

MAGICPATCH

La Magie – Additif aux Règles Pour le Système de Jeu Patchwork

Ecrit par Pénombre
publié sur www.penombre.com

SOMMAIRE

Chapitre 1 – Les Règles	Page 02
Chapitre 2 - Les Arcanes	Page 06
Chapitre 3 – Sorts niveau 1	Page 09
Chapitre 4 – