonne parole II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 15

Temps d'incantation : 4 actions

Difficulté : 20

Clés : voix chaleureuse, rune de Khy.

Effets : le mage se voit accorder l'attention et la confiance d'une foule dans un rayon de 20 mètres et à porter de voix. Il conserve cet ascendant pendant (1+NR) heures. En cas d'échec, la foule est prise d'une haine peu commune et se retourne contre le mage.

Sens de la vérité II

Auteur : Hyrra

Complexité : 35

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Parole, brindille, sentiment de doute

Effets : Le mage tient une brindille (ou un autre objet pouvant convenir). Si le mage vient à questionner une personne et à douter de la véracité des réponses la brindille l'aidera. Lorsque la personne ment la brindille se casse. Attention si le mage est convaincu que la personne ment la brindille cassera à tous les coups ! De plus la brindille se casse au premier mensonge.

L'esprit des rues III

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 50

Coût : 10

Temps d'incantation : spécial

Difficulté : 25

Clés : robe blanche

Effets : Juste avant de se réveiller ou de s'endormir, l'esprit du personnage peut quitter son corps pour la journée ou la nuit qui suit. Sous cette forme, il ne peut ni parler, ni se faire entendre, ni user de la magie et totalement immatériel. On peut ressentir sa présence en faisant un jet de Mental+Volonté contre une difficulté de 5+5 par points dans la tendance humain.

Le sort fonction une fois par semaine.

Magie Invocatoire

Chemin de Khy I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 2

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 15

Clés : posture d'écoute, rune de sagesse tracée dans l'air, complainte de la cité.

Effets : en invoquant la sagesse de Khy, le mage se voit attribuer un bonus de +5 sur ses jets d'orientation en milieux urbain pendant (1+nr) heures.

Fenêtre des révélations I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : goutte d'eau, posture pensive, une fenêtre

Effets : une pellicule moirée s'étire sur le cadre de la fenêtre. Regarder par cette fenêtre dévoile automatiquement au mage toute illusion visuel ou mentale située dans son champ visuel. Il peut ensuite retrouver les illusions découvertes grâce à un jet de Mental + Perception difficulté 20, en bénéficiant d'un bonus égal aux NR obtenus au lancement.

Heureuse coïncidence I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 1



Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : sifflement, posture nonchalante

Effets : le mage découvre le nom d'une personne inconnue qu'il observe. Il bénéficiera d'un bonus de (1+NR) à ses jets de compétence liées à l'attribut Social pendant leur première conversation.

Murmure mélodieux I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : voix faible, rune de silence.

Effets : le mage peut parler à une personne située à (75+10 par NR) mètres de lui pendant 3 tours comme s'il murmurait au creux de son oreille. Personne d'autre que la cible ne pourra l'entendre.

Œil indiscret I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : morceau de craie, rune de Khy tracée sur un mur ou une porte.

Effets : en traçant un petit cercle sur un mur ou une porte, le mage peut observer à travers mais pas entendre ce qui se passe, pendant (10+10 par NR) minutes.

Rendez-vous manqué I

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 minute

Difficulté : 15

Clés : dracs d'argent, sourire en coin, confiance en soi.

Effets : en lançant ce sortilège, le mage peut intuitivement localiser l'une de ses connaissances au sein de la cité ou il se trouve lui-même actuellement. La difficulté est de 15 pour un ami, 20 pour une vague connaissance et de 25 pour un inconnu. La possession d'un objet de la personne recherchée réduit la difficulté de 5.

Plus il y a de NR plus la localisation est précise

Témoin des ruelles I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : gestuel de recherche, voix murmurante.

Effets : le mage invoque une petite créature non agressive capable de repérer les passages dérobés qui reste à son service pendant (10+10 par NR) minutes.

Aura draconique II

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 35

Coût : 2 + spécial

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 20

Clés : esprit serein, sourire, rune de Khy

Effets : très utile aux sympathisants humaniste, ce sort permet, en un instant, de faire appel à la sphère des cités pour nimer un objet d'une aura authentiquement « draconique ». Ainsi, ce

qui n'est que science et mécanique passera, le temps d'une discussion, pour le fruit de la puissante magie des dragons. Le coût du sort est de 2 + 1 par niveau de statu de l'observateur ou plus +2 par tranche d'âge pour les dragon.

Le grand architecte III

Origine : livre de base 1^{ère} édition

Complexité : 55

Coût : 14

Temps d'incantation : 5 minutes

Difficulté : 25

Clés : rune de Khy, sang du magicien, posture d'ailes déployées.

Effets : le magicien invoque la volonté de Khy et modifie la structure urbaine qui l'entoure !!! Les maisons gagnent des étages, les fortifications sont plus importantes, les rues semblent plus étroites et plus nombreuses.

Bien entendu, tout cela n'est qu'illusion et seul le magicien et (10+5 par NR) cibles qu'il aura désignées seront affectés par le sort pendant une journée.

Pas du gecko III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 55

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 20

Clés : pattes de gecko (consommées), rune de la cité, mains et pieds nus

Effets : Les pattes de gecko se fondent dans les mains du personnage, et ses pieds et mains commencent à ressembler aux doigts de ce lézard. Il peut se déplacer sur les surfaces lisses horizontales ou verticales sans problème, même à l'envers. Ses jets d'athlétisme liés à l'escalade bénéficient d'un bonus de +10. Ce sort dure (1 + NR) minutes.

Sorcellerie

Bague des amants I

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 15

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 nuit

Difficulté : 15

Clés : bague de qualité, rayon de lune, amour ou amitié

Effets : Ce sort permet d'enchanter une bague pour permettre à son porteur et à son enchantement d'établir une forme singulière de communication et d'empathie. En lançant ce sortilège, le personnage doit se concentrer sur la personne à qui il souhaite l'offrir car l'enchantement est à destination unique et ne fonctionne que si l'objet est porté par le bénéficiaire désigné au moment de l'incantation. En réussissant un jet de Mental + Empathie + tendance humain contre une difficulté de 25, le porteur peu rentré en contact avec le créateur. Pour lui, la difficulté est seulement de 20.

Cache-cache I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : vêtements bien ajustés, danse de la chance, rune de silence.

Effets : en jetant ce sort sur des vêtements, le mage leur donne la capacité de couvrir les bruits de celui qui les porte pendant (1+NR) jours. Le porteur bénéficie ainsi d'un bonus de +5 à sa compétence de Discrétion.

Clé audacieuse I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : petit levier, lime, rune de famille.

Effets : le mage enchante un levier qui devient capable de déverrouiller n'importe quelle porte fermée pendant (1+NR) jours.

Le chien des cités I

Auteur : Hyrra

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 5 minutes

Difficulté : 15

Clés : rune de cité, un chien, quelque chose appartenant à la personne que la mage recherche

Effets : Le mage ensorcelle le chien et lui fait sentir l'objet appartenant à la personne recherchée. Le chien se met tout de suite à la recherche de cette personne, en sachant instinctivement où elle se trouve dans la ville. Si la personne ne se trouve dans cette ville le sort ne fonctionne pas. Le sort fonctionne pendant (5+5 par NR) minutes même si le chien n'a pas encore retrouvé la personne.

Poursuite de Khy I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 3

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 15

Clés : carte d'une ville ou d'un lieu, charbon pillé, voix grave.

Effets : le mage pose une carte sur une table et y déverse de la poudre de charbon. Les poussières s'embrasent et se rejoignent là où se trouve la personne ou l'objet que cherche le mage. La localisation reste cependant très imprécise. De plus le charbon brûle la carte en 1 tour. La poudre de charbon reste enchantée (1+NR) cycles.

Verrouillage I

Auteur : Hyrra

Complexité : 5

Coût : 5 (+1 par pierre servant à ouvrir et fermer la porte)

Temps d'incantation : 15 minutes

Difficulté : 10

Clés : rune de cité tracée sur la porte, une (ou des) pierre

Effets : Ce sort permet de verrouiller une porte. Le mage dessine une rune de cité sur la porte au niveau de la fermeture, puis il enchante en même temps une ou plusieurs pierres grâce auxquelles on pourra ouvrir et fermer le verrou magique. Pour cela il faudra simplement plaquer une des pierres contre la porte (au niveau de la rune) et la faire glisser en reproduisant les mouvements d'une serrure normale (pour ouvrir : faire glisser de l'intérieur de la porte vers l'extérieur, et

inversement pour fermer). Le sort reste actif NR semaines. Lorsque le sort prend fin les clés disparaissent : la rune sur la porte et les pierres. Ce sort est très utilisé dans certaine cité très draconique et y remplace les verrous traditionnels. Le prix courant est de 25 dracs de bronze pour qu'un mage vient faire le sort chez soit.

Insonorisation II

Auteur : Hyrra

Complexité : 25

Coût : 5 par 25 m²

Temps d'incantation : 1 heure par 25 m²

Difficulté : 20

Clés : rune du foyer et rune du silence

Effets : Le mage ensorcelle la pièce, la maison, ou tout endroit confiné. Il dessine différente rune sur tous les murs. L'endroit est ainsi insolé des bruits extérieurs et inversement. Le sort dure (½ + ½ par NR) mois.

Plume de vérité II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 7

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : plume de scribe, rune de la sagesse.

Effets : ce sort permet de créer une plume qui oblige son utilisateur à dire la vérité pendant qu'il écrit. S'il ment, l'encre qu'il utilise change de couleur. Ce sort est utilisable même avec des analphabètes, il suffit juste de leur faire dessiner quelque chose. L'enchantement de la plume dure (1+NR) Cycles.

Robe du citadin II

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 40

Coût : spécial

Temps d'incantation : 1 journée par points masquer

Difficulté : 20

Clés : vêtement de qualité, fils d'argent, rune de Khy

Effets : Ce sort est méconnu, car jalousement conservé par les artisans adeptes de la sphère des cités. Il permet de masquer des particularité de la personnes qui les porte : caste, tendance, etc...

Le cout est de 4+1 par points à masquer. Exemple pour masquer homme à 5 + dignitaire de la caste des commerçant, le mage devra dépenser (4+5+4) 13 points de magies. La difficulté pour voir ce qui est masquer est de +10.

Peinture de dissimulation III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 20

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : peinture pour bâtiment (cf. alchimie), rune d'oubli, sang de dragon des cités révélé (durable)

Effets : le mage doit s'isoler de toute influence extérieur et se concentrer longuement avant de mélanger le sang de dragon à la peinture. Quand le mage repeint les façades d'un édifice avec cette peinture enchantée pour un jour, ce bâtiment devint invisible pour tout autre que lui (en fait, les gens passent sans le remarquer). En cas de soupçons, on peut déceler la supercherie sur un jet de Mental + Perception difficulté 35 ;

cette diff tombe à 25 pour un dragon et à 20 pour un dragon des cités. Les effets de ce sortilège durent 1 cycle.

Reflot trompeur III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 45

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : masque de bois, rune, gestuelle d'intimidation.

Effets : le masque de bois est enchanté. Une fois placé sur le visage de quelqu'un, il reproduit parfaitement le visage, la voix et les mimiques d'une personne choisie par le porteur. Même la corpulence et la taille font partie de l'illusion. Cette illusion peut être découverte avec un jet de résistance de Mental+Empathie contre une difficulté de 20. L'enchantement dure (1+NR) jours.

Seuil III

Origine : les compagnons de Khy

Complexité : 80

Coût : 6+ spécial

Temps d'incantation : 1 nuit

Difficulté : 25

Clés : élément d'architecture, plan de la cité, poudre d'argent, rayon de lune, rune de Khy

Effets : Ce sortilège très puissant, , réservé a de rares mages des cités, permet de créer un portail entre deux endroits distincts d'une cité. Ainsi après avoir enchanté une porte, une statue, etc ... le mage peut choisir un autre élément situé dans la même cité.

Dès qu'il entrera en contact avec un des objets, Il si transportera instantanément à l'autre. Pour réussir à se transporter, le mage doit réussir un jet de Magie instinctive + sphère des cités contre une difficulté de 20. Si il échoue, il reste bloquer pendant une heure. Il peut transporté avec lui des personnes qui ont au moins 3 dans la tendance humain avec une difficulté de +5 par personne.





Magie Instinctive

Bouclier carmin I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : morceau de charbon, chant du feu
Effets : le mage crée une petite flamme qui tourne autour de sa cible. Elle bloque la première attaque physique portée avec succès contre la personne qu'elle protège en créant un petit bouclier de feu qui pare l'attaque avant de disparaître. La flamme dépérit et devient inefficace au bout de (1+NR) heures si elle n'a pas fait effet.

Brise volcanique I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 10 tours
Difficulté : 15
Clés : souffle, rune des volcans, chant des volcans.
Effets : Ce sort créé une poche d'air chaud à 30°C de (10+10 par NR) m³ pendant huit heures.

Colonne de feu I

Auteur : Hyrra
Complexité : 20
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : baton bien sec, rune de feu
Effets : Ce sort n'est pas vraiment un sort d'attaque. Sa première utilité est de prévenir ou montrer où l'on est (comme une flèche sifflante). Le sort crée une colonne de feu d'environ 5 cm de rayon et qui s'élève de 50+50 mètre par NR. Les dommages (s'il est utilisé comme tel) sont de 1D+1D par NR.

Coup de tonnerre I

Origine : les foudres de Kroryn
Complexité : 20
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : soufre, hurlement de rage.
Effets : Une explosion est provoquée juste à côté de l'oreille de la cible, ce qui lui fait perdre toutes ses actions pendant deux tours de combat. Il peut être lancé sur plusieurs cibles, présentes dans un rayon de 5 mètres, en augmentant la difficulté de 5 par cibles supplémentaires. De plus si la ou les victimes rate leur jet de Mental+Perception contre une difficulté de 15, elle reste sourde pour la journée.

Fulgurance I

Origine : les foudres de Kroryn
Complexité : 20
Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de foudre

Effets : Comme le sortilège file vent, de la sphère de Szyl, ce sort double la vitesse du magicien, ce qui réduit de 5 la difficulté de ses esquives et augmente de 10 la difficulté pour le toucher pendant (1+NR) tours

Flash I

Origine : les foudres de Kroryn
Complexité : 15
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20

Clés : rune de foudre, mains écartées

Effets : Le mage fait exploser une boule de lumière. Pour fermer les yeux à temps, la victime doit réussir un jet d'esquive contre une difficulté de (15+5 par NR) Ou être aveuglée pendant (1+NR) tours et subir un malus de 10 à toutes ses actions. Le mage peut doubler la dépense de points de magie ou augmenté la difficulté de 5 pour viser une cible supplémentaire.

Lame brûlante I

Auteur : Hyrra
Complexité : 15
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : arme métallique, souffle d'air chaud sur la lame

Effets : La lame devient brûlante et inflige +5 aux dommages de base et cela pendant (1+NR) tour Après quoi elle refroidit. Si la lame reste en contact avec la peau elle inflige une égratignure par tour et il se peut que la cible soit marqué à vie. On a déjà vu utiliser ce sort pour la torture...

Langue de feu I

Origine : les foudres de Kroryn
Complexité : 10
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 10

Clés : salive, souffle, voix crépitante

Effets : Le mage peut cracher une petite flamme dont il contrôlera l'intensité pendant (1+NR) minutes. Contrairement au souffle ardents, ce sort n'est pas destiné à provoquer des dégâts. Il est beaucoup plus précis. Ainsi, on peut l'utiliser pour brûler des liens sans transformer le ligoté en torche humaine.

L'œil de Pyrite I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : geste vif traçant une rune de feu dans l'air, brindille et chant de lumière.

Effets : Ce sort permet d'enflammer un objet combustible situé à moins de 10 mètres pendant (1+NR) tours. Il peut servir à allumer un peu de bois sec ou une torche. Il peut enflammer une étoffe, un rideau ou une lettre. Il n'occasionne pas directement de dommage, mais une personne dont la chemise prend feu doit se dépêcher de l'éteindre ou de l'enlever en une action, sous peine de subir (15+1d10) points de dommage.

Souffle ardent I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : Respiration, rune gravée sur un morceau de charbon ou tatouée, posture d'inspiration d'air.

Effets : Le mage fait jaillir de sa bouche un jet de flammes de 5 mètres de long qui embrase tout objet combustible affecté. Le mage peut souffler pendant (1+NR) tours. Ce sort inflige (15+1d10) points de dommages par souffle sur une zone de 2m². Il ne peut être qu'esquivé ou paré à l'aide d'un bouclier.

Trait de feu I

Auteur : Hyrra
Complexité : 20
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 10

Clés : posture mains ouvertes devant soit, rune du feu

Effets : Une boule de feu sort des mains du mage occasionnant 15+1D10 par NR dommages A la cible. En payant le triple du coût le mage peut en envoyer deux boules de feu (mais avec un malus de 1D10 dommages)

Vision thermo graphique I

Auteur : Hyrra
Complexité : 15
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : eau, rune de chaleur

Effets : La seconde appellation est vision thermo graphique (comme le lien n°1). Le mage se passe un peu d'eau sur la figure et enclenche la rune.

Comète II

Origine : les foudres de Kroryn
Complexité : 40
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20

Clés : Rune tatouée, poudre explosive (substance interdite par les dragons)

Effets : En lançant la poudre vers la cible, le mage transforme les particules en véritable petites comètes qui infligent (15+1d10 par NR) points de dommages. On peut ni les esquiver ni les parer car elle sont trop rapides.

Dard de feu II

Origine : la colère des dragons
Complexité : 35
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : graviers de soufre (consommés), posture (geste de lancer), cri rageur

Effets : Le mage lance un projectile de flammes comprimées vers son adversaire jusqu'à 50 m. Le dard est rapide, mais d'esquive et se pare avec un bouclier normalement. Il inflige 15+1D10 points de dommages et peut éventuellement enflammer des matériaux perforés au point d'impact (tunique, cheveux, cape...)

Feu intérieur II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 12

Temps d'incantation : 6 actions

Difficulté : 25

Clés : Rune de l'homme, danse du feu.

Effets : Ce sort entoure une cible consentante d'un halo de flammes qui l'immunise, elle et sont équipement, contre toutes formes de dommages de feu pendant (10+10 par NR) minutes. Ce halo lui confère un bonus de +15 à ses jets de dommages à mains nues, et un indice de protection supplémentaire de +15. Lorsque le sort prend fin, tous les objets combustibles transportés par la cible sont détruits.

Immunité au feu II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 30

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune des volcan, posture défensive.

Effets : Le mage ou une cible de son choix devient complètement immunisé aux dégâts provoqués par le feu pendant (2+2 par NR) minutes. En revanche, son équipement et ses vêtements subissent les dégâts normaux. En doublant la dépense de points de magie, le magicien peut cibler deux personnes ou immuniser la matière inerte portée par une cible. Il est impossible de faire profiter plus de deux personnes de ce sort.

Poing foudroyant II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 40

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 10

Clés : rune tatouée, posture agressive.

Effets : Une décharge électrique sort de la main du magicien et inflige (10+5 par NR) points de dommages à une cible distante de moins de 20 mètres. En cas d'échec, le mage reçoit la décharge et qui subit 30 points de dommages

Subjugation II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : rune du feu, mouvement complexe des mains et des doigts.

Effets : La cible doit réussir un jet de Mental+Volonté contre une difficulté de 20 pour résister. Dans le cas contraire, elle se perd dans la contemplation des mains du magicien et voit son attribut initiative divisé par deux arrondi à l'inférieur, pendant (1+1 par NR) tours, le mage peut prolonger le sort en dépensant deux point de magie par tours. Ensuite tant que le mage se concentre la victime retrouve son score mais voit la valeur de ses jet d'initiative divisée par deux.

Boule de feu III

Auteur : Winnard & Co

Complexité : 50

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 25

Clés : posture mains jointes devant soit, rune du feu

Effets : Une boule de feu sort des mains du mage occasionnant 20+1D10 par NR dommages à une cible, puis sur un mètre autour de la cible la moitié des dommages initiaux. Tous les matériaux combustibles prennent feu.

Brûlure intérieure III

Auteur : Arial

Complexité : 65

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 25

Clés : regard, rune

Effets : Ce sort provoque des brûlures sur une cible en vue. Il ne peut être contré et fait 1D+1D par NR de dommages.

Cercle de feu III

Auteur : Hyrra

Complexité : 60

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 25

Clés : souffre, rune de feu, voix

Effets : Le mage fait un cercle autour de lui avec le souffre, enclanche sa clé et pousse un cri d'attaque. Un cercle de feu se propage (à partir du souffre) jusqu'à 3 + 3 mètres par NR et inflige 10+1D par NR, ensuite tous les objets combustibles peuvent bien sur prendre feu. Seul le mage n'est pas affecté par le sort.

Conflagration écarlate III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 45

Coût : 8

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 20

Clés : Regard, rune du volcan

Effets : Le mage enflamme une sphère de 10m³ d'air pendant (1+NR) tours à une distance de moins de 30 mètres. Toutes les personnes et les objets à l'intérieur de cette zone subissent (20+1d10) points de dommages par tour.

Exhorte III

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 50

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : variable

Clés : Rune du feu, posture de défi, parole grondante.

Effets : Utile lors de grandes batailles. Lorsqu'une armée est en déroute, le magicien se poste devant elle et lui redonne du courage. La difficulté de ce sortilège est de 15. Si le jet est réussi, le mage accorde un regain de confiance à (5+5 par NR) hommes. En augmentant la difficulté de 5, le nombres de personnes affecter est doublé et ainsi de suite. Le mage doit se lancer dans la bataille pour que le sort fonctionne.

Magie Invocatoire

Brise volcanique I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 15

Clés : souffle, rune des volcans, chant des volcans.

Effets : Ce sort créé une poche d'air chaud à 30°C de (10+10 par NR) m³ pendant huit heures.

Cuisson I

Auteur : Hyrra

Complexité : 10

Discipline : Invocatoire

Coût : 1 par tranche de 5 minutes

Temps d'incantation : (coût*5) minutes

Difficulté : 10

Clés : récipient à faire chauffer, rune de chaleur

Effets : Ce sort fait chauffer un récipient à une température de (20+20 par NR) degrés et pendant (coût*5) minutes. Le mage doit garder sa concentration pendant toute la durée du sort. Ce sort est très utilise quand on ne peut pas faire de feu (s'il pleut par exemple).

Dryades I

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 15

Coût : 5 (10 pour deux dryades)

Temps d'incantation : 4 actions

Difficulté : 15

Clés : posture lascive, rune des volcans, pierres précieuses

Effets : Ces petites créatures de feu dansent pour le plaisir des magiciens, mais ce n'est pas leur seul fonction. En cas de danger, elles se précipitent vers la menace en pirouettant pour y mettre le feu, provoquant (15+1d10) dommages. Un simple ordre permet de les rappeler. L'invocation des dryades réussit toujours mais, en cas d'échec sur le jet, elles se retournent contre le magicien. Elles n'obéissent qu'à des ordres d'attaque ou de danse, même si elles semblent comprendre tout ce qu'on peut leur dire, et disparaissent dès qu'elles ont obéi à un ordre, avec ou sans succès.

Espion igné I

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 5

Coût : 5

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 15

Clés : rune de feu, bille de verre.

Effets : Le magicien fait rouler a bille de verre là où il désire apprendre quelque chose sous une porte, dans le coin d'une ruelle et peut voir et entendre tout ce qu'il s'y passe pendant 5 minutes + 2 par niveau de réussite. Filtrées par le verre, les perceptions sont déformées, mais les voix et les visages sont reconnaissables. Le sort s'arrête si la bille est cassée.

Feux follets I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 1

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : bille de charbon, voix

Effets : ce sort crée une lumière dansante qui illumine une zone de (1+NR) mètres de rayon pendant une heure. C'est une lumière froide que les créatures sensibles aux sources de chaleur ne peuvent déceler.



Guide écarlate I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 tour

Difficulté : 15

Clés : brindille, chant du dragon.

Effets : ce sort fait apparaître un petit lézard de feu qui obéit aux ordres du mage pendant (30+10 par NR) minutes avant de disparaître. Il est utile pour déclencher des pièges ou bouger des bibelots à distance ? Il est également capable de rendre de menus services. Craintif, il ne peut être utilisé en combat.

Mur de flammes I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de feu, n'importe quelle poudre

Effets : Ce sort est souvent considéré comme de la magie instinctive à cause de sa rapidité de lancement, mais il s'agit bien d'une invocation. Un mur de flammes de 2 mètres + 2 mètres par NR sur 50cm + 50 cm par NR d'épaisseur, apparaît là où le mage a lancé la poudre. Ces flammes infligent 15+1d10 points de dommages par NR à tout ce qui les traverse, même en courant ou en sautant, ce sont des flammes magiques. Il est impossible de le déplacer et il reste actif pendant 1 minute + 1 par NR.

Grêle de feu II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 40

Coût : 12

Temps d'incantation : 14 tours

Difficulté : 20

Clés : lave élémentaire (consommée), dent de dragon gravée d'or, morceau de verre (consommé)

Effets : le mage lance la lave vers le ciel, où elle se fond dans les nuages soufrés qui s'accumulent durant toute la durée de l'incantation (charge à lui de les manipuler). Il saisit ensuite le morceau de verre et regarde une zone du paysage au travers, avant de la fracasser avec la dent de dragon. Au tour suivant, une grêle de feu commence à tomber du ciel, touchant une zone de 1200 m² (forme au choix ou cercle de 40 m de diamètre). La grêle dure 10 tours et possède un effet de barrage de 14+3/NR (voir Yris, p.91). Une cible peut être touchée à chaque tour et le grêle inflige 3D10 points de dommage. A la fin de la grêle, la zone touchée est entièrement dévastée, les bâtiments sont lourdement endommagés ou détruits et un incendie est probable dans les zones naturelles boisées ou les villes.

Les rugissantes II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 25

Coût : 15

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 20

Clés : cri, braises d'un feu ou d'un brasero.

Effets : Cette invocation est utilisée lors des charges pour impressionner les adversaires. En effet, les rugissantes sont trois formes voilées qui flottent derrière le magicien et qui le dépassent lors de sa charge pour se transformer en de véritables monstres hideux. Quiconque

voit les rugissantes sous cette forme doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une difficulté de 15+5 par NR du sort, ou prendre immédiatement la fuite. Les dragons de Kroryn et les mages d'un statut supérieur au troisième sont immunisés à cet effet. Les rugissantes n'infligent aucun dommage, mais elles changent d'apparence à chaque invocation, rendant toute identification du sortilège impossible. Si elles sont invoquées sans raison, elles s'en prennent au mage qui doit, pour éviter de perdre tous les points de sa réserve de feu, fuir le plus vite possible du lieu d'invocation.

Phénix II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 40

Coût : 6

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 20

Clés : rune en tourbillon, plume dorée.

Effets : C'est un sort de défense avant tout. Un oiseau de feu apparaît devant le magicien et subit tous les dommages à sa place. Cette créature disparaît dès qu'elle a subi 15 points de dommages, elle a la particularité de revenir au début du tour suivant, forte de 5 points de résistance supplémentaires. Le phénix ne disparaît définitivement que lorsqu'il considère son travail de protection terminé.

Pluie de cendres II

Auteur : Hyrra

Complexité : 40

Coût : 25

Temps d'incantation : 1 minute

Difficulté : 25

Clés : une poignée de cendre, rune du volcan, chant du volcan.

Effets : Rare sort ne servant pas au combat. Il ouvre un immense portail de 1 + 1 Km par NR de rayon, ayant pour centre le lieu de lancement. Toute la zone est recouverte de cendre comme s'il y avait un volcan tout près. Voici quelques utilités qu'on lui a trouvés : intimidation, aider à pister (vous en trouverez d'autres!).

Portail maudit II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 25

Coût : 6

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 20

Clés : charbon, rune circulaire

Effets : Ce sort permet d'ouvrir une fenêtre sur un enfer de flammes que le mage peut ensuite faire progresser vers une cible de son choix, l'emprisonnant ainsi dans une prison brûlante. La cible peut tenter un jet d'esquive contre une difficulté de 10+5 par NR du mage. En cas d'échec, la cible subit 10 points de dommages + 5 par tour. Le seul moyen de faire disparaître le mur consiste à rompre la concentration du mage ou à provoquer une explosion capable d'infliger plus de 30 points de dommages d'un seul coup. Dans ce cas, le mage subit la moitié de ces dommages et ne peut plus utiliser ce sort pour le reste de la journée.

Scintillements II

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : limaille de fer, eau, voix grondante.

Effets : Le mage lance la limaille mouillée dans les airs et provoque une cascade continue de petites étincelles virevoltantes. Toute personne présente sous la cascade et choisie par le mage est couverte de particules, qui lui confèrent une protection de 20 à considérer comme une armure complète, pendant 1d10 minutes +2 par NR.

Transe belgorienne II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 34

Coût : 8

Temps d'incantation : 8 tours

Difficulté : 20

Clés : sang d'un ennemi vaincu (consommée), danse de colère, cercle runique de feu

Effets : ce sort barbare est origine des sorciers des Lacs sanglants. En entraînant 1+NR cibles dans une transe guerrière et haineuse, le mage les asperge de gouttelettes de sang. Les cibles sont alors prises d'une transe qui leur confère un bonus de toucher et de dommages égal à leur Volonté. Ce sort dure une demi-heure. Durant cette durée, les cibles ne peuvent effectuer qu'une action défense (parade ou esquive) par tour, en plus d'avoir un comportement colérique et irrescible invivable.

Cendres brûlantes III

Niveau : 3

Complexité : 55

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 20

Clés : voix plaintive, sentiment de perte, rune de feu tracée dans l'air.

Effets : le mage invoque une pluie de cendres incandescentes qui tombe sur une zone de 2m². Elle inflige (25+1d10) points de dommages à chaque tour pendant (1+NR) tours. Les cendres ayant la fâcheuse habitude de rester collées et de continuer à grésiller. Elles infligent encore (10+1d10) points de dommages pendant deux tours après la fin du sort.

Esprit du sang III

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 80

Coût : 10

Temps d'incantation : 7 minutes

Difficulté : 25

Clés : rune de volcan, poudre d'or, épée, posture de défiance.

Effets : Ces esprits élémentaires mesurent près de deux mètres de haut. Bien que capable de se battre, ils se contentent de prendre l'épée et de la recouvrir de leur sang. L'épée en question pourra une seule fois trancher ou percer n'importe quelle matière. Utilisée en combat elle inflige for+40+1d pts de dommages sur un coup unique. Ce n'est pas sans raison que l'on appelle ces épées les tueuses de dragon ☺

Météores III

Auteur : Winnard & Co

Complexité : 70

Coût : 12

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 25

Clés : runes du feu et du volcan, pierre volcanique

Effets : Ce sort ouvre un portail sur des projections volcaniques, mais il est tellement rapide qu'il est considéré comme un sort de magie instinctive. La zone visée est un carré de 2+1 par NR mètres carré de côté, mais le portail s'ouvre toujours environ à 10 mètres de hauteur, toutes les créatures présentes dans ce volume subissent 30+1D10 par NR.

Sang de Morvagorn III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 90

Coût : 25

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 30

Clés : voix plaintive, posture de peur, morceaux de lave.

Effets : le mage fait jaillir du sol un flot de lave à moins de 10 mètres de lui. La lave s'écoule à gros bouillons pendant (1+NR) heures ou jusqu'à ce que le mage meure ou mette fin à ce sort. La lave inflige (80+2d10) points de dommages à tout ce qui se trouve sur son passage. Elle se déplace de 30 mètres par tour.

Sorcellerie

Cachet brûlant I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : lettres, sceau et cire, voix forte, rune de feu.

Effets : en lançant ce sort, sur le sceau d'une lettre, le mage appose un mot de commande sur le cachet. Dès que le sceau est rompu sans que le mot de commande soit prononcé à voix haute, le lecteur ne dispose plus que d'un court moment pour comprendre la lettre avant qu'elle ne se consume (5 actions maximum). L'enchantement de la lettre dure (1+NR) semaines.

Lame ardente I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : lame, forge, voix, gestuelle.

Effets : ce sort permet à celui qui porte la lame de l'enflammer à volonté pendant (1+NR) heures. L'arme enflammée bénéficie d'un bonus de +10 aux dommages de base.

Piège lumineux I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 18

Clés : sable noir, rune de lumière, danse de lumière.

Effets : ce sort piège pendant (5+NR) heures une zone de (1+NR) m². Toute personne qui y pénètre sans avoir préalablement prononcé le mot de pouvoir déclenche le piège. Un flash illumine toute la zone rendant visible les personnes qui s'y trouvent. Les victimes

aveuglées subissent un malus de -5 à toutes leurs actions nécessitant la vue pendant 1 tour.

Rune de feu I

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité : 10

Coût : 6

Temps d'incantation : 3 minutes

Difficulté : 15

Clés : Charbon ardent, sang du magicien

Effets : Le magicien peut écrire, sur n'importe quelle surface, des lettres de feu visible uniquement par les personnes qu'il désigne, sans limite de nombre. Beaucoup s'en servent pour marquer leur chemin ou laisser des messages urgents. Les écritures restent lisibles 1 journée + 12 heures par NR. En augmentant la difficulté de 5, il est possible de dépenser 2 pts de magie supplémentaires pour transformer la durée de ce sort en semaines.

Scellé

Origine : les foudres de Kroryn

Complexité :

Coût :

Temps d'incantation :

Difficulté :

Clés :

Effets :

Bouclier flamboyant *

Niveau :

Complexité :

Coût :

Temps d'incantation :

Difficulté :

Clés :

Effets :

Eau de feu *

Niveau :

Complexité :

Coût :

Temps d'incantation :

Difficulté :

Clés :

Effets :

Les foudres de Kroryn *

Niveau :

Complexité :

Coût :

Temps d'incantation :

Difficulté :

Clés :

Effets :

Poudre de déshydratation *

Niveau :

Complexité :

Coût :

Temps d'incantation :

Difficulté :

Clés :

Effets :

Effigie de Kroryn *

Niveau :

Complexité :

Coût :

Temps d'incantation :

Difficulté :

Clés :

Effets :

La main des flammes III

Origine : livre de base 1^{ère} édition

Complexité : 85

Coût : 25

Temps d'incantation : 10 heures

Difficulté : 25

Clés : gant, rune de feu, soufre.

Effets : ce sort enchante un gant pendant un cycle. Une fois par jour, il permet au mage de lancer des petites boules de feu pendant (1+NR) heures, à raison de une par tour. Les projectiles enflammés ont une portée de 50 mètres et infligent (20+1d10) points de dommages qui ne peuvent pas être parés, seulement esquivés avec une difficulté de +5. L'indice de protection des armures est divisé par deux contre ces petites boules de feu.

Rune de feu III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 95

Coût : 9

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : 15

Clés : rune de feu (ornée, soigneusement tissée ou gravée), chant saccadé aigu

Effets : ce sort extrêmement répandu et populaire permet d'ensorceler un objet pour qu'il puisse dispenser la chaleur de Kroryn. En lançant un peu de feu élémentaire sur la rune (Technique : La matière, mages statut 1), il l'ensorcelle pour un Augure. L'objet peut alors servir 3+NR heures par jour pour chauffer plus ou moins fort. Un pot pourra faire bouillir de l'eau, une couverture sera tiède et une tunique permettra de sortir sous la neige à bras nus. Si l'objet est rendu brûlant et maintenu en contact avec la peau nue durant un tour, il peut en résulter une brûlure moyenne (1 égratignure, une fois pas jour seulement s'il en reste au moins une à cocher). Il est impossible d'augmenter les dommages d'une arme avec cette rune somme toute utilitaire. Un échec au lancé de ce sort a des effets désastreux et enflamme brutalement toute matière combustible dans un rayon de dix mètres autour du mage.

Sanctuaire de flammes III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 90

Coût : 25

Temps d'incantation : 10 heures

Difficulté : 25

Clés : brasier, cercle runique du feu, cendres volcaniques (à lancer sur la cible, consommées)

Effets : le mage se met en transe dans un lieu dépassant les 40°C. A la fin de ce rituel, il enchante les cendres volcaniques pour une heure. Celles-ci, lancées sur une cible, permettent de se fondre dans un feu et d'y trouver refuge. Il est aussi possible de l'utiliser avec de la lave. La cible se transforme en flammes et se mêle au brasier proche. Il est alors indétectable normalement, tout en restant conscient de son environnement. Il est réduit à une conscience pure et ne peut parler (bien que la télépathie reste utilisable), ni bouger, ni interagir avec son équipement (qui est dématérialisé). Le sort dure tant que le feu est actif, au maximum 1 heure plus trente minutes par NR. S'il s'éteint et que le personnage en est inconscient (en sommeil ou en méditation), il est alors rematérialisé brutalement et subit 1D10 blessures, en commençant par les



égratignures. Le personnage peut mettre fin au sort et se matérialiser en une action dès qu'il le désire. Dans le brasier, ses points de magie de la sphère du feu se régénèrent au rythme de 2 par heure et les créatures élémentaires régénèrent quatre fois plus vite.

Torche éternelle III

Origine : livre de base 1^{ère} édition

Complexité : 45

Coût : 7

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : torche, incantation crépitante, soufre, rune de lumière.

Effets : ce sort enchante (1+NR) torches qui brûlent pendant un an sans se consumer. Elles se rallument après une poignée de minutes si elles sont éteintes avec de l'eau ou par manque d'oxygène.



Magie instinctive

Certitude I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de la précision

Effets : Le mage récupère (2 + NR points de maîtrise déjà dépensée. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son attribut maîtrise de cette façon. Rater le lancement de ce sort ne rapporte aucun point de chance.)

Force du forgeron I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Tatouage ou dessin d'une rune de métal, pression musculaire

Effets : Le mage augmente sa Force ou celle d'une cible qu'il touche de 5 pendant (1 + NR) tours. Cette modification n'affecte pas l'attribut physique mais s'applique aux dommages physiques.

Lame brisée I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune d'acier, cris aigu

Effets : Le sorcier brise un objet en métal situé à moins de cinq mètres. Les objets enchantés, magiques ou de très bonne qualité (et mieux) ne sont pas affectés par ce sort.

Le refus de la fatalité I

Origine : les forges de Kezzyr

Complexité : 5

Coût : 1

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 15

Clés : Tête baissée, yeux clos

Effets : En lançant ce sortilège, le mage peut transformer (1 + NR) de Points de Chance qu'il possède au moment de l'incantation en Points de Maîtrise.

Métal de lumière I

Auteur : Hyrra

Complexité : 15

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de métal, poudre d'argent, armure de métal

Effets : Le mage sous poudre son armure de poudre d'argent et fait sa rune. L'armure se met alors à étinceler. Toutes les personnes regardant le mage subissent un malus de (1+1 par NR) sur leurs jets d'attaque physique ou de

perception visuelle, sauf pour les attaques à distance qui bénéficient alors d'un bonus équivalent.

Poing d'acier I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune d'acier, voix

Effets : la chair d'un membre devient de l'acier malléable qui permet de donner la forme d'une arme ou d'un outil pendant (1 + NR) tours. Si le membre se transforme en arme, cette dernière dispose d'un bonus de +5 aux dommages. Dans le cas d'un outil, la compétence nécessaire pour l'utiliser bénéficie d'un bonus de +5.

Rideau d'acier I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 7

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 15

Clés : rune, posture (bras croisés devant le visage)

Effets : le mage est protégé par un écheveau de fins fils d'acier qui ondulent autour de lui pendant (2 + NR) tours. Cette barrière métallique divise par 3 tous les dommages physiques infligés contre le lanceur du sort et par 2 les dommages magiques. Tous les dommages sont arrondis à l'inférieur.

Eclat insoutenable II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 40

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : armure comportant du métal, ; position (bras écarté, tête renversée), respiration bloquée

Effets : Tout le métal porté par le mage (arme, armure...) se met à briller violemment d'une lumière platine, aveuglant toutes les personnes sur 5 m de rayon comme s'ils regardaient le soleil. Il n'y a aucun dégagement de chaleur, seule la lumière est gênante et oblige à combattre en aveugle, avec les malus appropriés (de -5 à l'impossibilité d'agir, au choix du meneur).

Globes de la vengeance II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 8

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 18

Clés : Billes de plomb, grognements

Effets : Le mage projette des billes de plomb vers sa cible. Elles tournent autour de la cible et la percutent irrégulièrement, occasionnant (30 + 1D10) points de dommage par tour. Elles peuvent être parées (avec un bouclier) ou esquivées avec une difficulté de +10. Ce sort dure (1 + NR) tours.

Griffes rasoirs II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 25

Coût : 9

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : gants munis de griffes en métal ou katar, chant du métal, position (bras croisés sur la poitrine)

Effets : Le mage croise ses griffes en finissant son chant. Ces dernières deviennent invisible et peuvent toucher un adversaire jusqu'à 15 m comme si le mage était engagé au corps à corps avec lui. Les griffes ignorent les armures ne comportant pas de métal et infligent des dommages de base de 10. Le mage doit réussir un jet de Physique + Corps à corps pour toucher son adversaire, ce dernier ne pouvant qu'esquiver en anticipant les mouvements du mage. Le sort dure 5+2/NR tours après les griffes redeviennent solides et normales.

Lame des artisans II

Origine : les forges de Kezzyr

Complexité : 30

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Lame de bonne qualité, doigts glissant sur la lame

Effets : En passant rapidement ses doigts sur une lame, le personnage lui confère, le temps d'une attaque, la faculté de réduire de moitié l'Indice de protection de n'importe quelle armure métallique – ou comportant des parties métalliques. Si cette armure est enchantée, l'Indice de protection n'est réduit que d'un quart. Ce sortilège est sans effet contre les dragons de Kezzyr.

Lance du ciel II

Auteur : Sigfried

Complexité : 30

Niveau : 2

Coût : 7

Temps d'incantation : 4 actions

Difficulté : 20

Clés : javelot, rune de pierre, prière aux dragons

Effets : Ce sort s'effectue en 3 temps : Le mage fait sa rune est prépare son javelot pendant la première action, la seconde action il lance son javelot dans le ciel à une diff. de 15. Les deux dernières actions il fait sa prière aux dragons et se concentre sur sa cible qu'il doit voir. Le javelot lui s'élève à plusieurs dizaines voir centaines de mètres puis tombe à coût sur la cible du mage, même si elle est en mouvement. La portée effective et max peuvent être doublé mais le cible doit se trouver à plus de 5 mètres du mage à la fin du sort. Les dommages sont calculés comme un jet de javelot normale avec une diff. de 15 et les NR sont pris en compte. Le javelot est sûrement irrécupérable (tordu, etc.).

Cisaille expéditive III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 50

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : armure comportant du métal, position (coup du plat de la main), cri aigu

Effets : Ce sort très puissant est redouté par tous les combattants de Kor. Pour peu qu'il arrive au corps à corps, le mage peut poser sa main sur l'armure métallique visée par un simple jet de Physique + Corps à corps de difficulté 15. La manœuvre s'esquive normalement mais ne se pare pas. L'armure éclate alors en de multiples fragments acérés



qui blessent cruellement son porteur, comme si le métal fuyait le contact du mage. La victime subit 30+1/NR points de dommages sans armure. L'armure perd immédiatement la moitié de son indice de protection.

Griffe de Kezryr III

Auteur : Sigfried

Complexité : 50

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 25

Clés : rune de métal, arme métallique, geste brusque

Effets : le mage dessine la rune de métal sur le sol grâce à son arme (Manuel+Arme diff.20), ensuite il plante la pointe de son arme dans le sol d'environ 2/3 cm là où se trouve la rune, puis d'un geste brusque (circulaire) il fait pointer son arme vers une cible. Une force invisible déchire le sol en ayant pour origine la rune et allant en direction de la cible sur 30 mètres (même si la cible est avant). Toutes les personnes se trouvant sur la trajectoire sont concernées par ce qui suit : ils peuvent essayer d'esquiver grâce à un jet de Physique + esquive diff 20. Le sort inflige 25+1D10 points de dommages, l'indice des armures métalliques est divisé par 2. Tout les objets, arbres ou autres se trouvant sur la trajectoire ont beaucoup de chance d'être coupé en 2 net (sauf s'ils sont assez résistants).

Ce sort peut servir en d'autres circonstances autre que le combat...

L'éclat de l'unique III

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 65

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 25

Clés : Minerai de métal brut, perle de grande valeur

Effets : En serrant la perle dans sa main, le mage libère autour de lui une vague d'énergie qui affecte chaque élément métallique présent dans un rayon de (1 + NR) mètres. Tous les éléments métalliques présents reprennent instantanément leur indépendance et se désolidarisent des matières et éléments auxquels ils étaient fixés (gonds, attaches, éléments d'armure, etc.). Le mage n'est pas immunisé contre les effets de son propre sortilège. Par la suite, la Difficulté de tous les jets de réparation est augmentée de 5 pour assembler de nouveau les parties métalliques ainsi dispersées.

Magie invocatoire

Mine merveilleuse I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : Pioche ou pelle, chant de mineur

Effets : En creusant la terre d'une cinquantaine de centimètres, le mage découvre des pépites de fer. Le poids total de la découverte est de (1 + NR) kg de fer.

Pas légers I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 15

Clés : plume, rune d'agilité tracée sur l'armure en métal, danse du métal, voix grave

Effets : en invoquant l'agilité de Kezryr, le mage assouplit magiquement une armure de métal et en diminue ainsi la pénalité d'encombrement de 5 pendant (5+2 par NR) heures.

Attraction des faibles II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 12

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 25

Clés : rune, limaille de fer, souffle

Effets : Le magicien souffle sur de la poussière métallique et forme un nuage qu'il déplace à volonté pendant (30+30 par NR) minutes. Tous les objets métalliques situés à moins de 30 mètres, sont attirés vers le nuage. Les individus portant plus de 5 kilos de métal subissent le même sort. Toutefois il leur est possible de résister par un jet de Manuel + Force contre une Difficulté de 15+1 par Kilo de métal porté. S'ils sont libres, les objets métalliques s'agglutinent ensemble et ne peuvent plus être séparés.

Frère de métal II

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 30

Coût : 4

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 25

Clés : Murrure, main tendue, paume ouverte

Effets : En tendant la main vers un objet métallique, le personnage peut provoquer une impulsion magnétique capable de le faire jaillir dans sa main. L'objet doit être situé à moins de (1 + NR) mètres et peser moins d'un kilo par niveau du personnage dans la Sphère du Métal.

Serviteur argenté II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Drac d'argent, rune d'argent

Effets : un petit serviteur élémentaire sort du drac d'argent. Il sert le mage pendant (10 + 10 par NR) minutes et peut accomplir de simples tâches (tourner une clef, ouvrir une porte, apporter un message...). Craintif, il ne participe à aucun combat. En disparaissant, le serviteur ne laisse pas un mais deux dracs d'argent derrière lui.

Traits acérés II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 40

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Clous en acier, rune d'acier, posture élancée

Effets : Ce sort fait jaillir des aiguilles d'acier de trente centimètres de long vers une cible à moins de cent mètres. Elles occasionnent (15 +

1D10 par NR) points de dommage. Les aiguilles ne peuvent être ni parées, ni esquivées.

Les larmes de Kezryr III

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 70

Coût : spécial

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 25

Clés : Agenouillé, mains tendues vers le ciel, yeux clos

Effets : Ce sortilège instantané fait appel à la clémence du Grand Dragon du Métal qui, au moment où le mage s'apprête à recevoir un coup fatal, le nimbe d'une armure d'énergie faite d'éclairs tourbillonnants. Cette protection, qui se dissipe à la fin du tour, protège le mage contre n'importe quelle attaque physique et lui confère un Indice de protection de 50 (en plus de l'armure qu'il pourrait porter). Au moment où l'armure apparaît, toutes les Réserves de Sphère du mage sont réduites à 0 et sa Réserve de Volonté est divisée par 2 – arrondi au chiffre inférieur. Le mage ne peut effectuer aucune action tant que l'armure est active et subit une pénalité de 10 à toutes ses actions durant les (3 – NR) tours qui suivent. Ce sortilège n'est utilisable qu'une fois par jour – et Kezryr se réserve le droit d'en refuser l'activation...

Sceau de portail III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 85

Coût : 10

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 20

Clés : chaîne de métal précieuse (consommée), rune du passage brisé, position (un genou à terre, tête baissée, bras écartés)

Effets : Ce sort permet de sceller un portail élémentaire durable en y apposant le sceau élémentaire de Kezryr. Initialement conçu pour contrer les invasions de créatures éériques, il fonctionne pour tout portail, passage ou tunnel issu de la magie. Le mage doit réussir un jet d'opposition de Mental + Volonté contre le score d'invocation du lanceur du portail pour le fermer instantanément. Le portail ne peut se rouvrir naturellement avant un cycle. Les portails durables ainsi clos sont toujours référencés par les mages du métal qui se chargent régulièrement de veiller à leur inviolabilité.

Sorcellerie

Estampille de Kezryr I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : rune de métal, marque de Kezryr gravée sur l'objet, chant du forgeron

Effets : en apposant la marque de Kezryr sur un objet, le mage en augmente définitivement la qualité de (1 + 1 par 3 NR). Un objet ne peut porter qu'une marque de Kezryr et l'augmentation de qualité ne procure aucune capacité spéciale.

Jeu de la gravité I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 5

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : Un objet de moins d'une tonne, rune de plomb, une plume

Effets : L'objet enchanté voit son poids multiplié ou divisé par trois pendant (1 + NR) jours. Ce sort baisse les prérequis de force des armes et armures (ainsi que leur pénalité d'encombrement) de 3.

Lame du héros I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Une arme, runes, sentiment de force, sable noir

Effets : Ce sort enchante la lame d'une arme qui bénéficie alors d'un bonus de +5 aux dommages pendant (1 + NR) jours. Le sable utilisé semble rester inclus dans la lame durant ce laps de temps. Il disparaît ensuite, laissant la lame retrouver son état d'origine.

Métal mou I

Auteur : Hyrra

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 10 minutes

Difficulté : 15

Clés : objet en métal, rune de faiblesse, mouvement de torsion

Effets : Ce sort permet de tordre le métal à la main ou de le façonner facilement. Pour le rendre très souple (pour le tordre à la main) il faut 1 NR par niveau de qualité. Ex : si la qualité est inférieure il faut 1 NR (20), si la qualité est normale il faut 2 NR (25), si la qualité est incroyable il faut 7 NR (50)...sinon le métal est seulement plus ou moins résistant selon les NR et la qualité de l'objet. Le sort dure 2 heures.

Ce sort peut servir à tordre des barreaux par exemple...

Acide de Kezryr II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : Fiole, eau, chant des fontaines mercuriales

Effets : Ce sort permet de créer 1 litre d'une substance capable de liquéfier le métal. Très pratique pour les serrures et les armures trop épaisses, l'acide de Kezryr ne peut malheureusement affecter que les objets métalliques de qualité inférieure à bonne. Le liquide conserve ses propriétés pendant (5 + NR) semaines.

Le sceau de confiance II

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 40

Coût : 12

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Poudre métallique, miroir, yeux bandés

Effets : En lançant ce sortilège sur un objet

manufacturé de nature mécanique, le personnage peut lui conférer une aura magique, liée à la Sphère du Métal, qui trompera tout observateur quant à sa nature... interdite. Les dragons de Kezryr et les artisans réussissant un jet de Mental + artisanat (le plus adéquat) diff. (15 + 5 par NR) ne sont pas affectés par ce sort. Le sort dure (1 + NR) semaines.

Les clefs du destin II

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 30

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 15

Clés : Petit objet métallique, chaîne ou collier de valeur, drac d'argent

Effets : En se concentrant sur une certaine utilisation, le personnage peut transformer un objet mécanique – ou simplement métallique – en un outil parfaitement approprié à l'usage qu'il souhaite en faire. La Difficulté de base est de 15, mais plus l'objet est spécifique, plus la difficulté augmente – 15 pour un simple stylet, 20 pour une clef, 25 pour un outil de mécanique, etc. L'objet prend la forme en une action et reprend sa forme originelle une fois son travail effectué ou le temps du sort épuisé qui est de (2 + NR) heures.

Pommeau de combat II

Auteur : Hyrra

Complexité : 40

Coût : 12

Temps d'incantation : 1 heures

Difficulté : 20

Clés : pommeau d'une arme, rune de métal, champ du métal

Effets : Une fois le pommeau enchanté, l'utilisateur ne peut plus être désarmé s'il le souhaite. Une partie du pommeau devient animé et obéit aux ordres mental de l'utilisateur, ainsi l'utilisateur peut choisir d'activer ou pas le pommeau. S'il est activé, la partie inférieure du pommeau s'étend en un fil de métal qui va s'enrouler autour du bras de l'utilisateur. Ce fil ne gêne en aucun moment l'utilisateur, car il peut se déplacer pour permettre toutes les manipulations d'arme possible. Ce sort dure (2+2 par NR) semaines.

Le creuset du métal III

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 45

Coût : 5 + spécial

Temps d'incantation : 8 heures

Difficulté : 20

Clés : Rune de Kezryr, objet de qualité, diamant

Effets : En procédant à un rituel d'enchantement, le mage peut graver un sortilège de la Sphère du Métal sur un objet de qualité supérieure au niveau du sort qu'il souhaite lancer – ainsi, pour enchanteur à l'aide d'un sort de niveau 3, l'objet devra être de qualité supérieure, qui correspond à 4.

Si le jet d'enchantement est réussi, le mage doit ensuite lancer le sortilège et donc le posséder. Le sort restera gravé pendant (1+ NR) mois. Une fois gravé, le sort peut être déclenché gratuitement à l'aide d'un mot de pouvoir choisi par le mage et cela une fois par jour. Seul le mage peut déclencher l'enchantement et il n'est pas possible de posséder plusieurs objets enchantés de ce type (pas même anneau de sort).

Colère du métal III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 60

Coût : 15

Temps d'incantation : 10 heures

Difficulté : 25

Clés : 20 billes de fer, rune de métal, poudre de charbon

Effets : Le magicien enchante 20 billes de fer pendant (1 + NR) ans, qu'il peut placer où il souhaite mais jamais cote à cote. Une fois placées, les billes explosent au moindre contact, occasionnant (30 + 2D10 par Niveau de Réussite) points de dommage si le mot de commande n'est pas prononcé dans les deux mètres. Le magicien peut transporter les billes sans risque dans de la poudre de charbon. Au moment de la pose, il doit les nettoyer consciencieusement et prononcer le mot de commande.

Etoile de lacération III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 15

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : 20

Clés : écharpe de très bonne facture, position (danse du derviche), chant du métal

Effets : le mage ensorcelle un ruban de tissu large comme la main, long d'environ trois mètres. Généralement porté ballant, il ressemble à une banale écharpe ou à un chèche. En combat, le ruban peut filer en tourbillonnant vers un adversaire en devenant tranchant comme un rasoir : il s'allonge magiquement et peut frapper jusqu'à 20 mètres, provoquant 15+1D10 points de dommages. Il s'esquive ou se pare normalement, mais peut frapper 4 cibles proches. Il est utilisable jusqu'à cinq fois par jour et demande une action du mage pour être guidé.

Le manteau de foudre III

Origine : les forges de Kezryr

Complexité : 80

Coût : spécial (indice de l'armure)

Temps d'incantation : spécial (indice de l'armure)

Difficulté : spécial

Clés : Poudre d'argent, diamant pur, armure de bonne qualité

Effets : En lançant ce sort sur une armure, le mage lui confère le pouvoir de libérer la foudre chaque fois qu'il est victime d'une attaque physique portée à l'aide d'une arme métallique. L'enchantement nécessite 1 heure de rituel par point d'Indice de protection de l'armure ainsi enchantée et une dépense de Points de Magie égale à ce même indice. La difficulté du sort dépend aussi de l'indice de l'armure si l'indice est de 10 ou inférieur la difficulté est de 25, cette difficulté est augmentée de 5 par tranche de 10 points de protection de l'armure. Cela reflète la difficulté pour le mage de rester concentré longtemps. Une fois appliqué, l'enchantement reste actif pendant (1 + NR) semaine.

En réponse à une attaque d'arme métallique infligeant des dommages au porteur de l'armure, l'armure libère une décharge d'énergie qui touche automatiquement sa victime et lui inflige 1D10 points de dommage. Aucune armure n'est prise en compte.

Métal servile III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 95

Coût : 11

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : cercle runique du métal complexe, danse du métal, vif argent (consommé)

Effets : Ce sort fut développé par les mages ingénieurs pour les aider dans leurs travaux sulfureux. Une fois le rituel terminé, le mage obtient une petite quantité de vif argent enchanté pour un jour. Versé sur du minerai ou des lingots de métal, il permet de procéder à froid au mélange de métaux normalement difficiles à liquéfier. Ce sort permet de rendre malléable un kilo de métal comme s'il s'agissait de glaise. Il en résulte un bonus de +2 pour travailler ce métal et bien sur, la possibilité de se passer de forge. Les effets du liquide durent un jour +1/NR. En cas d'échec, le vif argent se transforme en nu poison extrêmement volatile occasionnant de violents tremblements au lanceur du sort pendant toute une journée.



Magie instinctive

Automne précoce I

Origine : les enfants de Heyra
Complexité : 5
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 actions
Difficulté : 15

Clés : une feuille morte marquée d'une rune, chant harmonique grave et posture de tempête.
Effets : ce sort ne fonctionne que dans un lieu boisé. Les feuilles tombent des arbres et vont voler autour d'une cible désignée par le mage pendant (1+NR) tours. La victime a une difficulté de +5 à toutes ses actions liées à la vue (attaque, courir, esquive, etc.).

Croissance animale I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15

Clés : poignée de terre, rune de la fertilité, gorgée d'eau
Effets : le mage double la taille, les caractéristiques physiques et l'attribut physique d'un animal ou d'une créature non dragonique pendant (1+NR) tours. Ce sort ne permet pas de contrôler l'animal.

Feuille acérée I

Origine : la colère des dragons
Complexité : 20
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : feuille de laurier (consommée), posture de jet
Effets : Le mage lance la feuille de laurier vers une cible à moins de 40 m. Ce projectile végétal infligent 5+1D10/NR points de dégâts. Si la cible subit au moins une égratignure, un poison contenu dans la feuille lui infligera une autre égratignure à la fin du tour suivant à moins de réussir un jet de Physique + Résistance d'une difficulté de 20.

Mémoire de la terre I

Origine : les enfants de Heyra
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature dessinée dans le sol, main nue, genou à terre
Effets : En entrant en contact avec la conscience du sol et de la terre, le mage peut apprendre si une créature particulière est passé par là récemment. La durée écoulée depuis son passage est de (1+NR) jours. Lorsqu'il établit le contact, le mage doit énoncer le type de créature qu'il recherche, dragon, humain, mammifère, etc. Il effectue ensuite un jet de Mental+Empathie+Sphère de la nature contre une difficulté de 15. Pour chaque NR sur le jet précédent, il peut obtenir une information

supplémentaire, humain corrompu, dragon de feu, ou poser une question sur un nouvel être.

Parterre de fleurs I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : graines et pétales
Effets : le mage fait fleurir un parterre de fleurs aux couleurs chatoyantes dont la beauté galvanise les personnes qui le contemplent. (1+NR) personnes bénéficient ainsi d'un bonus de (1+NR) à un jet de compétence lié à l'attribut social.

Regain d'énergie I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 20
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : imposition des mains, feuilles grasses ou herbes séchées
Effets : ce sort stabilise l'état de santé de (1+NR) cibles et soigne leur plus haute case de blessure.

Vitalité naturelle I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature, position du dragon accroupi
Effets : le mage ou une cible de son choix qu'il touche, bénéficie d'un bonus de +1 à l'un de ses attributs majeurs pendant (1+NR) tours.

Bénédictio de Heyra II

Origine : les enfants de Heyra
Complexité : 40
Coût : 4
Temps d'incantation : immédiat
Difficulté : 20

Clés : yeux fermés, mains tendues, doigts écartés
Effets : ce sort ne peut être utilisé que si le mage se trouve à moins de (2+2 par NR) mètres d'un arbre ou d'un animal susceptible de subir des dommages à sa place. Au moment où le mage va subir une blessure, il peut effectuer un jet de Mental+Magie instinctive contre une difficulté de 15 pour entrer en symbiose immédiate avec l'arbre ou l'animal de son choix. Ce dernier subit les dommages à sa place, mais le mage gagne immédiatement un nombre de cercles de tendance fatalité égal à 2 + le malus lié à la blessure qu'il aurait du subir. Si la créature ou le végétal meurt de cette blessure, le mage gagne immédiatement 1 point de tendance fatalité et perd définitivement l'usage de ce sort. Sa sphère de nature est également réduite de 1.

Colère de la nature II

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 35
Coût : 15
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 20

Clés : branche brisée, de la terre souillée, rune de la vengeance

Effets : ce sort ne fonctionne pas dans les zones urbaines. Les animaux et la végétation se ligent pour agresser (5+NR) cibles. Les attaques des arbres et des animaux aux ordres du mage occasionnent (35+1D) points de dommages à ces dernières, une fois par tour pendant (1+NR) tours.

Les milles regards de nature II

Origine : les enfants de Heyra
Complexité : 35
Coût : 3+spécial
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature, yeux fermés, un œil d'animal séché.

Effets : en serrant dans sa main l'œil séché, le mage peut voir une scène située hors de son champ de vision, du moment qu'elle se déroule sur le même type de sol que celui où se trouve le mage. L'éloignement maximal est de (10+10 par NR) mètres. Il est ainsi possible d'observer ce qui se passe dans la pièce adjacente mais, pour chaque mur ou barrière qu'il traverse ainsi, le mage doit dépenser 1 point de magie supplémentaire. La vision dure 5 secondes. Il est impossible d'entendre, de parler ou d'agir de quelque manière que ce soit.

Ouverture des terres II

Origine : les enfants de Heyra
Complexité : 30
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20

Clés : rune de la nature
Effets : le magicien ouvre une faille sous les pieds de sa cibles pendant (1+NR) tours. La cible s'enfonce au rythme de 50 cm par tour. La victime peut faire un jet de Physique+Coordination contre une difficulté de 15 pour ce libérer, mais cela nécessite de dépenser une action complète à ne faire que cela. De plus la difficulté du jet est augmentée de 5 par tour. Si la victime se retrouve complètement enterrée, on applique alors les règles de la noyade, mais l'asphyxie dure deux fois plus de temps.

Force de la nature III

Origine : la colère des dragons
Complexité : 80
Coût : 9
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 25

Clés : posture accroupie, mains plantée dans la terre, rugissement animal
Effets : la nature confie au mage une partie de sa puissance pendant 1+1/NR minutes. Avec une réussite normale, il bénéficie d'un bonus de +5 à la caractéristique de son choix. Pour 1 NR, il bénéficie d'un bonus de +10 à la caractéristique de son choix ou d'un dé supplémentaire d'initiative (conservable). Pour 2 NR il gagne une case supplémentaire par niveau de blessure. Ces cases de blessure supplémentaires sont cochées en premier, et quand le sort prends fin, elles disparaissent, même si elles ont été cochées.

Lien primordial III

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 50
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature

Effets : ce sort permet au mage de partager, l'espace d'un instant, n'importe quelle caractéristique physique d'une créature vivante de son choix dragons et humaine exclus. En lançant ce sortilège, le mage doit déterminer la créature et la caractéristique qu'il souhaite partager, la résistance du chêne, la rapidité du loup, la vision nocturne d'un prédateur, etc. Il est impossible de voler de cette façon, car le corps du mage ne se modifie pas au point de lui faire pousser des ailes. Le sort dure (1+1 par NR) tours et les effets cessent immédiatement après.

Tu es la proie III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 45

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : désigner sa cible, montrer les crocs, mastiquer un bout de viande fraîche

Effets : le mage désigne sa cible à moins de 30 mètres et l'imprègne de l'odeur de la proie. Tous les prédateurs situés dans un rayon de 20 mètres autour de la cible se précipitent sur elle pour la dévorer. La cible garde cette odeur pendant 1+NR tours.

Magie invocatoire

Cercle sacré I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : branche d'arbre, chant de la forêt, rune de la colère tracée sur la branche

Effets : le mage fait appel à la protection des arbres afin d'éviter les dangers de la nature (prédateurs, insectes venimeux, etc.) pendant huit heures. Pour ce faire, il trace sur le sol un cercle sacré de (10+10 par NR) mètres de diamètre.

Entraves verdoyantes I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : poignée de mauvaises herbes, rune de lenteur

Effets : le mage fait pousser à vitesse accélérée des racines autour des jambes de (1+NR) cibles. Les personnes ciblées voient leurs mouvements restreints. Se libérer de ces entraves prends normalement 5 minutes, mais seulement une minute si les victimes réussissent un jet de physique+coordination contre une difficulté de 15. Entravée une personne voit les difficultés de toutes ses actions augmenter de +5.

Fontaine des ondines I

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : rune de la nature mélangée à celle de l'eau

Effets : le mage fait apparaître, là où il a tracé ses runes, une petite fontaine d'eau pure et fraîche capable de remplir une gourde + une demi gourde par NR. Le nom du sort vient des chants d'ondines que l'on entend lorsque l'eau apparaît.

Fruits sauvages I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : pépin de fruit, danse de la fertilité

Effets : le mage fait pousser d'énormes fruits juteux et nourrissants qui permettent de sustenter (1+NR) personnes pour un repas. Ils se conservent éventuellement deux jours.

Lierre grim pant I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : feuille de lierre, rune de la nature, danse de la fertilité

Effets : ce sort permet de faire pousser un lierre le long d'un mur qui fait office d'échelle pendant 10 tours. Sa longueur maximum est de (5+5 par NR) mètres.

Serviteur de Heyra I

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : rune de la nature, cercle sacré, un peu de nourriture

Effets : grâce à ce sortilège, le mage peut invoquer une petite créature qui lui rendra de menus services, chercher à manger, montrer le chemin, monter la garde, etc. le serviteur est incapable de se battre et fuira au moindre signe de danger. Il peut porter de petit objets et partager toutes les images mentales que le mage est capable de lui fournir lui permettant ainsi de retrouver quelque chose ou quelqu'un dans une zone sonnée. Le serviteur ne peut en aucun cas quitter son milieu naturel et reste présent 1 par NR.

Les yeux d'Ellorian Dorsac II

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 30

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : Familier, collier marqué de la rune d'Heyra, chant.

Effets : Le mage doit avoir un familier et lui passer une chaînette autour du cou. Ensuite, pendant (1+1 par NR) tours, il pourra voir par les yeux de l'animal. C'est une vision partagée et le familier ne perd pas la vue. Par contre, la chaînette ne fonctionne qu'une seule fois et il faut donc la remplacer pour lancer le sort à nouveau. Ellorian Dorsac est le mage qui a inventé ce sort. Aveugle, il a pu continuer à combattre une créature de Kalimsshar en utilisant la vue de ses familiers.

Nuée de moustique II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 20

Clés : ailes d'insectes, rune de l'infini

Effets : Le mage invoque une colonie d'insectes venimeux qui attaque la cible désignée. La nuée réalise deux attaques imparables avant de se disperser. Les dommages infligés sont de 2D10. De plus le venin des insectes entraîne un engourdissement. Ceci se traduit par un malus de -5 à toutes les actions de la victime pendant (1+NR) tours.

Marteau de chêne II

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 35

Coût : 4+1 par tour

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : rune de la nature, un nœud de bois, la main brandie vers le ciel.

Effets : en lançant ce sortilège, le mage invoque un élémentaire de la nature qui, l'espace d'un combat, prend la forme d'une arme de choc proche du marteau. Les dommages de base sont de (FOR*2)+5+1D10, mais le mage ajoute +1 aux dommages de base par NR. Le marteau de chêne divise par deux l'armure de tous adversaires possédant plus de 3 en tendance fatalité. Il est invoqué pour l'ensemble d'un combat, mais le mage doit dépenser 1 point de magie par tour pour le conserver.

Rose rouge II

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : pétale de rose ou pousse de rosier, rune de fertilité

Effets : Le mage fait pousser devant lui un rosier dont les épines sont enduites d'un poison hautement toxique. La plante va grandir et former un cercle autour de l'invocateur. Quiconque s'en approchera devra réussir un jet de Physique+Résistance contre une virulence de 20 ou prendre immédiatement une blessure fatale. Le poison agit très rapidement et sa victime meurt en une heure. Le rosier reste pendant (5+2 par NR) minutes sauf si le mage désire partir avant.

Appel des prédateurs III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 65

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : hurlement bestial, attitude prédatrice

Effets : le mage convoque 1+1/NR prédateurs typique de la région. Ils apparaissent au début du tour suivant, de derrière un arbre, un rocher, etc. Le mage ne contrôle pas ces prédateur, qui peuvent s'avérer plut

Drvade de la fertilité III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 65

Coût : 30

Temps d'incantation : 45 minutes

Difficulté : 25

Clés : couronne de feuilles, galet parfaitement rond, bouquet de houx, chant de la fertilité

Effets : Le mage invoque un esprit de la nature pour bénéficier de sa bénédiction. La dryade est à sa disposition pendant (1+NR) cycles. Tant qu'elle se trouve à ses côtés (elle ne peut s'éloigner de plus de 100 mètres du mage), ce dernier ne ressent pas la faim, ne peut pas se perdre et n'est jamais attaqué par aucun animal sauvage. La dryade peut aussi le soigner de 3 cases de blessure par jour en commençant par les plus grave à raison de 30 minutes par cases. Enfin, tant qu'elle l'accompagne, le mage bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il lance un sort de la sphère de la nature. La dryade refuse catégoriquement de pénétrer dans un village ou une ville sous peine de rompre le charme.

Epanouissement III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 80

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : un peu d'élément de Nature, simulation de l'éclosion d'une fleur

Effets : le mage recrée un petit coin de nature éphémère, quel que soit l'endroit où il se trouve. La zone couvre 5m²+5m²/NR et est considérée comme un site élémentaire de la nature pour une heure+10 minutes par NR.

Justice de la terre III

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 60

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 25

Clés : rune de la terre, un peu de sang

Effets : en faisant couler son propre sang, le mage fait appel à la justice de Heyra pour que les foudres du grand dragon s'abattent sur son ennemi. Les manifestations de Heyra sont toujours différentes et, en fonction du sol et de l'environnement, peuvent prendre la forme d'un énorme poing, d'une salve d'énergie verdâtre, d'une nuée de créatures rampantes, etc. Le sort dure (1+1 par NR) tours et la victime subit (10+1D par point en tendance fatalité) dommages par tour. Si le mage s'en sert à mauvais escient, contre une créature bienveillante ou un élu de Heyra, par exemple, c'est lui qui subit les dommages.

Sorcellerie

Baies de vitalité I

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : rune de Heyra, eau, fruits

Effets : Pour chaque NR qu'obtient le mage, il crée une baie de vitalité qui, une fois ingérée, permet d'effectuer un jet de Physique+Résistance contre une difficulté de 10. Si le jet est réussi, le bénéficiaire peut effacer une égratignure ou utiliser ses NR pour soigner une blessure d'un degré supplémentaire par NR. Pour chaque nouvelle baie ingérée par un même individu, la difficulté du jet est augmentée de 5.

L'écorce d'Heyra I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : écorce de bois, danse de la nature, rune de résistance

Effets : ce sort a pour effet de doubler l'indice de protection des équipements en bois pendant (1+NR) semaines.

Le baume du caméléon I

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 20

Coût : 10 (par dose)

Temps d'incantation : 1 journée

Difficulté : 15

Clés : terre argileuse, sable fin, rune de la nature (cercle)

Effets : Le mage doit être nu et se passer le baume sur tout le corps et les cheveux (le tous une dose). Il suffit alors de se plaquer contre une surface pour en prendre la couleur. Plus la surface est plane moins le camouflage est efficace. Sur un mur, il n'a aucun effet. Toutes personnes qui croiseront le camouflé ainsi, aura un malus de 5+5 par NR. Au meneur de jeu de déterminer, suivant la nature de la matière imitée, s'il y aura des bonus ou des malus.

Pousse vite I

Auteur : Hyrra

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 15

Clés : gland ou graine, chant de la fertilité, rune de vitesse

Effets : La graine ainsi enchantée pousse beaucoup plus rapidement. Elle pousse en 1 mois ce qu'elle pousse en une année normalement. La croissance est accélérée pendant 1 + 1 mois par réussite, ensuite elle reprend un rythme de croissance normale.

Puissance du dragon I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 10

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : écaille de dragon, rune de force

Effets : ce sort permet d'améliorer l'efficacité d'une arme pendant (1+NR) cycle. Elle bénéficie d'un bonus de +5 aux dommages de base.

Boue primordiale II

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : rune de terre, boue, poudre d'argent

Effets : en mélangeant la boue à divers ingrédients élémentaires, le mage crée un onguent qui, une fois appliqué, confère une totale immunité contre un élément particulier flammes et chaleur, froid, électricité, etc. La boue confère sa protection même si le personnage porte une armure, mais seule sa peau bénéficie du pouvoir protecteur ainsi ses vêtements et objets fragiles subissent les

dommages normaux. La boue reste efficaces (1+1 par NR) jours et conserve le même temps.

Cage de la nature II

Auteur : Hyrra

Complexité : 30

Coût : 5 tout les 5 m²

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 20

Clés : 3 arbres mini, rune de nature et de fertilité

Effets : Ce sort crée une prison de bois, lierre, ronces, etc... Elle est délimitée par les arbres choisis par le mage. Cette prison persiste pendant 24 heures. Il est très dur de s'en échapper : la végétation repoussant dès qu'elle est coupée.

Flûte charmeuse II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 3

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : flûte droite, air de musique printanier

Effets : la flûte enchantée de la sorte permet d'attirer les représentants d'une espèce animale, et de communiquer sommairement avec eux pendant (1+NR) tours. Le mage choisit en lançant le sort quelle famille d'animaux est charmée par la musique (félins, rongeur, poissons, etc.).

La lame du chasseur II

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 35

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 nuit

Difficulté : 15

Clés : rune de Heyra, du sang de l'animal visé

Effets : En procédant à un rituel nocturne, le mage peut enduire une arme d'un mélange à base de sang pour conférer à la lame un bonus au toucher et aux dommages de +1 par NR contre cette créature. Le sort dure 1 cycle. Une même arme ne peut recevoir deux fois l'enchantement de ce sortilège. Le sortilège s'applique quelle que soit la taille de l'arme, de la dague à l'épée à deux mains, car il diffuse son pouvoir sur toute la lame. Il permet également d'enchanter cinq flèches.

Le champ sylvestre II

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 40

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 jours pour préparer l'objet

Difficulté : 20

Clés : un diapason, rune d'Heyra (rune de terre), chant harmonique

Effets : le diapason doit être frappé contre un arbre. Ce dernier se met alors à chanter. Le son qui en sort est une sorte de grondement harmonieux et très grave qui monte dans les aigus quand on arrive aux plus hautes branches. L'arbre appelle ses frères et leur demande un renseignement que le mage lui aura précisé (localisation, témoignage, espionnage). La réponse est compréhensible par toute personne proche de l'arbre qui chante. Le diapason peut être utilisé (1+1 par NR) fois, après quoi il tombe en poussière.

Remède naturel II



Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 5

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : goutte de poison ou du sang de la victime, rune de guérison

Effets : ce sort permet de créer un remède dont la durée de conservation n'est que de (1+NR) heures. Ingérée, cette mixture neutralise de manière définitive les effets d'un poison et rétablit une caractéristique éventuellement atteinte. Le remède n'est valable que pour une personne.

Tente d'harmonie II

Auteur : Hyrra

Complexité : 35

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 20

Clés : rune de la nature et de fertilité, 6 bouts de bois de 2 mètres (cela déterminera la hauteur de la tente)

Effets : Une fois les bouts de bois enchantés, on peut les garder (1+NR) semaines après quoi le sort se dissipe. Pour les utiliser, il faut les enfoncer dans la terre : 4 des 6 bouts de bois représenteront les 4 coins de la tente et les 2 autres représentent l'entrée. Dès que tous les bouts de bois sont plantés il y pousse en accéléré de petites branches, et des feuilles pour créer une tente de (5+5 par NR) m² de superficie. La tente restera là et les branches continueront de pousser normalement.

Arbre animé III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 55

Coût : 30

Temps d'incantation : 10 heures

Difficulté : 25

Clés : un arbre de plus de 20 mètres de haut, rune de Heyra, rune du foyer

Effets : une fois l'arbre enchanté, le mage peut le façonner le déplacer à sa guise. Nombre d'experts de la nature installent leur logis à l'intérieur tronc. L'arbre peut se déplacer à la vitesse d'un humain, n'est pas ralenti dans les forêts, et ne peut traverser les étendues infranchissables à pied (montagnes, rivières profondes, lacs de lave, etc.). Le mage doit se concentrer pour déplacer ou attaquer avec l'arbre ; il peut ainsi effectuer une attaque par tour, par jet de Physique + Corps à corps, infligeant 40+1D10/NR points de dégâts et qui peut être esquivée avec une difficulté +5. Si l'arbre prend feu, il devra être éteint avant 10 tours, sinon l'enchantement prendra fin (et l'arbre continuera certainement à brûler). Ce sort dure un Augure.

Bâton du tonnerre III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 100

Coût : 30

Temps d'incantation : 20 heures

Difficulté : 25

Clés : bâton de chêne centenaire, rune de la nature, chant de la foudre

Effets : le bâton enchanté permet de donner des ordres simples, sauf attaquer, à tous les animaux présents dans une zone d'effet de (200+100 par NR) m². Pendant les orages, il peut faire appel à la foudre une fois par tour, chaque éclair infligeant 40 points de dommages. Enfin le bâton procure un indice de

protection supplémentaire de +15 à son porteur et l'immunise aux sorts de la sphère de l'ombre d'un coût inférieur à 10. Le bâton est enchanté pendant (1+NR) cycles.

Contrôle d'animal III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 15

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : animal, la rune de contrôle, un licol tissé dans le pelage de l'animal (consommé)

Effets : en passant le licol à l'animal, le mage arrive à l'ensorceler pour en faire son familier. Le mage ne peut contrôler qu'un seul animal, et cela pendant 1+NR semaines (il peut décider d'arrêter le sort avant que cette durée ne soit écoulée). Tous les ordres donnés à l'animal doivent être proférés de manière intelligible, en sachant que l'animal conserve son intelligence initiale. Ce sort est efficace sur des animaux de moins de 10 kg. Pour chaque multiplicateur de 10 de la masse, le temps d'effet est divisé comme suit : /2 pour 100 kg, /3 pour 1 tonne, /4 pour 10 tonnes. Ce sort ne fonctionne pas sur les dragons ou les créatures draconiques.

Ecailles de la terre III

Origine : les enfants de Heyra

Complexité : 50

Coût : 15

Temps d'incantation : 1 journée

Difficulté : 25

Clés : un bouclier enduit de résine, rune d'Heyra (rond)

Effets : Le bouclier assure une protection normale. La grande différence, c'est que quiconque percute ou cherche à nuire au porteur du bouclier, se voit immédiatement attaqué par toutes les créatures d'Heyra présentes dans un rayon de (100+100 par NR) mètres, insectes, animaux, plantes doués de mouvement, mais pas les hommes ou animaux dressés. L'enchantement protège le bouclier pendant (1+1 par NR) semaines après quoi il faut recommencer le rituel.

Gant de chêne III

Auteur : Hyrra

Complexité : 80

Coût : 15

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 25

Clés : rune de la nature et de vitalité, gant fait de bois d'un arbre millénaire

Effets : Une fois le gant enchanté le porteur peut en faire sortir 5 lianes (1 par doigt) de 5 mètres de long chacune pour attraper, attaquer, etc... (les attaques sont considérées comme un fouet en tout point). Le gant obéit au porteur par ordre mental. Ce sort dure (1+1) cycle.

Métamorphose III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 25

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : 20

Clés : rune de vie, anneau de bois précieux, une partie de l'animal désiré

Effets : En touchant sa cible avec l'anneau ensorcelé depuis moins d'une semaine, le mage la métamorphose en un tour en un animal de son choix. Si la cible résiste, le sort se résout par un jet d'opposition de Physique + Volonté

contre l'incantation du sort. Ce sort dure jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. Les NR définissent la variation de masse de la cible. Pour devenir un animal deux fois plus gros (ou plus petit), un NR est nécessaire, pour quatre fois deux NR, etc... La cible acquiert toutes les caractéristiques de la cible, à l'exception du mental, de l'intelligence et de la volonté qui restent celle de la cible. Toutefois, seules les capacités spéciales connues du mage sont créées. Il est impossible de métamorphoser en humain ou en dragon seul les experts de la sphère de la nature peuvent métamorphoser en créatures draconiques. Il est impossible de lancer ce sort ailleurs que dans un lieu sauvage.



Magie instinctive

Bouclier d'embruns I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : rune d'eau, miroir, dans de protection

Effets : Le mage dresse un écran liquide autour de lui pendant (1 + NR) tours. Il lui procure lui Indice de protection supplémentaire de +5 points et qui divise par 4 tous les dommages dus au feu, magique ou non

Enfant d'Ozzyr I

Origine : les versets d'Ozzyr

Complexité : 20

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : une perle de valeur, yeux clos, respiration retenue, rune d'Ozzyr.

Effets : en retenant sa respiration et en enserrant hermétiquement la perle dans sa main, le mage ralentit son rythme cardiaque et peut se passer d'air pendant (1 + NR) minutes.

Mal de mer I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : rune de l'eau, claquement de doigt.

Effets : au cours du prochain tour, la cible du sort doit effectuer un jet de Mental + Résistance contre une difficulté de 15 pour ne pas être pris de vertiges. En cas d'échec, la victime est prise d'un violent mal de mer qui lui inflige un malus de -5 à toutes ses actions pendant (1 + NR) tours.

Sapience singulière I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de l'eau, dans du savoir

Effets : Le magicien augmente une compétence de son choix liée à l'attribut Mental de (1 + NR) pour réaliser un unique jet.

Esprit du torrent II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 35

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : yeux exorbités, posture (bras croisés devant le visage), œil de tortue (consommé)

Effets : l'esprit du mage des océans peut s'ouvrir sur l'infinité de l'eau pour le protéger. Ce sort permet au mage de se prémunir de toutes les tentatives de pénétration psychique (attaques, contrôles, suggestion – psychologie

y compris) en masquant son esprit dans la sphère des océans. Le mage bénéficie d'un bonus de 5 à tous ses jets de protection mentale et psychologique. Ce sort dure 3+1/NR tours.

Souplesse de l'anguille II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 25

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : rune des océans tracée à la poudre d'or, peau d'anguille de mer (consommée), posture (en équilibre sur un pied)

Effets : le mage évoque la souplesse du ruisseau et la vivacité du torrent. Il obtient un bonus de +NR en Coordination, +1 en Physique, +3 en corps à corps, esquive et sur les compétences de Mouvement durant 3+2/NR tours. Le mage voit ses yeux devenir bleus et lumineux, mais doit consacrer autant d'actions à ses attaques qu'à ses défenses. Cela signifie qu'il ne peut effectuer plus de la moitié de ses actions (arrondie au supérieur) en attaque et que les autres actions doivent être consacrées à la défense ou aux mouvements de combat.

Source vive II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : Rune d'eau, posture (bras tendus vers la cible)

Effets : Un mince jet d'eau surpuissant sort des paumes du mage. Il inflige (15 + 1D10 par NR) points de dommage. La cible peut tenter d'esquiver l'attaque mais sa difficulté est augmentée de +10. Une parade (uniquement avec un bouclier) est possible avec une difficulté de +5, mais le bouclier perdra systématiquement un point de protection.

Les embruns de la marée mère

III

Origine : les versets d'Ozzyr

Complexité : 70

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 25

Clés : diamant pur, gourde d'eau pure, rune d'Ozzyr, longue expiration

Effets : en déversant lentement le contenu d'une gourde au sol, le mage tend la main vers une créature vivante et provoque l'évaporation de ses fluides vitaux. Dès le lancement du sortilège, la victime commence à subir des blessures, à la fin du tour la cible a subit (1 + NR) égratignures au total. Les effets physiques sont visibles, la peau se dessèche à grande vitesse et la victime subit une douleur insoutenable.

Raz de marée III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 75

Coût : 20

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 25

Clés : écaille d'un dragon d'Ozzyr, rune de tempête, posture (poings contre terre)

Effets : le mage crée un véritable mur d'eau capable de noyer plusieurs hommes. D'un volume de 100 m³, la vague avance à une

vitesse de (30 + 10 par NR) mètres par tour pendant 10 tours. Si une personne est prise dans la vague, elle subit 2D10 points de dommages sans y soustraire son indice d'armure. Cette vague peut également détruire les bâtiments, les navires ou toute construction susceptible d'être recouverte ou balayée par la vague.

Magie invocatoire

Douche I

Auteur : Hyrra

Complexité : 20

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 minutes

Difficulté : 15

Clés : réserve d'eau, rune de pluie, une pièce fermée (salle d'eau ou salle de bain)

Effets : il faut que ce sort soit effectué dans une pièce de 3 m² maximum (sauf si le coût est doublé, dans ce cas la surface est aussi doublé). Le sort crée un nuage pluvieux dans la pièce, si la pièce n'est pas fermée ou s'il n'y a pas de plafond le nuage n'est pas retenu et se dissipe, alors le sort échoue. Sinon le sort dure (5+5 par NR) minutes, au débit d'une pluie modérée. L'eau de cette pluie provient de la réserve d'eau qui ne peut être éloignée de plus de 20 mètres, il se peut donc que le sort prenne prématurément fin s'il n'y a plus d'eau dans le réserve.

Jet d'eau I

Auteur : Winnard & Co

Complexité : 15

Coût : 5 / 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : rune d'eau, posture mains ouvertes devant soit

Effets : Pour cinq points de magie un jet d'eau sort des mains du mage et provoque 10+1D10 par NR dommages à une cible. Pour 8 points de magie il occasionne 10+1D10 dommages et éloigne la cible du mage de 3+2 mètres par NR.

L'onde I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 minute

Difficulté : 15

Clés : gourde d'eau, sable ou terre, rune d'Ozzyr

Effets : En versant un peu d'eau dans le creux de sa main, le mage voit tomber à terre assez de liquide pour dessiner sur le sable les contours des sources, lacs et rivières présentes dans un rayon de (10 + 10 par NR) kilomètres. Une carte des cours d'eau se forme alors à ses pieds, lui permettant d'en localiser les plus proches.

Nymphe nacrée I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : verre d'eau de mer, chant des vagues et posture accroupie

Effets : Le mage invoque une petite créature aquatique qui lui rend de menus services,



simples comme éteindre un feu ou apporter un message. Craintive, la nymphe ne participe pas aux combats. Elle reste avec le mage pendant (30 + 10 par NT) minutes.

Torrent glacé I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : goutte d'eau froide, danse de l'eau, champ de l'équilibre

Effets : Le mage ouvre un portail lié au lac d'un glacier pendant (1 + NR) tours. L'eau s'en déversant peut déséquilibrer la personne visée. Pour éviter d'être jeté au sol, cette dernière doit réussir un jet de Coordination + Physique ou Acrobatie contre une Difficulté de 20. Le volume d'eau déversé est d'environ 1 m³ par tour.

Transport d'eau I

Auteur : Hyrra

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : Gourde pleine, mouvements

Effets : Le mage doit tenir la gourde ouverte dans une main. Tout d'abord il tend la gourde vers une étendue d'eau puis la tend vers une zone à vue. Un filet d'eau apparaîtra au lieu souhaité. L'eau provient de l'étendue est se déverse à un débit approchant du 5 litres par minute. 10 + 10 litres par NR peuvent être transférés ainsi.

Vision troublante I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : rune de l'œil, posture de la sentinelle, écuelle d'eau fraîche

Effets : Le mage a une vision fugitive de l'avenir dans l'écuelle d'eau fraîche, un indice, une indication à suivre. Ce sort donne (1 + NR) informations.

La marée des souvenirs II

Origine : les versets d'Ozyr

Complexité : 35

Coût : 6

Temps d'incantation : 10 minutes

Difficulté : 20

Clés : gemme transparent de grande valeur, robe ou vêtements blancs

Effets : En plaçant un objet ou un être vivant dans un bassin, un lac ou tout autre volume assez grand pour l'immerger totalement, le mage provoque une transe qui fera résonner des souvenirs, lui permettant d'utiliser de la psychométrie. Le mage doit avoir une idée précise de ce qu'il souhaite savoir pour « voir », en gardant les yeux fermés, des images se forment dans son esprit. Avec un NR, il ressent de plus les sensations de l'objet ou de l'être vivant, et avec trois, il perçoit le contexte sonore. Les visions durent (1 + NR) minutes.

Ruse des pluies II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 25

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : aigüe-marine (consommée), regard fixe vers le ciel, soupir

Effets : ce sort défensif est la risée des combattant qui l'estiment acte de lâcheté par excellence. Néanmoins, beaucoup de mages des océans lui doivent la vie. Enseigné aux premiers âges de l'homme par Vessyan, un dragon des océans, ce sort n'avait pour seule utilité que de permettre aux mages les plus hardis de se familiariser avec l'élément d'Ozyr. Lorsqu'il exécute ce sort, un mage fait en sorte d'ignorer le prochain coup qui lui sera porté, car son corps explosera en une gerbe d'eau (annule les dommages, seule la magie des océans et les objets liés à la magie des océans sont liquéfiés). Il s'évapore quasi instantanément et se reconstitue à la prochaine pluie. Des mages l'utilisent parfois en combat pour réapparaître dans le dos de leur adversaire ou pour prendre la fuite

Aura de givre III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 50

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

Clés : psaume sourd, posture (bras s'écartant), yeux clos

Effets : en intensifiant son énergie, le mage crée une aura lumineuse blanche et bleue dans un rayon de 3+NR mètres. L'aura gèle l'eau contenue dans l'humidité ambiante, ralentissant les mouvements des personnes situées dans son périmètre. Les assaillant subissent un malus de 1D à leur initiative et les dommages des attaques touchant le mage sont réduits de 5+2 par NR.

Grêlons III

Auteur : Sigfried

Complexité : 45

Coût : 12

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 25

Clés : danse de la pluie, saphir taillé en forme sphérique et gravé d'une rune d'eau

Effets : Le mage effectue sa danse, à la fin il jette le saphir dans le ciel au dessus des cibles pour ouvrir un portail duquel tombera une pluie de grêlons. Les grêlons tombent sur une zone de 5 m² et infligent (5+1D10 par NR) dommages sans compter l'armure, sauf si les cibles possèdent des heaumes et ce par tour. En plus de tous cela les cibles ont un malus de NR pour tous les jets de combat dans cette zone.

L'esprit, au-delà du corps III

Origine : les versets d'Ozyr

Complexité : 45

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Mains jointes, yeux clos, bandeau de lin blanc, rune d'Ozyr

Effets : pour lancer ce sortilège, le mage ferme les yeux et s'y noue un bandeau. Puis en conservant les mains jointes, il fait des incantations pendant une heure en se concentrant sur le flux des vagues. Ensuite, pendant une durée de (1 + NR) heures (après une heure d'incantation), il voit ses attributs physique, manuel et social réduits à 0. Son attribut mental, est augmenté de la valeur cumulée des trois autres. Toutes les actions

physiques et manuelles du personnage sont augmentées de 10 pendant la durée du sortilège, qui se dissipe si le bandeau est ôté. Toutes les actions requérant la vision sont impossibles, et le meneur de jeu reste juge de ce que le personnage peut ou ne peut logiquement accomplir dans cette position.

Equilibre ultime III

Origine : les versets d'Ozyr

Complexité : 80

Coût : 20

Temps d'incantation : 1 journée

Difficulté : 25

Clés : robe blanche de cérémonie, rune de l'esprit, chant et danse de purification

Effets : ce sortilège permet de purifier l'esprit perturbé d'un être humain. Il chasse les traumatismes, atténue les ravages de l'âge et réinstalle l'équilibre mental. Le mage peut supprimer (1 + NR) traumatismes. Le mage doit accomplir une cérémonie s'étendant des premières lueurs de l'aube à la tombée de la nuit, en plaçant le bénéficiaire dans la mer. Le corps se met à flotter devant lui et, au terme d'une journée d'incantation, Ozyr insufflé l'équilibre perdu...

Un seul homme ne peut bénéficier de ce sortilège qu'une seule fois, quelles que soient les circonstances. Seul un mage ne possédant aucun point en tendance homme et fatalité peut lancer ce sortilège, et celui qui en bénéficie voit ces deux tendances réduites à 0. Une seule tentative est possible et il arrive qu'Ozyr refuse d'accorder cette faveur que le jet soit réussi ou non si le bénéficiaire est jugé indigne.

Fureur d'Ozyr III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 75

Coût : 15

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 25

Clés : miroir, voix grave, rune de l'eau tracée sur le miroir, danse de la tempête avec bris du miroir.

Effets : Le mage crée un tourbillon d'eau très violent autour de lui d'un rayon de 20 m³. Toute personne prise dans la tourmente doit réussir un jet de Manuel + Acrobatie (ou force) contre une Difficulté de 20 (25 dans le cas de la force), faute de quoi elle est projetée à 10 mètres du lieu du contact et reçoit (20 + 1D10) points de dommages. Toute personne tentant de s'approcher du lanceur de ce sort doit résister au tourbillon. Le mage est invulnérable au feu pendant la durée du sort qui est de (1 + NR) tours. Il bénéficie enfin d'un indice de protection supplémentaire de +10 contre toute attaque devant traverser la barrière liquide.

Pluie de glace III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 45

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 18

Clés : morceau de glace (consommée), posture (frapper sa paume du poing), chant des glaces

Effets : le mage ouvre un portail fugace vers une caverne glaciaire garnie de stalactites cristallines. Une partie d'entre eux se détachent et tombent par le portail pour dévaster une zone de 3 mètres de rayon. Les dommages sont de 20+1D10 par NR et il n'est possible de se protéger qu'avec un bouclier. Ce sort

peut frapper jusqu'à 25 mètres et touche toutes les personnes dans la zone.

Sorcellerie

Bâton d'eau I

Auteur : Hyrra
Complexité : 10
Coût : 4
Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 15
Clés : un bâton en Y, rune d'eau
Effets : Une fois le bâton enchanté, il permet de trouver des sources d'eau (il y est attiré). Le bâton réagit s'il y a une source d'eau à 1 + 1 Km par NR et cela pendant une journée.

Danse du poisson I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : rune de l'eau, rune de l'air
Effets : Ce sort permet d'enchanter des vêtements pendant (1 + NR) jours de telle façon à ce que le porteur puisse flotter, même en armure. Ce sort n'annule aucunement la pénalité d'encombrement d'une armure.

Grimoire astucieux I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : Un livre, rune de l'eau
Effets : Ce sort permet d'enchanter un livre afin de le verrouiller pendant (1 + NR) jours. Il ne répond qu'à la voix du mage (ou à une imitation magique).

Les cercles du nénuphar I

Origine : les versets d'Ozyr
Complexité : 5
Coût : 3
Temps d'incantation : 5 minutes
Difficulté : 15
Clés : mains ouvertes, paumes vers le sol, rune d'Ozyr
Effets : très utilisé par les navigateurs et les enseignants des sources, ce sortilège permet de faire flotter des objets inanimés. L'objet doit peser moins de 1 kg par point en sphère des océans, ce sort dure (1 + 1) heures.

Rumeur des vagues I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : voix douce, poupée, cire, rune de l'enfance
Effets : Cet enchantement permet au mage d'utiliser une poupée comme prolongement direct de son ouïe pendant (1 + NR) heures. Posée dans une pièce, la poupée retransmet toutes les discussions qui y ont lieu autour d'elle, si le mage souhaite les entendre.

Sceau d'Ozyr I

Origine : les versets d'Ozyr
Complexité : 15
Coût : 2
Temps d'incantation : 5 minutes
Difficulté : 10
Clés : cachet de cire, rune d'Ozyr
Effets : En scellant un parchemin avec ce sceau, le mage prononce le nom de la seule personne capable de l'ouvrir. Si le sceau est rompu par une autre personne, une brusque vague d'eau bouillante balaie la surface du parchemin, dissolvant instantanément le texte en tache d'encre.

Cristal des profondeurs II

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 30
Coût : 8
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : coupe de cristal, rune, chant d'une vierge
Effets : Cette coupe a la capacité de détecter la dangerosité de tout liquide que l'on verse dedans pendant (1 + NR) cycles. Aucune substance ou poison ne résiste à cet enchantement. La couleur du liquide testé change si celui-ci est dangereux.

De l'eau à l'os II

Origine : les versets d'Ozyr
Complexité : 35
Coût : 15
Temps d'incantation : 1 nuit
Difficulté : 15
Clés : coraux, coquilles de crustacés, eau de mer en quantité
Effets : Pour procéder à ce rituel, le mage doit réunir suffisamment d'eau de mer et de coraux pour façonner, par magie et par sculpture, une statue de la taille de la corpulence d'un homme. La magie opérant, cet étonnant golem prend les traits, les attitudes et la pose désirés par le mage, avec une précision stupéfiante. Il est ainsi possible de façonner une statue à l'effigie de tout homme connu de mage. La statue est faite de corail dur comme de l'os et disparaît dès qu'elle est brisée. Le mage ne peut façonner qu'une à la fois. La statue se désolidarise au bout de (1 + NR) semaines, si le mage veut garder sa statue après ce temps écoulé il doit dépenser 3 points de magie des océans par jour.

De l'os à la vie III

Origine : les versets d'Ozyr
Complexité : 60
Coût : 15
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : gemmes de valeur réunissant les sept couleurs de l'arc en ciel.
Effets : En plaçant une statue façonnée à l'aide du sort « de l'eau à l'os » dans de l'eau de mer, le mage peut invoquer la puissance des océans et animer son œuvre, qui deviendra capable de se mouvoir et d'effectuer des actions physiques, mais non parler. L'enchantement confère à la statue les caractéristiques, attributs et compétences de physique et manuel du mage, mais aucune de ses facultés magiques ou capacité éventuelles. Le golem comprend les volontés du mage, seul capable de le commander, et accomplira de son mieux les tâches lui étant confiées. Il reste animé (1 +

NR) jours avant de se dissiper, si le mage veut garder sa statue après ce temps écoulé il doit dépenser 6 points de magie des océans par jour.

De la vie à l'océan III

Origine : les versets d'Ozyr
Complexité : 90
Coût : 15
Temps d'incantation : 8 heures
Difficulté : 25
Clés : dague rituelle et diamant d'une valeur de plus de 100 dracs d'or
Effets : Ce sortilège constitue l'ultime étape de la création du golem des océans et permet au mage de manipuler les énergies primordiales et de conférer à sa statue des capacités physiques et des compétences de son choix. Le mage fait la somme de ses caractéristiques, ensuite il ajoute (10 + 10 par NR) points et répartit ces points dans les caractéristiques du golem à la limite de 15 par caractéristiques. Il fait ensuite de même pour les attributs 12 au max. Le golem peut porter et manipuler toutes les armes et armures que le mage est en mesure de lui fournir. L'enchantement dure un jour, si le mage veut garder sa statue après ce temps écoulé il doit dépenser 9 points de magie des océans par jour.

Fontaine bienfaisante III

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 60
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : Voix chantante, rune de paix tracée dans l'eau, cours d'eau ou fontaine
Effets : Ce sort enchante l'eau d'un cours d'eau ou d'une fontaine de façon à ce qu'elle soigne les maladies. Toute personne baignée dans cette eau miraculeuse voit ses tissus se régénérer. Selon la gravité d'une maladie, il faut compter entre 10 minutes et 3 heures de baignade pour que les chairs soient réparées. La fontaine ne peut soigner qu'une personne à la fois. Ses propriétés demeurent pendant (1 + NR) jours.

Pied marin III

Origine : la colère des dragons
Complexité : 90
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 20
Clés : une paire de chaussures (bottes ou sandales), un peu de liège (consommé), de l'élément des Océans
Effets : très courant chez les mages des océans, ce sort permet d'ensorceler des chaussures pour marcher sur l'eau, quelle que soit la charge transportée. Les bottes conservent leur pouvoir pendant une semaine et permettent de marcher 1+1/NR heures par jour. Il faut une certaine habitude et un jet de Manuel + Coordination difficulté 15 pour courir sur les vagues et les rapides sans chuter ou rouler sur le fil de l'eau. Il est à noter que, mage ou pas, nombreux sont les enfants d'Ozyr à ne pas apprécier l'emploi de ce sort en mer et à prendre un malin plaisir à soulever le mage pour le laisser retomber de haut sur un plancher d'eau dure...



Magie instinctive

Crevasse vertigineuse I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 35
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : Rune de pierre, posture accroupie
Effets : Le magicien fait littéralement s'ouvrir la terre à dix mètres de lui pendant (1 + NR) tours. La crevasse fait (30 + 5 par NR) m³. Ceux qui tombent dedans subissent 2D10 points de dommage sans l'armure. Les bâtiments se trouvant pris pour moitié dans la crevasse s'effondrent.

Ecrase pierre I

Origine : les écailles de Brorne
Complexité : 15
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : morceau de craie ou de charbon (de quoi tracer un symbole) et rune (croix)
Effets : Le magicien trace une croix sur une pierre et l'effrite en passant sa main à travers. Très pratique pour ouvrir une porte en détruisant la pierre juste à coté de la serrure ou de déceler des chaînes.

Graviers volants I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : Une poignée de graviers, rune de vitesse, posture agressive.
Effets : Le mage lance la poignée de graviers sur une cible située à moins de trente mètres. Cette attaque occasionne (10 + 1D10 par NR) points de dommage.

Peau d'albâtre I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : Poussière de pierre, rune de pierre, chant du courage..
Effets : Ce sort permet à la personne touchée par le magicien de bénéficier d'un indice de protection supplémentaire de +10 pendant (1 + NR) tours qui s'applique même contre les attaques ignorant les armures.

Barrière de granit II

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 40
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : Une dalle de granit, mélopée
Effets : Ce sort permet de créer un mur de 4 m² maximum entre le magicien et ses adversaires,

qui reste en place pendant (1 + NR) tours avant de disparaître. Pour détruire cette barrière, il faut lui occasionner (50 + 2 D10) points de dommages.

Force de Brorne II

Origine : la colère des dragons
Complexité : 35
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune de la pierre à tracer sur les biceps, rugissement de défi
Effets : le mage devient capable de déplacer la pierre avec une force colossale pendant 3+NR tours. Il peut tripler sa force pour soulever des pierres, bouger une statue ou soutenir un pilier en chute. En revanche, ce sort n'affecte pas les dommages de mêlée. Les objets déplacés conservent leur masse initiale. Ce sort affecte aussi la terre, le sable ou la glaise.

Main de pierre II

Origine : la colère des dragons
Complexité : 35
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : position (poing fermé brandi vers le ciel, l'autre main à plat sur le sol, un genou à terre), caillou (consommé)
Effets : le lanceur transforme sa main levée en pierre pour 5 minutes. Avec 1 NR, il transforme aussi son avant bras et avec 2 NR son bras entier. Le membre transformé est immunisé à la douleur et se compose entièrement de pierre. Il reste maniable et souple, mais dénué de toucher. La main ne possède aucun bonus d'armure et sert généralement à attraper des objets tranchants ou brûlants. Avec cette main de pierre, il est possible de parer des armes à mains nues, mais les armes de choc ou contondantes infligent leurs dommages normalement.

Masse II

Origine : les écailles de Brorne
Complexité : 30
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20
Clés : voix tombante, posture (manipulation d'une masse)
Effets : La cible subit une attaque de type assommer. Le défenseur doit faire un jet de Mental + Résistance contre une difficulté de 15 + 5 par NR du sort. En cas d'échec critique, le sort se retourne contre le magicien.

Sentir la fatalité II

Origine : les écailles de Brorne
Complexité : 25
Coût : 3
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : voix accusatrice, anneau de pierre (un cercle de pierre fait l'affaire)
Effets : Le magicien peut sentir si une créature de Kalimsshar a été présente dans un lieu précis dans la journée. Le magicien peut le savoir à raison de 1 jour dans le passé par NR. La créature doit avoir 3 en fatalité ou plus.

Transport de pierre II

Auteur : Hyrra
Complexité : 25

Coût : 1 par tranche de 100 kilos

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : pierre à déplacer, rune de pierre, gestuel de levage

Effets : Ce sort permet de lever de lourdes pierres pendant (1+NR) actions. Ce sort ne peut être utilisé en combat car les pierres ne peuvent être bougées de plus de (2+2 par NR) mètres, sans que le sort échoue. Ce sort est très utile avec le sort verrou blindé...

Motivation des troupes III

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 45

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 25

Clés : rune, posture de défi, parole grondante comme le tonnerre

Effets : Ce sort est utile lors de grandes batailles. Les mages de Kroryn le connaissent aussi. Lorsqu'une armée est en déroute, le magicien se poste devant elle et lui redonne du courage. Il faut être en vue et repartir au combat avec les dites troupes. 2D10 hommes + 20 par NR peuvent ainsi être motivés et repartir au combat.

Rigidité III

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 40

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 25

Clés : voix rapide, posture de réception

Effets : ce sort est très rapide à activer car il est généralement lancé sur une personne qui tombe ou qui va percuter un élément plus dur qu'elle. Au moment de l'impact, elle devient solide comme le roc et réduit de moitié (arrondi au supérieur) les dommages subit sauf s'ils sont mortels (auquel cas elle s'éparpille en petits morceaux de pierre).

Tremblement de terre III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 75

Coût : 30

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 25

Clés : Profonde réflexion, trois types de pierres différentes.

Effets : Le mage déchaîne la colère de Brorne sur 1 km² pendant (1 + NR) tours. Toutes les constructions dans l'aire d'effet s'effondrent. Des crevasses apparaissent et les infortunés y tombant subissent (30 + 1D10) points de dommage. Dans une région volcanique une éruption est à craindre.

Magie invocatoire

Altération de Brorne I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 3

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

Clés : rune de l'esprit tracé sur la pierre à travailler, voix aiguë puis grave

Effets : en invoquant l'esprit de la pierre, le mage diminue d'un palier la dureté de (1 + NR) m³ de pierre afin de pouvoir la travailler plus facilement (de granit à grès, de grès à calcaire). Au bout d'un jour, la pierre reprend sa dureté initiale.

Billes de pierre I

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : sable, voix roulante

Effets : Le magicien jette du sable vers la cible (ou pour couvrir sa fuite). Ce sable gonfle et se transforme en petites billes. La cible doit réussir un jet de Physique + Coordination contre une difficulté de 15 + par NR pour ne pas tomber.

Chemin de la pierre I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

Clés : rune de la mémoire tracée sur le sol, champ de la pierre, posture accroupie

Effets : en invoquant la mémoire de la pierre, le mage peut remonter la piste récente (moins d'une heure) d'une personne sur une surface minérale qui normalement ne garde pas la trace des pas (pavés, rocs, etc.), et ce pendant (30 + 15 par NR) minutes. Il doit néanmoins posséder un objet appartenant à la personne recherchée.

Golem ailé I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Un morceau de granit, rune de la pierre.

Effets : Ce sort permet de faire apparaître une petite gargouille qui donnera l'alerte si quelqu'un s'introduit dans sa zone de surveillance (environ 30 m²). Elle reste en poste (1 + NR) heures.

Stabilité I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : position d'acrobatie à 15 (buste droit, jambe à l'équerre, en appui sur les mains), regard fixe, mâchoire serrées

Effets : le mage évoque la stabilité de Brorne et peut marcher, courir et prendre appui sur les surfaces humides ou glissantes comme si elles étaient sèches. Ce sort touche le mage + NR cibles, si ces dernières sont dans la même posture que lui. Il dure 15 minutes et permet par exemple de courir sur de la mousse humide, ou d'escalader un mur par temps de pluie.

Lame de diamant II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 25

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : diamant, eau (consommée), récipient

Effets : le mage lâche le diamant dans le récipient plein d'eau où il semble se dissoudre. Il plonge alors la main dans le récipient et en sort lentement une lame de cristal incolore d'un mètre de long, dure comme un diamant et munie d'une poignée sommaire. Cette arme tranchante a les caractéristiques d'une épée longue, mais avec +3 aux dommages et une résistance exceptionnelle. Ce sort dure 5+NR tours, après quoi l'épée éclate en éclats de cristal. Il ne reste alors dans la main que le diamant intact.

Pieux minéraux II

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 35

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : rune de Brorne, posture accroupie, voix murmurante

Effets : Des pieux sortent de terre sous les pieds de la cible et infligent (15 + 5 par NR) dommages l'armure ne compte pas. On peut décider de la vitesse d'émergence. Si la cible est tuée (ou prisonnière), elle se minéralise et les pieux s'enfoncent sous terre pour l'emporter.

Porte close II

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 30

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : rune, pierre, posture de concentration

Effets : La magie minéralise une porte et multiplie ainsi par trois sa solidité. La serrure fonctionne toujours mais la porte est trois fois plus lourde.

Verrou Blindé II

Auteur : Hyrra

Complexité : 35

Coût : 5

Temps d'incantation : (5-NR) tours

Difficulté : 20

Clés : porte et montant en pierre, rune de pierre, gestuel de remplissage ou d'évacuation

Effets : Ce sort est un autre sort de verrouillage. Il remplit les interstices entre la porte de pierre et le mur en pierre l'entourant. Ainsi la porte se ferme et se fond au mur pour ne plus être détectable (jet de Mental+Perception diff.25 mais les montants et la poignée doivent être cachés). Pour ouvrir la porte on fait l'inverse : on « vide » les interstices. Ce sort est beaucoup utilisé pour les passages secrets et les portes importantes, le seul problème est que la porte est très lourde.

Tunnel III

Auteur : Hyrra

Complexité : 65

Coût : 15

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 25

Clés : danse de la pierre, rune de pierre, caillou provenant de la roche à creuser

Effets : Ce sort permet de creuser des tunnels ou d'en refermer. Le volume de roche enlevée ou rajoutée est de 40m³ (2*2*10). Le tunnel est toujours solide même s'il est fait dans du sable ! On l'utilise souvent pour faire de long

tunnel, mais aussi pour se faire un abri pendant les voyages.

Montagne de nulle part III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 45

Coût : 25

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 25

Clés : un petit caillou pointu

Effets : ce sort crée un monticule de 30 m³ qui jaillit du sol. Ce monticule, qui persiste pendant (1 + NR) tours, peut boucher des trous ou éventrer des fortifications.

Voix de la montagne III

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 70

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 25

Clés : voix, rune de crevasse, sable

Effets : le mage ouvre une porte sur l'écho de la voix de Brorne. Tout individu possédant 3 ou plus en tendance Homme ou Fatalité doit faire un jet de Mental + Volonté contre une difficulté de 15 + 5 par NR ou fuir immédiatement. Si la cible est interrogée (lors d'une séance de torture inquisitoriale, par exemple), elle avoue tout ce qu'elle sait.

Tornade de pierres III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 75

Coût : 20

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 25

Clés : poignée de minéraux, danse de la guerre

Effets : ce sort destructeur provoque une tornade de sable et de pierre de plus de 50 m³. Toutes les personnes prises dans la tourmente subissent (30 + 1D10) points de dommages tous les tours. Les créatures en vol cochent le double des cases prévues. De plus, l'ensemble des victimes sont aveuglées, et subissent un malus de -5 à toutes leurs actions.

Sorcellerie

Arme de puissance I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 15

Clés : Une arme, rune de pierre, danse de la force

Effets : Ce sort permet d'enchanter une arme afin de lui donner un bonus de +5 sur les dommages de base pendant (1 + NR) jours.

Feu de Brorne I

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 15

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 journée de préparation

Difficulté : 15

Clés : barre de métal, runes de Brorne et Kroryn mélangées

Effets : Ce sort est un don de Kroryn à son grand frère. La cible doit toucher la barre à



pleine main et jurer fidélité aux dragons. Si elle a 2 ou plus en Homme, elle s'enflamme et subit les dégâts normaux du feu. Cet enchantement est utilisé par les Inquisiteur lors des grandes chasses qu'ils organisent. La population n'aime pas cet instrument et il est arrivé qu'elle lynche les inquisiteur qui en abusaient.

Armure de bravoure II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 15

Clés : une armure, rune de pierre tracé sur l'armure, poudre de sable

Effets : l'armure enchantée de la sorte n'a plus besoin d'être entretenue. Pendant (1 + NR) semaines, elle se régénère chaque nuit l'ensemble des points de protection perdus, et bénéficie d'un bonus de protection de +10 points ainsi que d'une réduction de 5 points de sa pénalité d'encombrement.

Armure de Brorne II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 20

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 25

Clés : une armure en métal de qualité supérieur, nombreuses runes, postures, chants et danses

Effets : l'armure enchantée de la sorte bénéficie d'un bonus de protection de +20 pendant (1 + NR) semaines, qui s'applique même contre les attaques ignorant les armures. De plus, elle ignore toute pénalité d'encombrement.

Chaussures minérales II

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 40

Coût : 12

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : sable, eau, rune de pierre, voix roulante

Effets : ce sort est sans doute des plus visuels. Le magicien enchante des chaussures, des chaussettes ou même des sabots. Leur porteur pourra prendre appui sur tout support de pierre comme s'il s'agissait de sol. Il ne peut rester fixé à un mur mais peut prendre appui pour courir, sauter, pendant un combat. S'il réussit un jeu d'acrobatie de 15, il peut même prendre le plafond pour appui. Un adversaire aura une difficulté supplémentaire de 10 pour toucher le porteur des chaussures et ce dernier aura un bonus de 5 pour toute attaque spéciale (feinter, attaque improvisée, saisir, etc.). Ce sortilège dure 1 + NR semaines.

Les magiciens de Szyl possèdent un sortilège sensiblement identique.

Gemmes de breloque II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 40

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : Une gemme, de petits morceaux de verre, sang de moryagorn.

Effets : Le mage transforme des morceaux de verre en (1 + NR) gemmes, identiques en tout point à la gemme originale.

Vengeance de Brorne II

Auteur : Hyrra

Complexité : 35

Niveau : 2

Coût : 7

Temps d'incantation : (1+tendance fatalité) heure

Difficulté : 20

Clés : petite effigie de Brorne, prière à Brorne

Effets : Le mage enchante l'effigie qui devra être utilisée dans (1+NR) jours. Si le mage a plus de 3 en tendance fatalité dès que le sort est fini l'effigie s'anime et attaque le mage. Sinon l'effigie reste inactive jusqu'à ce que le mage lui ordonne. Dès que le mage le souhaite elle s'anime et vole autour de lui, dès que le mage reçoit une blessure l'effigie attaque l'ennemi du mage. L'effigie se transforme en une salve d'énergie en fin de course et inflige la même blessure qu'au mage. L'effigie ne peut pas tuer, une fois activée elle ne peut être désactivée et au bout d'une heure de vol, le sort s'arrête. On ne peut avoir 2 effigies même désactivées.

Etendard de bravoure III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 45

Coût : 15

Temps d'incantation : 10 heures

Difficulté : 20

Clés : sang d'un héros, étendard immaculé, rune du courage.

Effets : Une fois cette bannière enchantée, elle devient l'emblème de la Compagnie (50 hommes environ) à laquelle elle appartient. Tant qu'elle est tenue haute sur le champ de bataille, toute personne partageant ses couleurs et son idéal ont un bonus de +5 à ses jets de toucher et de dommages ainsi qu'à son indice de protection. En revanche, si elle est capturée par l'ennemi, le bonus devient un malus de valeur égale. Si elle est détruite par l'ennemi mais qu'elle ne tombe pas entre ses mains, les bonus disparaissent. Cet enchantement dure pendant (1 + NR) heures.

Pierre tombale III

Origine : les écailles de Brorne

Complexité : 80

Coût : 15

Temps d'incantation : 10 minutes

Difficulté : 25

Clés : un mur, voix, posture (tirer quelque chose)

Effets : Ce sort est très rapide. Il désolidarise un pan de mur désigné par le magicien. Ce pan va (au besoin) se déplacer et s'écraser sur une zone. Il pèse 200 Kg +50 par NR. Beaucoup de laboratoires sont ainsi gardés. Le magicien lance le sort sur deux murs opposés qui s'écrasent l'un après l'autre sur les intrus.

Secret de Brorne III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 80

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 25

Clés : rocher, rune de Brorne, acide (consommé)

Effets : en versant quelques gouttes d'acide sur la rune gravée sur un rocher, le mage peut y introduire un objet dont le volume n'excède pas la taille du bloc. Ensuite, durant 24 heures et dans un rayon de 1+NR Km, le lanceur peut dessiner une rune de Brorne sur n'importe

surface minérale en contact avec le sol (directement ou par continuité minérale) et y plonger la main pour ressortir l'objet dissimulé, sans se soucier cette fois de la taille du bloc. Durant tout ce temps, l'objet ne subit plus les effets du temps. Il est impossible de cacher une créature vivante, à l'exception des créatures élémentaires de la pierre (gargouille, lézard mange pierre, etc...).

Sentinelle pétrifiée III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 20

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : poudre de roche (consommée), rune de la pierre, cible immobile

Effets : le mage projette la poudre enchantée depuis moins d'une heure sur la cible. Le sort pétrifie la cible consentante en une statue faite de la roche de la poudre utilisée. Sous cette forme, le personnage ne peut plus bouger que ses yeux (qu'il peut fermer pour ressembler à une vraie statue) durant 1+NR heures. Il devient insensible au chaud comme au froid et aux agressions extérieures. Son métabolisme est inexistant, son corps étant comme entièrement minéral. Il n'émet plus d'odeur ou de signes vitaux. Il n'est sensible qu'aux armes contondantes ou de choc, et en subit les dommages sans armure. Le personnage peut mettre fin au sort à son gré, restant conscient de son environnement.



Magie instinctive

Admiration I

Origine : les voiles de Ninya
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : posture (indiquer quelque chose), rune des rêves
Effets : le magicien montre du doigt quelque chose à sa cible (généralement derrière elle). Cette dernière doit effectuer un jet de volonté (diff. 15+5 par NR) ou regarder dans la direction indiquée pendant (2+1 par NR) actions

Arc en ciel des passions I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : larme de femme, rune des rêves
Effets : ce sort permet au mage de provoquer un grand émoi chez (1+NR) cibles qu'il fixe. Ces dernières sont forcées de révéler leurs sentiments de manière claire et publique à moins qu'elles réussissent un jet de résistance de social+volonté contre une difficulté de 20.

Blocage mental I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : voix aiguë puis grave
Effets : une cible située à une portée maximale de (10+10 par NR) mètres, interrompt toutes ses actions jusqu'à la fin du tour. L'activité entreprise est un échec sauf si la cible réussit un jet de résistance de social+volonté contre une difficulté de 20.

Brouillard I

Origine : les voiles de Ninya
Complexité : 20
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : poudre de gemme
Effets : Le magicien fait tomber la poudre de ses mains, elle se transforme en un épais brouillard (sur un périmètre de (10+2 par NR) mètres. On ne peut pas voir à plus d'un mètre dans la brume mais, le magicien lui, n'est pas affecté par le sort, qui dure (1+1 par NR) tours.

Couleur de Ninya I

Origine : les voiles de Ninya
Complexité : 15
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune des rêves, regard pénétrant

Effets : Toutes les couleurs dans le champ de vision de la cible sont inversées. Le résultat est une perte complète des repères et un malus de 10 pour toutes les actions pendant (3+1 par NR) actions.

Déviations subtiles I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 15
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : voix chaude, rune des rêves
Effets : ce sort permet au mage, une fois par tour pendant (1+NR) tours, de contraindre une cible de son choix situé à moins de 50 mètres, à rediriger une attaque ou un sort vers une autre cible. Le mage peut choisir l'attaque ou le sort à détourner une fois le jet de dés effectué. La seule façon pour la victime de se prémunir contre les effets de « déviation subtile » est de réussir un jet de physique+volonté contre une difficulté de 20.

Puits de chance I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 5
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de la fortune
Effets : le mage récupère immédiatement (2+NR) points de chance déjà dépensés. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son attribut chance de cette façon. Lancer efficacement ce sort ne rapporte aucun point de maîtrise.

Résistance magique I

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 10
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : geste cabalistique, rune de la magie
Effets : le mage distord la trame magique autour d'une cible de son choix situé à moins de (5+5 par NR) mètres. Le coût de tous les sorts lancés par la victime ou sur elle est augmenté de 2 pendant 3 tours.

Bénédictions éthérées II

Origine : livre de base 2^{ème} édition
Complexité : 30
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de chance, posture tourbillonnante, voix exaltée
Effets : ce sort influe sur toutes les actions entreprises par le mage ou une cible de son choix pendant (5+NR) tours. Le sujet bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets d'attaque et d'un bonus de +10 aux dommages de base d'une arme qu'il portait à la main au moment du lancement de ce sort. De plus, le coût des sorts qu'il lance est divisé par deux.

Croisée II

Origine : les voiles de Ninya
Complexité : 30
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : paillette d'or, voix forte

Effets : le magicien attire l'attention de (5+2 par NR) personnes dans son entourage. Toutes les attentions sont focalisées sur lui pendant 1 tour complet. Ce sort est dangereux en combat car toutes les attaques sont dirigées vers le mage en question. Pour un coût de 15, il est possible de lancer ce sort sur une personne.

Décalage II

Auteur : Hyrra
Complexité : 40
Coût : Variable
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de magie, chant des rêves
Effets : Le mage se met en transe, il peut ainsi voir tous les objets, lieux, etc magiques. Que ce soit un objet avec des qualités magiques, ou un objet enchanté. Dans sa transe tous ce qui est particulièrement magique est beaucoup plus lumineux que le reste. Le coût est variable, si le mage utilise 5 point de magie il verra tous les sorts de complexité inférieur ou égal à 25. (1 point de magie pour 5 point de complexité). Pour les objets magiques (pas du à un sort), dragons, artefacts, etc... ils apparaissent toujours. Ce sort est très apprécié pour savoir si un objet est réellement magique, ou pour trouver les lieux cachés magiquement.

Peintures mouvantes II

Auteur : Hyrra
Complexité : 30
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20
Clés : rune des rêves, tatouages colorés ou vêtements colorés
Effets : les tatouage ou vêtements coloré se mettent en mouvement et déstabilisent les personnes regardant le mage. Les cibles commence à halluciner : voir le paysage bougé, les couleurs changer, etc. Les personnes ayant regardés le mage ont un malus de (2+2 par NR) sur tous les jets de mouvements, perception visuel, combat, etc.

Prison de soie II

Origine : la colère des dragons
Complexité : 30
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15
Clés : voix envoûtante, regard pénétrant, sentiment de la cible (désir)
Effets : le mage adopte une posture lascive, fixe sa cible du regard tout en lui parlant d'une voix charmeuse. La victime subit alors un envoûtement auquel elle ne peut échapper qu'en réussissant un jet d'opposition de Mental + Volonté contre l'incantation du sort. Si elle échoue à ce jet, la cible tombe sous le charme du mage et ne peut ni détacher son regard de lui, ni effectuer d'action concrète pendant (5+2/NR) tours. Pendant cette durée, la victime ne peut plus bouger, subjuguée par le mage, mais elle reste conscient de ce qui se passe et garde souvenir de ce qui se passe.

Illusion cauchemardesque III

Origine : les voiles de Ninya
Complexité : 70
Coût : 15
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 25

Clés : rune (œil fermé), poudre de gemme, chant (hurlement)

Effets : la cible doit faire un jet de Volonté (diff. 20+5 par NR). En cas d'échec, elle se retrouve au cœur de son pire cauchemar. Ce peut être n'importe quoi : ce qu'il y a de pire dans l'esprit de la cible (torture, réminiscence d'une scène horrible, impression de mourir, etc.). La cible est incapable de faire quoi que ce soit pendant 5 tours. Si la cible échoue à un second jet de Volonté (diff. 15 sans malus cette fois) elle perd immédiatement la moitié de ses points d'intelligence (arrondie à l'inférieur).

Confusion III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 45

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : pierre (précieuse ou semi précieuse, consommée), sentiment de la cible (curiosité)

Effets : le mage montre une pierre à la cible, situé à moins de 50 mètres. Si celle-ci échoue à un jet d'opposition de Mental + Volonté contre l'incantation du sort-, elle devient confuse et perd toute capacité de réflexion pour (1+1/NR) tours. Pendant ce temps, elle reçoit un malus de -5 pour toute action physique et de -3 pour toute activité intellectuelle.

Magie invocatoire

Brumes éthérées I

Origine : les voiles de Nenyá

Complexité : 20

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 minutes

Difficulté : 15

Clés : encens (réduit en poudre et disposé en rune d'œil fermé)

Effets : ce sort est strictement interdit dans les sanctuaires, car il ouvre une brèche d'où sort un filet de fumée mauve. Respirer cette fumée fait perdre momentanément la moitié ses points d'intelligence et de volonté mais fait beaucoup rire et donne l'impression de voler. Ce n'est qu'une impression car, sitôt les effets dissipés, il ne reste qu'un terrible mal de crâne. Ce sort est parfois utilisé pour nuire à la sérénité de réunions importantes.

Bouclier mystique I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : miroir brisé, rune du rêve

Effets : ce sort augmente la difficulté de tous sort dont le mage est la cible, y compris les siens, de +10 pendant (1+NR) heures.

Flots d'éerie I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 15

Clés : voix, danse d'éerie, rune

Effets : ce sort invoque de petites créatures immatérielles et spectrales difficiles à fixer.

Elles donnent une information vague avec (1+NR) élément de précision. Elles ont tendance à parler par comptine ou par champ.

Gouffre d'éther I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 15

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 25

Clés : miroir (consommé), vocalises dissonantes, posture (mains ouvertes, formant devant le mage des cercles de plus en plus larges)

Effets : en brisant le miroir, le mage déchire la trame entre la réalité et l'éther. Il se crée alors une distorsion spiralée qui se résorbe brutalement en aspirant tout objet ou être vivant dans un cercle de 10+5 par NR mètres de rayon autour du mage. Résister à son aspiration nécessite un jet de Physique + Athlétisme (ou Force le cas échéant) contre l'incantation du sort pour ne pas être projeté dans l'éther (au hasard). Le mage n'est pas aspiré et ses compagnons, s'ils sont prévenus, ont une difficulté de 15. Le mage peut également utiliser le portail pour se rendre dans l'éther, mais le sort ne permet pas le voyage inverse.

Sceau de maladresse I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : bouteille cassée, papier déchiré

Effets : cette malédiction rend maladroit une personne située à moins de dix mètres, pendant (1+NR) tours. La victime subit un malus de -2 sur tous ses jets. Le meneur de jeu est libre d'improviser des effets variés en cas d'échec critique sur une action.

Sommeil du bienheureux I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : voix somnolente, rune du sommeil, gestuelle des mains

Effets : ce sort endort une personne (ou une créature de taille humaine) situé à moins de 10 mètres, à moins qu'elle ne réussisse un jet de résistance de mental+résistance contre une difficulté de 15. La victime dort pendant (1+NR) tours si on ne la secoue pas violemment.

Bénédition de Khyméra II

Origine : les voiles de Nenyá

Complexité : 30

Coût : 5

Temps d'incantation : 6 minutes

Difficulté : 15

Clés : rune en forme de croissant, chant (invitation)

Effets : le mage ouvre une brèche sur un endroit de Kor où la lune Khyméra est pleine. Il obtient non seulement de la lumière blanche (blafarde) mais aussi un bonus de (2+2 par NR) pour tout sort lancé (par lui ou par un autre) dans le rayon de lune pendant (15+15 par NR) minutes.

Chuchotement II

Origine : les voiles de Nenyá

Complexité : 35

Coût : 15

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : voix, rune de rêve (ovale horizontal)

Effets : ce sort est utilisé pour perdre ses poursuivants. Tous les bruits que peut faire le mage sont déplacés dans un périmètre de 20 mètres + 10 mètres par NR et de manière aléatoire.

Déchirure éthérée II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : voix douce, rune du rêve, gestuelle berçante

Effets : ce sort ouvre une porte sur un lieu de manière aléatoire (multitude de lieux possibles) pendant (1+NR) tours. Cette destination peut être dangereuse. Utilisé en combat, ce sort permet aussi de se débarrasser d'un adversaire qui charge durant le laps de temps où la faille est ouverte. Cependant, il est possible pour l'adversaire d'effectuer un jet d'esquive pour ne pas s'y engouffrer, mais avec une difficulté de +5.

Fenêtre onirique* II

Origine : les voiles de Nenyá

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 10 minutes

Difficulté : 20

Clés : rune d'explosion, posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant

Effets : ce sort est la première étape avant *spychonaute*. Il permet d'ouvrir une fenêtre sur le rêve d'une cible et de l'observer en se promenant dedans sans pouvoir intervenir. Cela permet d'avoir une première approche avant le grand saut. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de volonté (diff. 15+5 par NR) pour résister.

Refuge* II

Origine : les voiles de Nenyá

Complexité : 40

Coût : 6+4 par personne protégée en plus (maximum 2)

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20+5 par personne protégée en plus (maximum 2)

Clés : rune (rond), posture (mains écartant le vide), fumigène

Effets : le mage ouvre un repli dans la réalité pour s'y faufiler. Il peut rester 4 minutes dans sa cachette (+3 minutes par NR). Ce repli peut être dans un arbre, un mur, dans le vide, etc.

Sirène II

Origine : les voiles de Nenyá

Complexité : 35

Coût : 8

Temps d'incantation : 3 minutes

Difficulté : 20

Clés : hypnose, mélodie envoûtante.

Effets : le mage invoque une petite sirène qui flotte à côté de lui. Il lui donne un message qu'elle va transmettre à une personne où qu'elle soit, qui qu'elle soit et peut

obtenir, s'il le désire, une réponse. Il peut y avoir autant d'aller-retour qu'il y a de NR. La sirène étant très rapide, le dialogue est quasiment instantané.

Aura d'éther III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 55

Coût : 10

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 20

Clés : cercle de poudre de sommeil, danse tournoyante, chant hypnotique

Effets : en se plaçant au centre d'un cercle de poudre de sommeil, le mage réunit autour de lui un vortex d'énergie magique qu'il peut utiliser pour le lancement d'un sortilège dans les 4+1 par NR heures. Ce sort verra alors, au choix du mage, son coût divisé par deux ou sa portée, sa durée d'effets ou ses dégâts multipliés par deux. Si le sort agit sur la volonté d'une cible, le mage peut choisir d'augmenter la difficulté du jet de résistance de 5. Pendant la durée de l'incantation, le mage est inconscient de son environnement.

Psychonaute* III

Origine : les voiles de Nenyà

Complexité : 60

Coût : 15

Temps d'incantation : 1 heure de préparation, 1 minute pour le lancer

Difficulté : 25

Clés : rune de rêve, sentiment d'apaisement, chant lent et profond, posture de méditation

Effets : le magicien ouvre une porte sur le rêve d'une cible et peut ainsi y entrer, avec d'autres personnes. Reportez-vous à l'encadré sur les voyages oniriques (page 38 sup. Nenyà). Il faut cependant toujours garder à l'esprit que si le rêveur se réveille, tous les voyageurs disparaissent en même temps que le rêve se dissout – 2 secondes au plus.

Reflét chimérique III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 30

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 30

Clés : un miroir de taille humaine (consommé), rune des rêves, pierre de rêve (consommée)

Effets : durant l'incantation le mage appose la pierre de rêve sur le front de son reflét. Le reflét se détache alors peu à peu du miroir (qui devient inutilisable) et la pierre de rêve s'enchâsse sur son front. Si le sort est manqué, le mage se retrouve enfermé dans le miroir durant un augure. S'il est brisé, le mage meurt. Le reflét chimérique dure 1+1/NR augure. Double parfait du personnage, il peut agir à sa place en toutes circonstances. Les besoins d'un reflét sont les mêmes que ceux d'un être humain. Quand le reflét et son original sont séparés, ils ne peuvent communiquer que par les rêves (sans limite de distance). Nulle communication instantanée n'est possible entre les deux doubles, sauf par magie. De nombreux grands mages utilisent ce sort pour confier leurs responsabilités à leur reflét et continuer leurs quêtes personnelles. Certains mages gardent leur reflét en sécurité, disposant ainsi d'une personne à prévenir en cas de difficulté. Un reflét chimérique ne se bat jamais et n'utilise jamais de sort offensif.

Voix de Nenyà* III

Origine : les voiles de Nenyà

Complexité : 125

Coût : 20

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 40-5 par mage présent en plus du premier

Clés : chant, posture (apaisement)

Effets : ce sort d'invocation extrêmes puissant nécessite souvent la présence de plusieurs magiciens, car l'incantation prend la forme d'un chant harmonieux, complexe et mélodique, qui transporte ses notes jusqu'au domaine éthéré de Nenyà. Si la musique sonne juste, la légende veut que le Grand Dragon des rêves se déplace en personne et bénisse de sa présence les plus folles entreprises. Ainsi, dans une situation désespérée, avant une bataille perdue d'avance, les mages audacieux ne manqueront pas d'invoquer la clémence de la chimère.

Sorcellerie

Grelots tintants I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : trois gros grelot, rune de confiance

Effets : le mage enchante des grelots pendant (1+NR) jours qui détectent le danger et l'avertissent par un tintement au timbre particulier.

Heaume d'auras I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : heaume, rune de rêve, coiffure hirsute

Effets : ce sort permet à la personne qui porte le heaume enchanté par le mage de percevoir les auras de (2+NR) personnes à la fois. La couleur des auras permet de déterminer l'état d'esprit de ces personnes. L'enchèvement dure une semaine.

Pinceaux I

Origine : les voiles de Nenyà

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : variable

Difficulté : 15

Clés : un pinceau, des couleurs mélangées avec de la poudre de gemmes

Effets : ce sort permet d'enchâtrer pour l'élaboration d'une œuvre précise les pinceaux et les peintures utilisées. L'artiste gagne un bonus de 1+1 par NR.

Poudre de rêve I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 15

Clés : rune du sommeil, farine, voix flûte

Effets : ce sort crée une dose de poudre qui, une fois ingérée, permet au mage de bénéficier

d'un bonus de +5 au lancement d'un sort, une fois par jour. Cette poudre est efficace pendant (1+NR) semaines. Cependant elle a un effet d'accoutumance à moins de réussir un jet de résistance de physique+volonté contre une difficulté de 20 à chaque ingestion. En cas d'échec, l'accoutumance oblige le mage à consommer cette poudre une fois par jour. Si elle n'est pas consommée, le mage dort toujours mal et ne regagne que la moitié de sa réserve de magie.

Anneau de sort II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 6

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 18

Clés : anneau en métal précieux, rune de la magie gravée

Effets : ce sort permet d'enfermer les effets d'un sort de magie instinctive dans un anneau. Le mage doit lancer le sort à emmagasiner 5 tours après cet enchantement et le sort ne doit pas avoir un coût en points de magie supérieur à 10. Pour déclencher les effets contenus, le porteur doit prononcer le mot de pouvoir choisi par le mage. Le porteur ne peut posséder qu'un seul « anneau de sort » à la fois. Ce dernier reste enchanté (1+NR) semaines et n'est utilisable qu'une seule fois avant sa désintégration.

Anti vortex II

Auteur : Hyrra

Complexité : 40

Coût : 15

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : Objet, rune de magie et de protection

Effets : cela permet de préserver un objet ou une personne (souvent un mage) des effets d'un vortex. Lorsqu'un vortex s'ouvre il aspire toute la magie de la zone : le mage perd ses points de magie, les objets perdent leurs particularités magiques. Ex : un anneau de sort est annulé, une épée magique perdra ses effets jusqu'au lendemain. Un mage protégé par ce sort perd quand même un peu de magie, environ un quart. L'objet enchanté n'est pas l'objet à protéger mais un objet toujours proche de celui-ci (un fourreau pour protéger une épée, les vêtements pour protéger le mage, etc...). Le fonctionnement est simple : au lieu d'aspirer la magie de l'objet magique (ou du mage), le vortex aspire la magie de l'objet de protection. C'est pour cela que le sort demande beaucoup de points de magie.

Bandeau de vision II

Origine : les voiles de Nenyà

Complexité : 35

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 heure de préparation

Difficulté : 15

Clés : rune (œil fermé), posture de concentration, voix filante

Effets : le mage chausse le bandeau et pendant (1+1 par NR) tours ; il rend aveugle une cible et prend le contrôle de ses yeux. Il peut ainsi voir où elle se trouve. Si la cible dort, le magicien verra son rêve.

Baume apaisant II

Origine : les voiles de Nenyà

Complexité : 30



Coût : 6

Temps d'incantation : 1 journée de préparation

Difficulté : 20

Clés : crème, poudre d'or, plume de flux

Effets : passé sur la peau, le baume dégage une odeur particulièrement envoûtante, capable de faire perdre la tête à une personne du sexe opposé. La victime doit faire un jet de volonté (diff. 10+5 par NR) pour résister à l'invitation. Ce baume peut être un dangereux instrument, car il réveille les passions libidineuses des gens qui le sentent – mais pas le porteur.

Peinture multicolore II

Origine : les voiles de Nenyra

Complexité : 40

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 journée par couleur

Difficulté : 20+5 par couleur ajoutée

Clés : peinture blanche, rune de rêve, chant mélodieux

Effets : la peinture blanche change de couleur en une seconde et sur un simple mot. Cette peinture est utilisée dans les villes par les voleurs qui veulent se fondre dans la foule. Ils enduisent leurs vêtements du liquide et passent ainsi du vert au rouge au coin de la rue. Le sort dure (1+1 par NR) semaines.

poudre illusoire II

Auteur : Hyrra

Complexité : 30

Coût : 5 par dose

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : poudre, champignons hallucinogènes, rune des rêves

Effets : il faut que la cible inhale la poudre, en la jetant à la figure par exemple. L'ennemi fait alors un jet de Mental+Volonté diff. 15+5 par NR, pour ne pas halluciner. Les hallucinations sont choisies par le mage mais elles ne peuvent mener à la mort. Exemple : l'épée de la cible se transforme en serpent, obligeant cette dernière à la jeter. L'illusion dure (1+1 par NR) tours.

Réceptacle de Nenyra II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 40

Coût : 10

Temps d'incantation : 8 heures

Difficulté : 20

Clés : bâton, rune de rêve, gestuelle de remplissage

Effets : Le bâton enchanté par ce sort dispose d'une réserve de magie de 15 points que le mage peut utiliser à sa guise pour lancer ses sorts. L'enchantement dure (1+NR) semaines et ne peut être utilisé qu'une seule fois sur un même bâton. Cette réserve ne se régénère pas avec le temps et ne peut en aucun cas être reconstituée. Une fois la durée du sort écoulée, le bâton se désagrège en un nuage de poussières argentées qui se dissipe rapidement.

Cercle de puissance III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 85

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : chandelles parfumées, un cristal (consommé), chant hypnotique

Effets : tenant le cristal au creux de ses mains, le mage enchante un lieu qu'il a préalablement

délimité à l'aide de chandelles parfumées qui doivent brûler tout au long de la cérémonie (l'extinction d'une chandelle n'empêche pas le lancement du sort mais rend ce dernier inefficace). A l'issue de l'incantation, le sort confère au lieu un caractère magique pour 1+1 par NR heures. Pendant cette durée, tout lancement de sort ou usage de compétences magiques effectué au sein de la zone enchantée se verra gratifié d'un bonus de +5 (le modificateur de milieu continue de s'appliquer).

Chariot des rêves III

Origine : les voiles de Nenyra

Complexité : 75

Coût : 17

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 25

Clés : runes de rêve (flamme recourbée à la base), mélopée, poudre d'or et un plateau d'acier

Effets : le plateau se soulève puis s'enfonce dans la terre d'un coup. Le magicien est transporté dans un lieu de son choix à (1500+1500 par NR) Km du lieu où il est, en passant par le domaine de Nenyra. La vitesse est telle qu'il n'a que quelques visions fugaces du refuge de la chimère.

Reflot illusoire III

Auteur : Van

Complexité : 80

Coût : 25

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 30

Clés : miroir, rune des rêves, poudre blanche, chant du changement, pensée de l'apparence voulue

Effets : Le mage s'assit en tailleur et tient le miroir devant lui. Tout en regardant son image il commence le chant du changement, au milieu du rituel il sous poudre le miroir et lui même tout en pensant à sa nouvelle apparence. A la fin du sort, il brise le miroir. Un flux magique s'en dégage et enveloppe le mage, lui donnant l'apparence désirée pendant 1+NR semaines.

le mage peut avoir envie d'embellir sa véritable apparence (gain de bonus 1+NR), ou changer complètement d'apparence, soit en prenant celle de quelqu'un d'autre, (plus ou moins réussit selon les NR), soit en modelant une nouvelle.

On peut par un jet de Mental + Perception diff. 25 + 5 par NR du mage, démasquer l'apparence primaire du mage. Attention, un vortex peut aussi trahir le mage.



Magie Instinctive

Désarmement I

Auteur : Van

Complexité : 20

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : rune de vent, souffle, gestuelle

Effets : lorsque le mage affronte un combattant en pleine charge, il recueille son souffle dans sa main et l'envoie en direction de l'arme du combattant qui s'envolera à 3 + 3 mètres par NR. La cible peut faire un jet de Manuel+Arme diff. 10+5 par NR du mage pour ne pas être désarmé.

Envol soudain I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de vitesse, saut pieds joints

Effets : pendant 3 tours, ce sort permet au mage de faire des bonds impressionnants de (5+NR) mètres dans n'importe quelle direction et d'atterrir sans dommages.

File vent I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de vitesse, mouvements très vifs et saccadés

Effets : ce sort augmente la vivacité du mage pendant (1+NR) tours. Cette vitesse hors du commun réduit de 5 la difficulté de ses jets d'esquive et augmente de 10 la difficulté des attaques de ses adversaires.

Impulsion I

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 20

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : profonde respiration, yeux clos

Effets : ce sortilège permet au personnage d'utiliser ses acquis pour tenter d'effectuer une action inhabituelle. Après avoir lancé le sort, il peut remplacer par sa coordination la valeur de n'importe quelle compétence physique ou manuelle, ou utiliser sa valeur de perception au lieu d'une compétence mental ou social qu'il ne possède ou non ces compétences. Les difficultés des actions restent inchangées, mais le personnage ne peut dépenser ni points de chance, ni points de maîtrise, ni obtenir plus d'un niveau de réussite.

Mouvement invisible I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de l'air, mouvement brutal de l'index

Effets : le mage produit un mouvement d'air sur un objet situé à moins de (2+NR) mètres. Il peut par exemple faire tomber un objet, lever un loquet ou toute autre action qui ne demande qu'un seul geste. La puissance de la poussée est égale à la force du mage.

Nuage avisé I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : rune de l'air, voix, danse de la légèreté

Effets : ce sort crée un coussin d'air de taille variable qui se positionne de façon à amortir la chute de (1+NR) personnes choisies par le mage. Quelle que soit la hauteur de la chute, elles ne subissent aucun dommage. Ce sort dure un tour.

Projection I

Auteur : Winnard & Co

Complexité : 20

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : les deux mains jointes ouvertes devant soi

Effets : La cible est projetée à 2+2 mètre par NR (si vous avez 2 NR la cible tombe par terre), sinon elle est simplement repoussée (pas de dommages)

Sentier dangereux I

Auteur : Hyrra

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de chance, plusieurs chemins à vue
Effets : Ce sort permet de faire un simple choix entre 2 chemins (routes, sentiers, etc...). Une fois le sort lancé, le mage choisira le chemin le moins dangereux. S'il est poursuivi, le chemin qu'il choisira, sera celui ou il a le plus de chance de semer ses ennemis (animaux, humains ou autres). La chance est parfois insolente!

Brise de vérité II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 30

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : regard fixe, position (mains jointes à la pointe des doigts écartés, index sous le menton)

Effets : tout en regardant son interlocuteur droit dans les yeux (moins de 1m), le mage s'interroge sur la véracité de ses propos. Quelques instants plus tard, le mage entend comme un murmure dans le vent qui lui révèle s'il a menti durant les 1+NR minutes précédant son lancement. L'interlocuteur peut essayer de dissimuler son mensonge. Il doit alors réussir un jet d'opposition contre le score d'incantation du mage.

Sifflement II

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 40

Coût : 5

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 20

Clés : éclat de rire

Effets : permet au personnage, averti au dernier moment par un souffle dans ses cheveux, de deviner une action et de faire relancer les dés de n'importe quel adversaire ou personne effectuant une action nuisible à son encontre. Tous les effets découlant de ce jet sont annulés. Ce sortilège ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour contre la même personne.

Souffle dévastateur II

Auteur : Hyrra

Complexité : 30

Coût : 1 par tranche de 20 kilos

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : rune de vent, souffle

Effets : le mage souffle en direction d'une cible.

Si la cible est de poids inférieur au poids choisit selon le coût, la cible est projeté à (5+5 par NR) mètres et subit (malus d'encombrement de l'armure+1D+1D10 par NR) dommage lors de la chute. Mais la cible peut effectuer un jet de Physique + acrobatie diff. 15 pour soustraire 1D par NR aux dommages (si la cible obtient 1 NR en plus que le mage elle retombe sur ces pieds et ne subit pas de dommages).

Si la cible ne fait pas plus du double du poids choisit selon le coût, la cible est projeté à (2+2 par NR) mètres et subit (malus d'encombrement de l'armure+1D+1D10 par NR)/2 dommage lors de la chute. Mais la cible peut effectuer un jet de Physique + acrobatie diff. 15 pour soustraire 1D par NR aux dommages (si la cible obtient 1 NR en plus que le mage elle retombe sur ces pieds et ne subit pas de dommages).

Si la cible fait plus du double du poids choisit selon le coût alors le sort ne lui fait rien.

Il n'y a pas que cette utilisation, par exemple : le mage peut s'en servir pour sauter au dessus d'un obstacle, il jette alors le sort sur lui en appliquant les dommages de du à sa chute.

Oeil du cyclone III

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 85

Coût : 8 + 2 par tour (avec un minimum de 3 tours)

Temps d'incantation : instantané

Difficulté : 25

Clés : bras écartés, tête rejetée en arrière, hurlement

Effets : ce sort pourrait être assimilé à de la magie invocatoire, tant il fait appel à l'élément des vents, mais sa rapidité de lancement et ses effets aussi soudains que dévastateur lui ont attiré toutes les attentions des mages spécialistes de l'instinct. Au moment du lancement, le mage devient l'œil du cyclone, la dernière zone de calme dans une tempête qui se déchaîne. Au début du tour suivant dans un périmètre égal au double du niveau de sphère des vents du personnage en mètres, tous les objets d'un poids inférieur à 20 Kg par niveau de statut du mage s'envolent en tourbillonnant et tous les êtres vivants présents se voient

aveuglé, repoussés, ballottés et subissent un malus de 10 + 5 par NR, à toutes leurs actions. De plus, au début de chaque nouveau tour, tous les individus présents dans la zone subissent une blessure, en commençant par les égratignures, en raison des vents glacés et des arcs électriques qui tourbillonnent autour du personnage.

Pour quitter la zone, il faut réussir un jet de physique + volonté contre une difficulté de 0 augmentée par les malus dus à la réussite du sortilège.

En transe frénétique, incapable d'effectuer la moindre action, le personnage perd 2 points de magie au début de chaque nouveau tour. Le cyclone reste actif au moins 3 tours, mais le personnage peut prolonger en dépensant des points de magie. Il arrive que les mages des vents épuisent ainsi leur réserve de magie et subissent eux aussi des blessures...

Tornado III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 95

Coût : 30

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 25

Clés : rune, voix coléreuse, danse aérienne

Effets : Le mage crée une tornade autour de lui qui a la capacité d'emporter objets, personnes et animaux d'un poids inférieur à 500 kilos. Elle occasionne à ses victimes 70 points de dommages par tour du fait des objets volant en tous sens. Pour leur échapper, il faut effectuer à chaque tour, un jet d'athlétisme ou acrobatie contre une difficulté de 25. La tornade, qui peut facilement dévaster un village entier, dure (1+NR) tours.

Magie Invocatoire

Ailes de plumes blanches I

Niveau : 1

Complexité : 20

Coût : 10

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 20

Clés : rune, danse du vent, prière, à Szyl

Effets : ce sort crée pendant (10+10 par NR) minutes des ailes qui se déploient dans le dos du mage. Il peut alors se s'envoler et se déplacer à la vitesse d'une course moyenne. Toutefois, il ne peut exécuter que des figures simples et en aucun cas recourir à la magie en vol. Ces ailes encaissent les dommages comme n'importe quelle autre partie du corps du mage. D'une envergure de trois mètres, elles ne sont pas aisées à dissimuler et ne permettent pas le port d'une armure normale.

Bonne fortune I

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : bijou de valeur, lieu aéré, cheveux détachés, sourire, rune de Szyl

Effets : En pratiquant ce rituel, le mage s'attire le regard des énergies des vents qui tout au long de la journée, lui prodigueront leurs bienfaits. L'attribut chance du personnage augmente de 2 + 2 par NR pour la journée. Le

personnage peut obtenir des niveaux de réussite lors de jets où il dépense des points de chance. En contrepartie, son attribut maîtrise est réduit à 0 dès le lancement du sort que le jet réussisse ou rate, et cela pour la journée.

Conscience I

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 15

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 minutes

Difficulté : 15

Clés : yeux clos, position assise, mains sur le sol, tête rejetée en arrière

Effets : Ce sort, utilisable uniquement en extérieur, permet au mage de faire le vide en lui et de laisser son esprit entrer en résonance avec les murmures des vents. Il confère au mage un bonus de 3 + 2 par NR à n'importe quelle action basé sur le contact, la télépathie, le lancement d'un sort de divination ou visant à « atteindre » un être vivant ou une information, qu'elle soit physique distante ou déjà connu par le mage, comme un souvenir, par exemple.

Mur d'air I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : rune, mouvement de main

Effets : le mage crée un mur d'air devant lui de (5+2 par NR) m² pendant 3 tours. Tous les projectiles qui traversent ce mur voient leurs dommages divisés par 3.

Route des vents I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 5

Coût : 3

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

Clés : posture d'écoute, rune de la connaissance tracée dans l'air, danse du vent

Effets : en invoquant la connaissance de Szyl, le mage se voit attribuer un bonus de +5 à tous ses jets d'orientation en milieu naturel pendant (1+NR) jours.

Secret des vents I

Auteur : Hyrra

Complexité : 15

Coût : x

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : souffle de la bouche, et rune de vent

Effets : La zone d'effet est de x mètre sur x mètre multiplié par (1+NR). Dans cette zone le bruit du vent se fait entendre (comme s'il y avait une tempête). Ce dure (1+NR) minutes. Il sert à étouffer les conversations secrètes ou étouffer certain bruit.

Brise amicale II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 20

Clés : voix, plume de cygne, gestuelle aérienne

Effets : ce sort permet d'augmenter la force de vent d'un degré (de vent léger à vent modéré) afin de faire avancer un voilier d'une capacité de fret de 10 m³ pendant (1+NR) heures. La capacité de fret mise en œuvre peut être

multipliée par 2,3 ou plus, mais la durée d'effet du sort est inversement réduit.

Foudre de Szyl II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 15

Clés : rune, voix (hurlement)

Effets : le mage ouvre un portail sur un orage pendant (1+NR) tours. A chaque tour, la foudre frappe une cible choisie par le mage qui subit 20+1D10 points de dommages. Les armures en métal n'offrent aucune protection contre la foudre, et les autres voient leur indice de protection réduit de moitié.

Pieds légers II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 30

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : plume de héron cendré (consommée), dans aérienne

Effets : une plume d'oie à la main, le mage effectue une rapide danse aérienne. Celle-ci s'achève alors qu'un coussin d'air s'est formé au niveau de ses pieds et sur lequel il peut se déplacer comme si c'était une surface rigide. Il peut ainsi marcher sur l'eau en flottant légèrement au-dessus du sol, ce qui lui permet de ne laisser aucune trace de son passage ou de franchir sans difficulté des obstacles tels que rivières et marais. Le sort peut affecter NR personnes supplémentaires au choix du mage et dure 1 minute. Le mage peut prolonger la durée du sort à raison de 1 point de magie par minute et par personne.

Porte-voix II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 30

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 18

Clés : position (chuchoter dans sa main en creux), éventail marqué d'un tourbillon

Effets : en agissant son éventail pour disperser les mots chuchotés au creux de sa main, le mage crée une faille invisible qui permet de parler (sans le voir) à un interlocuteur situé à moins de 1 Km de lui, tant qu'il peut le localiser. Le portail reste ouvert 1+1/NR minutes.

Souffle providentiel II

Origine : la colère des dragons

Complexité : 40

Coût : 5

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

Clés : sable (consommé), danse des vents, chant d'appel

Effets : prenant une poignée de sable dans chaque main, le mage entame la danse des vents. Tout en laissant s'égrainer lentement le sable, il s'adresse alors aux vents en chantonnant, leur demandant son chemin. Un esprit des vents se matérialise alors et se met à tourbillonner devant le mage, rassemblant le sable en un petit tourbillon qui prend la direction di lieu demandé. Le sable s'éparpille rapidement et le tourbillon disparaît totalement au bout de

2+1/NR tours.

Maître des brouillards III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 60

Coût : 8

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 22

Clés : une jarre d'eau (consommée), poudre de cristal (consommée), cri complexe (scansion de plus en plus forte)

Effets : le mage s'installe au centre d'un cercle tracé à l'aide de la poudre et appelle les vents par une scansion de plus en plus forte. Un brouillard épais commence alors à s'élever de la jarre et se répand à la vitesse de 30 m tour. Il s'étend sur un cercle de 40m + 5m/NR de diamètre. Le sort dure jusqu'au matin suivant.

Orphelin des vents III

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 55

Coût : 14

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 25

Clés : vêtements légers, pas d'armure, cape, cheveux dénoués, chant répétitif

Effets : Utilisé lors des combats impliquant un grand nombre d'adversaires, ce sortilège très puissant confère au mage la protection, la rapidité et l'efficacité meurtrière des rafales de vent.

Jusqu'à la fin du combat, le personnage est entouré de bourrasques sifflantes et gagne un bonus égal à sa tendance dragon à tous ses jets d'initiative, d'attaque, d'esquive et de dommage (à ajouter aux dommages de base). De plus, toute attaque au contact portée sur le personnage voit sa difficulté augmentée de 5.

Pour chaque NR obtenu, le personnage peut lancer un éclair comparable en tout point au souffle d'un dragon enfant de Szyl (portée : 20 mètres, 1 action, dommages 5+1D10, aucune armure n'est prise en compte).

En contrepartie, pour toute la durée du combat et le reste de la journée, le personnage ne peut plus faire appel aux tendances et ne lance plus qu'un seul dé, considérée à tout point de vue comme le dé du dragon. Aucun pouvoir, avantages ou privilèges ne peut altérer cet effet.

Sorcellerie

Flèches de sang I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : flèches simples, runes, plumes pour empennage

Effets : ce sort enchante vingt flèches pendant (1 + NR) jours et leur donne un bonus de +5 aux dommages de base.

Gant de légèreté I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : rune de vitesse, mouvements très vifs et saccadés

Effets : ce sort permet au porteur des gants enchantés de bénéficier d'une adhérence semblable à celle des pattes d'une mouche. Ils permettent de rester stationnaire contre une paroi ou un plafond sans aucun jet. De plus ces gants réduisent la difficulté des jets d'escalade de 10. Cet enchantement dure (1 + NR) heures.

Hache virevoltante I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : arme de jet, rune du vent

Effets : ce sort permet d'enchanter une arme de jet pendant (1 + NR) heures. Une fois lancée, elle reviendra dans la main de son lanceur si elle ne s'est pas plantée.

Plateau ascensionnel I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : plateau, rune, chant vibrant

Effets : le mage enchante un plateau composé d'une matière au choix du lanceur de sort, qui peut supporter un poids de (200 + 100 par NR) kilos pendant un jour. Le plateau se déplace uniquement à la vertical. Les mages des vents utilisent ce sort pour atteindre certaines écoles de magie et y acheminer leur matériel.

Porte bonheur I

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : objet de bonne qualité, rune de Szyl, souvenir d'un « coup de chance »

Effets : Cet enchantement permet au personnage, en se rappelant une mésaventure à l'issue fort chanceuse, de conférer à l'un de ses objets une réserve de points de chance dont il pourra se servir par la suite. Cette réserve est égale à 2 + 2 points par NR et les points se dépensent de façon classique sans pouvoir conférer de NR. Le personnage ne peut puiser dans ces points que lorsqu'il utilise cet objet précis, mais il peut tout à fait faire appel à ses deux réserves à la fois, dans ce cas.

Un seul objet peut recevoir cet enchantement, qui dure tant qu'il reste des points de chance dans sa réserve.

Antivol II

Auteur : Hyrra

Complexité : 35

Coût : 10 + 2 par personnes

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : objet à protéger (fourreau, porte...) et rune de vent

Effets : Toute personne se trouvant à moins de 2 cm de l'objet protégé reçoit une décharge électrique toutes les 3 secondes s'il ne s'éloigne pas. La décharge fait 1D de dégâts mais les armures ne compte pas. Le sort dure 4 semaines par réussite. Seules la ou les personnes qui tenaient l'objet lors de l'enchantement ne sont pas attaquées.

Appel du vent II

Auteur : Hyrra

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : objet à protéger, rune de vent

Effets : le mage enchante un objet, une porte, etc. Dès qu'une personne entre en contact ou bouge l'objet enchanté, le sort crée une petite rafale de vent qui va murmurer au mage que l'objet a été touché. La rafale de vent se déplace à 100 Km par heure pour prévenir le mage.

Antivol II

Auteur : Hyrra

Complexité : 35

Coût : 10 + 2 par personnes

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 20

Clés : objet à protéger (fourreau, porte...) et rune de vent.

Effets : Toute personne se trouvant à moins de 2 cm de l'objet protégé reçoit une décharge électrique toutes les 3 secondes s'il ne s'éloigne pas. La décharge fait 1D de dégâts mais les armures ne compte pas. Le sort dure 4 semaines par réussite. Seules la ou les personnes qui tenaient l'objet lors de l'enchantement ne sont pas attaquées.

Némésis II

Origine : les orphelins de Szyl

Complexité : 40

Coût : 3 par flèche

Temps d'incantation : une nuit complète

Difficulté : 25

Clés : flèches de grande qualité, nuit de lune, rune de Szyl

Effets : Ce sort terrible n'est que rarement utilisé par les mages de Szyl, car il fait appel aux sentiments de vengeance et de haine que le grand dragon se garde de promouvoir chez ses adeptes, mais qui le caractérisent toutefois. En se concentrant sur un ennemi, qu'il soit humain, dragon ou créature, le personnage peut conférer à ses flèches un bonus meurtrier de 2+2 par NR. Ces bonus s'appliquent aux jets de lancer et au calcul des dommages de chaque flèche. Le mage doit annoncer, avant d'effectuer son jet, le nombre de flèches qu'il souhaite enchante et dépenser ses points de magie. Si le jet est raté, tous les points sont perdus.

Ce sortilège ne peut être actif que contre un seul ennemi à la fois et ne peut servir qu'à enchante des flèches par opposition à d'autres projectiles, tel que les carreaux d'arbalète, les dagues de lancer, les fléchettes, etc.

Piège des brises II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : ficelle, rune de l'air

Effets : ce sort protège une zone de (10 + 5 par NR) m² délimitée par une ficelle pendant un jour. Toute personne tentant d'y pénétrer pour la première fois est immédiatement projetée à 2 mètres.

Dédoublément de flèches III



Auteur : Hyrra

Complexité : 60

Coût : 8 par flèches

Temps d'incantation : 5 min par flèches.

Difficulté : 20

Clés : flèches, runes, empennage

Effets : La flèche se divise en (1+1 morceau par réussite) provoquant des dégâts comme si plusieurs flèches avaient été lancées simultanément (le nombre de flèches est le nombre de morceaux). Lorsqu'on vise une partie mortelle le lanceur a un bonus de 1 par morceaux. Pour la seconde édition c'est considéré comme une attaque visée : l'armure protège moins (-1 par morceaux).

Vents favorables III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 90

Coût : 19

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : 25

Clés : rune des vents brodée en fil d'or sur la voile (consommée), posture (cérémonie du souffle)

Effets : une fois la voile du navire ensorcelée, celle-ci se gonfle comme si un vent se levait. Pour contrôler la vitesse du navire, il suffit de déployer plus ou moins les voiles : lorsqu'elles sont amenées, la propulsion cesse, et lorsqu'elles sont complètement déployées, le navire se déplace comme par vent fort. Le sort se déclenche en 4 tours et dure (1+1/NR) semaines. La rune doit être visible de la proue du navire où le mage effectue l'enchantement, et se consume lors de l'incantation.



Magie instinctive

Age I

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : œil fermé, rune de l'ombre, main ouverte, pouce et index formant un cercle, murmure

Effets : le mage détermine avec précision l'âge d'un objet. Si ce dernier comporte des parties amovibles ou d'origines différentes, le sort est capable de les différencier. L'objet peut avoir une taille maximale d'un mètre cube. Il est possible de lancer ce sort sur un homme ou un animal (difficulté 15) ou sur une créature élémentaire ou surnaturelle (difficulté 20). Certains dragons peuvent être pris pour cibles à une difficulté de 25 s'ils tolèrent le sort. Il n'y a pas de limite de temps.

Danse du mouchoir I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de l'ombre, mouchoir

Effets : ce sort permet d'enrhumer un individu que le mage désigne pendant (1+NR) tours. La victime est alors prise d'une violente crise de toux et d'éternuements incontrôlables. La victime voit la difficulté de toutes ses actions augmenter de 5.

Fouet de sang I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 15

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : stylet d'obsidienne, position (faire craquer un doigt), feulement rauque

Effets : en s'ouvrant une veine, le mage de l'ombre peut modeler le sang qui s'en échappe, créant un fouet carmin d'une dizaine de mètres de long qu'il pourra manier comme un fouet redoutable. Ses dommages de base sont de 20 et il s'utilise avec armes articulées. Ce sort ignore les défenses physiques de la victime, mais se pare et s'esquive normalement. Ce sort possède un contre-coup notable : après les 10+2/NR tours où le sort est actif, le bras du mage devient exsangue et paralysé jusqu'au prochain coucher du soleil.

Frisson de la nuit I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de l'ombre, cris

Effets : ce sort permet d'effrayer pendant (1+NR) tours une cible unique à une portée de

trois fois la valeur de sa compétence sphère de l'ombre en mètres. Une cible effrayée voit la difficulté de toutes ses actions augmenter de 10, en cas d'échec d'un jet de Social + Volonté contre une difficulté de 15.

Griffe d'os I

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : gargouillement de gorge, rune de l'ombre, morceau de chitine long d'un pouce

Effets : le mage enfonce brutalement le morceau de chitine dans son avant bras. Ce dernier semble alors pousser dans la chair du mage et comprime ses muscles en les rétractant pour dévoiler les os. La chitine forme de nouveaux tendons et s'étire en fines lames. La souffrance est incroyable, mais la griffe obtenue inflige des dommages de F+12+1D au corps à corps. Elle déchire les armures et divise toutes les armures sans métal par deux. Le mage obtient un bonus de toucher de +1 par NR à ses attaques. On ne peut parer avec cette griffe qui perdure une heure par point en ombre.

Mémoire oublieuse I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 20

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 18

Clés : rune de l'ombre, murmure

Effets : ce sort permet au mage de faire oublier (1+NR) informations précises (son nom, le but de sa mission ou encore ce qu'il vient de voir) à une cible. La mémoire lui revient comme si de rien n'était au bout de (1+NR) jours.

Révélation I

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 15

Coût : 4

Temps d'incantation : immédiat

Difficulté : 15

Clés : morsure de la langue, yeux fermés, main devant les yeux

Effets : le mage se mord la langue et avale son propre sang. En un instant, des vapeurs rouges dansent devant ses yeux clos et dessinent des formes évocatrices. Leur interprétation est immédiate et révèle le sentiment majeur qui anime la cible à cet instant. Pour le mage, il semble s'écouler plusieurs minutes mais en réalité, cela dure qu'une seconde. Si la cible a une empathie supérieure à la volonté du mage, ce dernier doit effectuer un jet de mental+volonté contre une difficulté de 15 ou subir un malaise dû au contre-choc. Il est alors confus, et subit un malus de 5 à toutes ses actions pour cinq minutes.

Dard de Kalimsshar II

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 40

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : fléchette à pointe d'obsidienne, balayages des bras

Effets : le mage jette la fléchette vers l'ombre de son adversaire. Celle-ci touche automatiquement et se plante dans tous les

supports. Elle ne peut être esquivée ou parée. Elle immobilise la cible tant qu'elle n'est pas ôtée. La victime peut parler mais tout mouvement est impossible. Ce sort à une portée de trente mètres et n'est pas utilisable dans les lieux très sombres, où l'ombre de la cible n'est pas nette.

Eloge de la folie II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 30

Coût : 12

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 25

Clés : danse de la folie, rune de l'ombre, cris terrifiants

Effets : la personne ciblée perd tout contrôle de ses actes pendant (10+2 par NR) tours. Elle attaque toute personne à sa portée et tente de les tuer. Laisseuse seule, elle se recroqueville sur elle-même en sanglotant, incapable d'avoir un comportement sensé. De plus, elle doit réussir un jet de résistance de Physique + Volonté contre une difficulté de 15 pour ne pas tenter de mettre fin à ses jours. Si elle survit au sort, elle gagne définitivement un point de volonté et devient immunisée à ce sort.

Emotion contrôlée II

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 40

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 5+ (volonté de la cible*3)

Clés : mains paumes vers le bas, mouvement rapide des doigts, yeux révoltés

Effets : ce sort permet de modifier un sentiment de la cible et de le remplacer par un autre durant (1+NR) minutes. La cible ne se rend compte de rien mais interprète à son gré le sentiment qui l'habite. A la fin du sort, la cible est prise d'un léger malaise et de maux de tête. Elle se souvient de son revirement passager mais sera incapable de l'expliquer.

Exemple d'émotions : peur, haine, amour, envie, passion, dégoût, irritabilité, euphorie, malveillance, fatigue, paresse, vitalité, courage, désespoir.

Mâchoire monstrueuse II

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 35

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : sable noir de Kali, sang humain, rune d'ombre

Effets : le mage verse le sable dans sa main et s'entaille la paume pour l'imbiber de sang. Il porte le mélange à sa bouche et se concentre un instant. Dès que le sort est incanté, le mage peut faire jaillir de sa bouche de longs tentacules noirâtres semblables à des anguilles. Ces tentacules portent à chacune de leurs extrémités une de ses dents rendue acérée. Les tentacules font 10 mètres de long par points en ombre et le mage peut s'en servir pour attaquer, enlacer ou se tracter. Il s'en sert avec un jet de l'attribut concerné et avec une compétence égale à sa coordination, qu'il la possède ou non. Exemple : pour frapper ou enlacer, physique+coordination contre la difficulté du type d'attaque. On ne peut ni charger ni faire d'attaque brutale. Si la tentacule est touchée et que l'esquive échoue, le mage subit les dommages normaux sans armure et le sort est rompu. Le mage a alors la bouche en sang et meurtrie. La résistance des

tentacules permet de supporter le poids du mage, sans plus et tous dépassement arrache une partie des gencives. Le sort dure (8+2 par NR) tours.

Pantin II

Auteur : Van

Complexité : 45

Coût : 12

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : rune de l'ombre, contact physique avec la cible, sentiment de contrôle

Effets : Le mage contrôle les faits et gestes de sa cible pendant 3+NR tours. La cible peut résister grâce à un jet de Mental+Volonté diff. 15+5 par NR du mage. Pendant que le mage contrôle sa cible il ne peut rien faire (il semble rêvasser).

Pulsions primales II

Auteur : Hyrra

Complexité : 50

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : rune de l'ombre, cris d'horreurs

Effets : Ce sort n'est qu'utilisable en combat. Le mage jet ce sort sur une cible en vue, la cible devient plus ou moins incontrôlable selon sa tendance fatalité et les NR : faites la somme de sa tendance fatalité+ les NR est reportez vous à cette table.

1 : La cible est obligée de combattre au corps à corps ou en mêlée

2 : La cible est obligé de faire coulé le sang en combat rapproché

3 : La cible combat en rapproché sans se défendre

4 : A partir de ce niveau la cible attaque toujours en combat rapproché et une personne prise au hasard

5 : La cible attaque dois assouvir sa soif de sang en plus du niveau 4

6 : La cible ne se défend plus en plus du niveau 4

7 : La cible doit prendre une action pour s'assurer que son ennemi est bien mort en lui redonnant un coup, en plus du niveau 6

8 : La cible ne peut que se battre qu'avec ses ongles et ses dents en plus du niveau 7

9 : Comme précédemment mais il doit tuer 2 personnes

10 : La cible attaque la première personne venu et la mange.

Exosquelette III

Auteur : Hyrra

Complexité : 75

Coût : 20

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 25

Clés : rune de l'ombre, cris de puissance, sang
Effets : Le mage boit le sang (si possible le sang d'une créature fataliste, moins bien : le sang d'une de ses victimes, ou au pire le sang d'un animal), ensuite il fait son cri. Le mage grandit de 30 à 50 cm et sa peau se transforme en exosquelette. Le processus est très douloureux.

Voici la liste des bonus qu'obtint le mage : 20 en protection même contre les attaques ignorant les armures +2 en physique, force et résistance plus une case d'égratignure et de blessure légère il ne prend plus en compte les malus du aux blessures. Le sort dure 1 + 1

tours par NR .Lorsque le sort prend fin le mage coche 1 + 1 cases de blessures par NR.

Présence sulfureuse III

Origine : les secrets de Kalimsshah

Complexité : 45

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tours

Difficulté : 25

Clés : rune de l'ombre, poudre de diamant (au moins 50 g), mélodie rapide

Effets : le mage étale la poudre de diamant sur son visage en psalmodiant. Il se pare alors d'une allure prestigieuse apte à subjuguier ses interlocuteurs. Il peut influencer (5+1 par NR) personnes. Les cibles affectées considèrent le mage avec intérêt, appréciant son jugement et cherchant instinctivement à lui plaire et à s'en approcher. Le mage peut influencer les avis des cibles, mais les revirements notables demandant un jet de social+présence difficulté égale à deux fois la volonté de la cible. Un revirement complet de ses convictions profondes est impossible.

Magie invocatoire

Esprit du gouffre I

Origine : les secrets de Kalimsshah

Complexité : 20

Coût : 8

Temps d'incantation : 20 minutes

Difficulté : 15

Clés : chant murmuré, bras écartés, yeux clos, objet personnel ou os

Effets : le mage projette son esprit aux frontières du Gouffre des âmes et tente de retrouver l'âme errante d'un défunt. L'époque du décès peut être d'un siècle par point en ombre. Le mage rassemble les effluves de cette âme amnésique et communique télépathiquement avec. Les chances pour que l'âme comprenne ce qu'on lui dit ou répondre à une question sont égales à la tendance fatalité du lanceur + NR sur un 1D10. Le contact dure une minute par point de volonté du mage. Ce sort est une variante du dialogue mortuaire, mais infiniment plus dangereuse, bien que plus précise. En cas d'échec au lancement, le mage doit effectuer un jet de mental+volonté contre une difficulté de 20 ou perdre son âme, aspirée par le gouffre. Il meurt alors instantanément.

Mur d'ombre I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : un voile noir, rune de l'ombre

Effets : un mur d'ombre apparaît devant le lanceur à une distance maximum de 10 mètres. Il est opaque et ne permet pas de voir ce qui se trouve de l'autre côté. Il est fixe et d'une surface de 4 m². Le mur reste en place pendant (3+2 par NR) tours.

Nuage nauséabond I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 15

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : un peu d'eau souillée, rune de l'ombre

Effets : le mage ouvre une porte vers un marais nauséabond. Il fait venir un nuage de miasmes putrides qui persiste pendant cinq tours. Toutes les personnes prises à l'intérieur de son aire d'effet de (10+5 par NR) m² sont indisposées et cherchent à s'en éloigner. Ce sort ne cause aucun dommage. Le nuage se déplace lentement de 10 mètres par tour.

Peau de douleur I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 20

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : huile de lin, toile d'araignée d'ombre, position (main levée au-dessus de la tête lancée brutalement vers le sol)

Effets : sortilège effrayant montrant à quelles techniques abjectes sont rompus les mages de l'ombre, la peau de la main se met à couler sur le sol en un flot ininterrompu, immédiatement absorbée par celui-ci et rejaillissant pour agripper fermement les mollets d'un adversaire jusqu'à dix mètres. Les deux belligérants sont alors immobilisés. La cible est incapable de se déplacer à moins de réussir un jet de Physique + Force contre une difficulté de 25. Si le mage utilise une action pour resserrer sa prise par un jet d'opposition de Physique + Sphère d'ombre centre Physique + Résistance de la cible, il peut infliger 10+1D10/NR points de dommages. Le mage subit normalement les dommages infligés à sa main. Si celle-ci est tranché par une blessure grave, le mage retire son membre de chair fluide du sol qui se rétracte alors en reconstituant sa main intacte. Ce sort peut fracasser une jambe si une blessure grave est coché et même déchirer les veines avec les esquilles d'os, ce sort dure 3+2/NR tours.

Création de mort vivant II

Auteur : Winnard & Co

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : Cris d'horreur, os humain, chant à Kalimsshah

Effets : Le mage ouvre un portail duquel sort 1 + (1 tous les 2 NR) squelettes, qui obéissent au mages pendant 1+NR tours.

Dettes de Kalimsshah II

Origine : les secrets de Kalimsshah

Complexité : 25

Coût : 12

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 20

Clés : sablier de sable noir à briser, sentiment de peur chez la cible (à provoquer)

Effets : ce sort permet d'altérer la force vitale qui sous-entend l'âme d'un humain pour le faire vieillir de (5+NR) ans. La cible vieillit visuellement en accéléré, sa pilosité abonde et son visage se creuse instantanément de rides. On ne peut lancer ce sort que deux fois sur la même cible, après quoi l'âme est peu malléable.

Etreinte de l'ombre II

Origine : les secrets de Kalimsshah

Complexité : 25

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : poussière de charbon, posture élancée

Effets : le mage jette la poussière de charbon aux pieds d'une cible (de moins de 5 mètres) située à moins de quatre mètres et lève les bras au ciel dans un geste brusque. La poussière devient alors de longs filets d'ombre gluante dont les plus épais ressemblent à des serpents. La cible doit effectuer un jet de physique+esquive contre une difficulté de 20+5 par NR pour ne pas être saisie et emprisonnée pendant (1+NR) tours

Flux vital II

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 35

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 action + 1 action par blessure interchangée

Difficulté : 20

Clés : runes de l'ombre, bras tendus, frémissement profond, yeux fermés

Effets : le mage lève les bras au ciel et les braquent vers deux cibles. Des arcs d'énergie pourpre crépitent entre ses mains et ses cibles. Il peut alors à son gré interchanger (1+NR) cases de blessures entre les cibles, qu'elles soient cochées ou non. Il peut décider d'être un des protagonistes. Le transfert dure une action par case transférée. Aucune case n'est régénérée par ce processus et les deux cibles subissent des souffrances intenses durant tout le sort (+5 à toutes les difficultés).

Globe ténébreux II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : bille noire, rune de l'ombre

Effets : ce sort permet de plonger une source de lumière à moins de 10 mètres dans l'obscurité la plus complète. Il peut s'agir d'une torche ou d'un lustre. Un globe de ténèbre entoure l'objet et reste fixé autour de la cible pendant (2 + NR) tours même s'il se déplace. Ce sort ne peut être lancé sur un individu.

Guerriers fantômes II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : plume noire, mèche de cheveux blancs

Effets : ce sort ouvre un portail vers le royaume de l'ombre à moins de 30 mètres du mage. Une nuée de petites créatures de cauchemar en sort. Elles viennent assaillir, dans un rayon de 10 mètres, (2+NR) cibles sur ordre du mage. Elles n'infligent aucun dommages réel mais effraient tellement les victimes qu'elles ne peuvent effectuer aucune action pendant un tour à moins de réussir un jet de résistance contre la peur de social + volonté contre une difficulté de 20.

La flamme de Kali II

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 30

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : sablier de sable noir, rune d'ombre sur la cible, cérémonie nocturne

Effets : le mage plonge ses mains dans le torse de sa cible mort vivante et lui arrache le reste de son cœur, qu'il jette en direction de Shar pour créer un pont avec le cœur de Kalimsshar qu'il scelle en plaçant le sablier dans la plaie béante. Le mort vivant ainsi ensorcelé restera animé (10+2 par NR) jours et se libérera ainsi des contraintes d'existence lui étant imposés. Ce sort est souvent lancé quelques jours après *servitude de l'ombre* pour prolonger la non vie du mort vivant.

Élytres de guerre III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 45

Coût : 6

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 18

Clés : pince de scarabée d'ombre (consommé), position (bras serrés autour du torse)

Effets : sortilège horrifique, les impressionnantes élytres composées d'ombre aux reflets nauséux qui protègent le mage semble celles d'un insecte gigantesque posé sur lui. A chaque attaque qu'il subit (sauf en cas d'attaque simultanées, où une seule attaque doit être sélectionnée), les élytres le recouvrent instantanément, lui offrant une protection supplémentaire de 5+3 par NR contre tout dégât physique. Ce sort dure 1+1/NR heures.

Faiblesse de la chair III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 65

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : chair d'un cadavre, posture (doigt braqué), bruit de succion

Effets : le mage désigne une blessure affligeant la cible. Tous les jets de soins affectant la victime seront pénalisés d'un -3, du fait du pus qui commence à suinter de la plaie. Les effets du sort durent 3+1/NR jours. Ce sort ne peut être lancé dans un site élémentaire, sauf ceux de la sphère d'ombre.

La marche des ombres III

Auteur : Le Sombre Fils

Complexité : 60

Coût : 5 par cible

Temps d'incantation : 1 minutes par cible

Difficulté : 20

Clés : la nuit, des ombres, rune d'ombre

Effets : ce sort fonctionne que dans un endroit éclairé et de nuit. Les ombres des cibles se relèvent et les immobilisent jusqu'à ce que les ombres soient masquées par la nuit. Si les ombres sont frappées les dommages sont infligés au propriétaire de l'ombre.

A chaque tour, les cibles font un jet d'opposition de Physique + Force contre Physique + Force de son ombre (qui a les mêmes caractéristiques). Les ombres ne peuvent utiliser les tendances.

Si la cible réussit son jet, elle est libre de faire ce qu'elle veut pendant le tour.

Si la cible bloque la cible pour tout le tour. Sinon l'ombre bloque la cible pour tout le tour. Toutes les actions de la cible ont un malus de 10.

Ce sort dure 1+NR tours.

Malédiction démentielle III

Origine : la colère des dragons

Complexité : 100

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 18

Clés : sourire sadique, oreille momifiée (consommée), ricanement

Effets : destiné à perturber l'équilibre mental d'un individu, ce sort maudit sa victime pour 1 semaine + 1/NR jour. Chaque réalisation de la victime (artisanat, passe d'arme, etc.) envahira son esprit du rire moqueur du mage, lui imposant une pression propre à faire craquer les plus volontaires. Tous jet indiquant un 1 impose alors de lancer deux dé au lieu d'un pour déterminer un éventuel échec critique. Si l'un des deux dés indique un score supérieur au score de la compétence, c'est automatiquement un échec critique.

Portail de désespoir III

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 70

Coût : 15

Temps d'incantation : 15 minutes de préparation, 1 minutes devant la cible

Difficulté : 25

Clés : rune de l'ombre, runes des rêves, posture de méditation, rictus, râles moqueur

Effets : ce sort est semblable au sort *Psychonaute* (cf. les voiles de Nenyra). Il ne s'utilise par contre que sur une cible en proie à un cauchemar. Le ou les intrus entrant dans le cauchemar rencontreront toujours des situations désagréable ou dangereuses, vu l'état d'esprit du dormeur. Il est possible de rester dans le cauchemar tant que le dormeur est inconscient. Si les intrus règlent la situation effrayante (comme détruire un monstre hideux et agressif), ils risquent de transformer le cauchemar en rêve et doivent alors instantanément jeter 1D10 (non modifiable, pas de tendances) sous leur volonté. Si ce jet échoue, ils se dissolvent et disparaissent comme dans le cas d'un réveil inopiné. Si ce jet est réussi, ils sont bannis de l'esprit du dormeur, qui s'éveillera quelques minutes plus tard en se souvenant d'avoir rêvé d'eux.

Portail maléfique III

Auteur : Van

Complexité : 75

Coût : 15 + tous les pts de vie sauf mort

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 30

Clés : sentiments (tout se qui attire au mal, colère, haine, fureur,...), cris exprimant les sentiments, rune d'ombre, sang de dragon de l'ombre.

Effets : Ceci est un sort dangereux pour le mage de l'ombre, à ne pas prendre à la légère. Ce sort a été créé pour les situations d'extrêmes urgences, lors d'un combat où la défaite est inévitable et qu'il n'existe aucun moyen de prendre la fuite.

Maintenant, libres sont les fatalistes qui voudront utiliser ce sort à d'autres fins...

Le mage avale le sang du dragon, ensuite il se focalise sur toute sorte de sentiment faisant appel au mal dans sa plus pure représentation et pousse son cri.

Ses yeux deviennent entièrement noirs et une aura ténébreuse se dégage de son être afin qu'une sphère d'ombre l'englobe totalement (2 + 1m de diamètre par NR).

Tout contact avec la sphère maléfique provoque des nécroses chez les êtres vivants, pour tout le reste cela vieillit à grande vitesse

(les matériaux sont facilement cassables, etc...). La sphère traverse tout, elle est immatérielle et le mage aussi.

Le sort dure (5+1 par NR) tours pendant lesquels le mage peut faire ce qu'il veut (même toucher plein d'ennemis par exemple). Les dommages lorsqu'on est en contact avec la sphère sont de 10 + 1D par NR, toute les attaques du mage on un bonus de +10 aux dommages. Lorsque le mage attaque, la cible reçoit 2 blessures : une pour l'attaque (si elle a portée) et une parce que la cible est en contact avec la sphère maléfique.

Quand le sort prend fin, il ne reste au mage que sa case de mort.

Si le mage rate son sort et bien il vient d'avaler du sang de dragon de l'ombre... Je crois qu'il va bientôt mourir.

Rappel draconique III

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 100

Coût : 25

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 25

Clés : un os de dragon, de la terre corrompue de Kali mêlée à un peu d'élément du dragon

Effets : le mage de l'ombre appelle l'esprit élémentaire du dragon décédé à qui appartient l'os. Le dragon se manifeste sous une forme spectrale, composé d'ombre et de restes de la matière élémentaire du dragon. L'esprit est souvent furieux d'avoir été extirpé du flux élémentaire où il sommeillait et le mage devra effectuer un jet de mental+volonté contre la volonté du dragon. Ce dernier possède les caractéristiques de sa forme draconique (sauf pour les enfants de Khy). Par NR, le dragon est soumis pour un quart d'heure. Durant ce temps, son corps obéit au mage et agit pour lui. Le dragon reste de toute façon réticent et refusera d'instruire le mage ou de répondre à ses questions à moins que le mage n'effectue un jet similaire pour chaque question. En cas de combat, le dragon dispose de toutes ses facultés et devra les utiliser. Il ne laisse aucune trace et tous ses coups physiques sont portés avec son corps spectral, qui gèle et nécrose les chairs. Si le mage n'obtient pas de NR à son jet de contrôle initial, le dragon reste inactif et invective copieusement le mage avant de se dissiper. Il persiste un tour pas catégorie d'âge. Si le jet est raté, le dragon est libre de toute entrave et agresse le mage tant qu'il persiste. Si le jet est un échec critique, le dragon dévore l'âme du personnage et emmène son corps dans le flot élémentaire dont il provient. Le mage meurt sans retour.

Tourbillon des abysses III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 55

Coût : 15

Temps d'incantation : 10 actions

Difficulté : 25

Clés : diamant noir, un litre de sang

Effets : le mage ouvre un portail sur les entrailles du royaume de l'ombre. Il en jaillit une tornade noire qui dévaste tout sur son passage pendant (1+NR) tours. Contrôlée par le lanceur, elle se déplace à une vitesse de 50 mètres par tour et a un volume d'effet de 20 m³. Sa force est égale à deux fois la valeur de la compétence sphère de l'ombre du mage. La tornade inflige (Force+2D10) points de dommages par tour à toutes les personnes se

trouvant sur son passage. Une fois lancée dans une direction choisit par le lanceur du sort, cette tornade destructrice ne peut plus être redirigée de quelque manière que ce soit.

Vision traumatique III

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 65

Coût : 12

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 20

Clés : rune de l'ombre, cercle d'invocation tracé au sang de flux

Effets : le mage crée un pont spirituel avec le gouffre des âmes. Il échange alors l'esprit de sa victime avec une âme incomplète. La victime subit alors la pire des expériences d'outre tombe tout en restant conscient. Durant ce temps, l'esprit échangé tente de se libérer de ce corps qui le fait souffrir. Le corps est pris de convulsions, se mutile et cherche à se dégrader. Le sort dure (1+NR) minutes. Lors du retour de l'esprit de la victime, cette dernière doit effectuer un jet de mental+volonté contre une difficulté de (15+3 par minute de l'échange). Si ce jet est raté, l'esprit ne peut réintégrer et deviendra un esprit tourmenté.

L'esprit prisonnier mutilera le corps jusqu'à la mort. Si le personnage retrouve son esprit, il aura subi une égratignure par minute du sort et restera à jamais marqué. Il obtient alors le désavantage mauvais souvenir et déviance (au choix), ce dernier se manifestant dans les semaines suivantes comme un effet secondaire.

Sorcellerie

Chant de l'ivrogne I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : une boisson, poudre d'os, chant à boire

Effets : le mage rend une boisson qu'il touche particulièrement enivrante. Celui qui en boit devient complètement ivre en quelques tours. Les victimes peuvent éviter l'ivresse en effectuant un jet de Mental + Résistance contre une difficulté de 15. La boisson est enchantée pour (30+10 par NR) minutes.

Dialogue mortuaire I

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 10

Coût : 1

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : une langue, caillou blanc

Effets : en plaçant la langue et le caillou dans la bouche d'une personne morte depuis moins de 24 heures, le mage peut poser (1+NR) questions à la victime. Celle-ci répond par « oui », « non » ou « je ne sais pas », sans mentir. Ce sort ne peut être jeté qu'une seule fois sur un mort dont la bouche se refermera ensuite définitivement.

Echarde d'ombre I

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 15

Coût : 2 par projectile

Temps d'incantation : 5 minutes par projectile

Difficulté : 15

Clés : rune de l'ombre, longs clous d'acier, huile noire, posture (à genoux)

Effets : le mage enfonce les clous le long des os de sa main pour en faire des fléchettes empoisonnées. Lorsqu'il le désire, le mage peut retirer un clou et le lancer sur une cible située jusqu'à (force*3) mètres. Les clous se lancent avec la compétence arme de jet et offrent un bonus de +1 au toucher par jour passé dans le mage (au maximum égal à sa tendance fatalité du moment). La cible doit résister au poison grâce à un jet de physique+résistance difficulté (15+3 par NR), si le jet est réussi le poison prend fin, sinon tant que le jet est raté la cible subit une égratignure et ça chaque tour. Les clous sont indétectables à l'œil nu tant qu'ils sont enfoncés et lors de leur lancement, ils laissent un long sillage de fumée glaciale et noirâtre. Tant qu'il conserve les clous en lui, le mage doit garder cochés autant de cases de blessures que la moitié du nombre de clous (en commençant par les égratignures et arrondi au supérieur). Ces cases sont impossibles à effacer ou à déplacer que ce soit par magie ou par médecine.

Œil de vie I

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 15

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 minutes

Difficulté : 15

Clés : ovale au sol en forme d'œil de la fatalité, appel autoritaire

Effets : Ce sort permet d'enchanter une zone en y concentrant les forces primales de la vie. L'ovale peut faire jusqu'à dix mètres par point en ombre. Toutes les créatures à l'intérieur de cette zone lors de la fin de l'incantation sont alors soigné d'une case de blessure (la plus basse cochée). Le mage dispose de plus de NR cases qu'il peut régénérer chez une cibles ou plusieurs. Tout mort-vivant présent dans le cercle prend un niveau de blessure par NR du mage et devra sortir, ne pensant plus qu'à cela. Toute relation sexuelle dans le cercle est fertile et donnera un ou plusieurs enfants tout à fait normaux. Les champs ainsi bénis verront leur récolte doubler lors de la prochaine moisson. Au dehors du cercle, une surface importante (une bande d'environ la moitié du diamètre) sera instantanément drainée de sa force vitale. Les champs deviendront envahis d'herbe rachitiques, la récolte pourrira et les personnes présentes subiront un niveau de blessure. Les morts vivants tomberont en poussière et leurs spectres reviendront périodiquement hanter l'endroit.

Servitude de l'ombre I

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 15

Coût : 6

Temps d'incantation : 5 minutes

Difficulté : 15

Clés : rune de l'ombre, cadavre, sentiment de vitalité

Effets : Ce sort permet de transformer un cadavre ou son squelette en un serviteur animé dénué de toute émotivité. Une partie du caractère du défunt est encore perceptible (brutalité, finesse, rébellion, etc.), mais le mort vivant est amnésique, à peine conscient de son état. Il est soumis à la volonté du mage et restera animés

jusqu'au prochain jour de serpent + NR jours. Les mages de l'ombre usent souvent de drogues pour provoquer leur vitalité où accomplissent de longues périodes de repos avant de lancer ce sort.

Champion de l'ombre II

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 50

Coût : 7

Temps d'incantation : 20 minutes

Difficulté : 20

Clés : un objet non ensorcelé, sang d'abomination ; rune de l'ombre tracée du doigt sur l'objet

Effets : le mage de l'ombre utilise ce sort pour conférer à une créature morte vivante un bonus de (3+NR) dans un attribut et de (2+NR) dans deux compétences. L'objet choisi doit être en rapport avec les compétences augmentées. Chaque mort vivant ne peut avoir qu'un sort de ce type sur lui. Si le mort vivant est physiquement séparé de l'objet, le sort est rompu. Les morts vivants enchantés sont souvent chargés de missions spéciales et commandent alors des hordes de créatures de l'ombre.

Miroir des souvenirs II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 40

Coût : 8

Temps d'incantation : 20 minutes

Difficulté : 15

Clés : miroir, poudre blanche, poudre noire

Effets : le mage ensorcelle un miroir pour observer des images s'y étant reflétées auparavant. Il jette deux poignées des poudres sur le miroir et incante. Les poudres s'animent alors et forment une image du reflet passé. Le mage peut reculer dans le temps en fonction de sa concentration à raison d'un tour par mois. Ce sort peut remonter le temps jusqu'à (sphère de l'ombre + NR) années.

Pacte de Kalimsshar II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 35

Coût : 9

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 20

Clés : une victime à sacrifier ayant une caractéristique plus haute que celle du lanceur, dague en os

Effets : en sacrifiant une victime humaine selon un rituel bien précis, le mage remplace pendant (1+NR) semaines une de ses caractéristiques au choix par celle de sa victime.

Pointe suintante II

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 25

Coût : 6

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : un projectile, un peu d'alcool, rune de mort tracée sur l'arme de jet

Effets : le mage enchante une arme de jet et lui donne un bonus de 2D10 sur ses dommages de base pendant (1+NR) jours.

Augure III

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 110

Coût : 16

Temps d'incantation : 15 minutes

Difficulté : 25

Clés : neuf tablettes de matière élémentaire marquées de leur rune, sablier de cristal, sang de Moryagorn

Effets : Le mage tente de décrypter les mystères du destin par une prédiction. Il brise le sablier et étale le sable, l'asperge de sang de Moryagorn et jette les tablettes élémentaires au dessus. Selon leurs positions, il détermine la trame du destin. Il peut alors avoir une évocation de l'avenir probable d'un personnage, d'un groupe, d'un objet, d'une situation (résumable en deux mots). Il apprend alors l'élément dominant du futur de la cible dans une période donnée : avec un jet réussi, le sort indique l'élément dominant de la prochaine année, avec un NR, sur les dix prochaines années et avec deux, sur le prochain siècle. Le sort ne donne pas l'élément principal de la période donnée. Il se peut parfois que le sort révèle un avenir plus lointain, mais plus important alors que le mage recherche des informations proches. Tels sont les mystères du temps.

Si un personnage est insatisfait de l'augure, il peut décider de « briser le destin ». Pour ce faire, comme le destin n'est que potentiel, il doit puiser dans son propre avenir pour changer les choses. Il doit donc dépenser sur le champ des points d'expérience et énoncer clairement son désir de « briser le destin ». La dépense varie selon l'importance des faits bouleversés : *Mineur* : une mauvaise rencontre, un mauvais voyage. 10 points

Notable : un mariage, la mort d'un PNJ mineur ou d'un PJ anonyme. 20 points

Important : une guerre locale, la mort d'un héros ou d'un PJ célèbre, les plans d'un dragon. 30 points

Bouleversement : la mort d'un roi, une guerre d'ampleur, les plans d'un grand dragon. 40 points

A ce moment, le meneur de jeu peut demander l'accomplissement d'une quête au cours de laquelle le personnage aura l'opportunité de réussir à « briser le destin », mais où il ne gagnera que la moitié des points d'expérience prévus. Ses éventuels compagnons, s'ils n'ont pas décidé de « briser le destin », ne sont pas soumis à cette réduction mais ne pourront rien faire pour changer le cours des choses : ni accomplir de faits héroïques, ni arriver au bon moment pour infléchir l'avenir.

Echange de la vie III

Origine : livre de base 2^{ème} édition

Complexité : 130

Coût : 30

Temps d'incantation : 12 minutes

Difficulté : 25

Clés : une victime à sacrifier, le corps de la personne à ramener d'entre les morts, tatouage de la vie et de la mort sur tout le corps.

Effets : en sacrifiant une victime humaine, le mage lui arrache son principe de vie puis l'insufflé à la personne qu'il veut ressusciter. L'individu ainsi ressuscité revient en parfaite santé avec tous ses souvenirs, ses caractéristiques, ses attributs, et ses compétences qu'il avait au moment de sa mort. Son corps qui pouvait être en état de décomposition avancée, se recompose. L'espérance de vie du miraculé n'est que de (1+NR) ans, date à laquelle il meurt irrémédiablement sans aucune chance d'être à nouveau relevé d'entre les morts.

Malédiction de Kalimsshar III

Origine : les secrets de Kalimsshar

Complexité : 75

Coût : 20

Temps d'incantation : 10 minutes

Difficulté : 25

Clés : poupée, rire glacial, fermeture du poing
Effets : ce sort, d'une portée de vingt mètres, entraîne la transformation de la cible en mort vivant. La cible résiste à chaque tour avec un test de mental+volonté contre une difficulté de 20 pour éviter de perdre un point de volonté. Le sort dure (sphère de l'ombre*NR) tours. Si elle arrive à zéro, la victime devient un mort vivant asservi et passe sous le contrôle du nécromancien. Il perd toute humanité et devient un monstre inexpressif. La malédiction peut être contrée si le meurtre arrive avant la fin de la transformation. Le personnage est mort et injouable.



Les sorts génériques

Magie Instinctive

Manteau élémentaire I

Origine : la colère des dragons

Complexité : 20

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : un peu de l'élément correspondant, bras croisés et tête rentrée

Effets : le mage invoque un peu d'élément et se met dans une posture de défense instinctive. L'élément recouvre tout son corps, selon les caractéristiques de cet élément. Le manteau procure 10 points d'armure à un personnage sans armure ou rajoute +5 à l'armure d'un personnage s'il en porte déjà une. Ce sort est incompatible avec tout autre sort d'armure. Il dure 10 tours +5/NR. Le manteau est opaque et inoffensif, et protège son porteur contre l'élément dont il est formé pendant toute la durée du sort. Si un autre sort de cette Sphère agresse le manteau, celui-ci offre une protection doublée, mais se dissout si les dommages infligés par l'élément dépassent le double de sa nouvelle protection (on considère alors que l'élément du manteau est dispersé par le sort agresseur). Si l'élément n'est pas mû par un sort ou un effet magique précis (comme un incendie de forêt ou une grêle violente, mais pas la vague d'un raz de marée ou la flamme d'un souffle ardent), le manteau protège complètement le mage.

Magie invocatoire

Appel des dragons III

Auteur : Hyrra

Complexité : 70

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 25

Clés : Rune correspondant à la sphère du dragon à appeler, agenouillé, prière aux grands ailés

Effets : Ce sort est le sort générique remplaçant les ailes d'airain (les forges de Kezyr) ou coursier de feu (les foudre de Kroryn). Le mage appelle un dragons dans un périmètre de (1 + NR) kilomètres. Si un dragon est présent, il se rendra sans tarder sur les lieux – sans toutefois se sentir « redevable » ou obligé envers le mage. L'âge et le caractère du dragon sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu. Un échec critique peut appeler un dragon fort contrarié, mais également un dragon d'une toute autre famille...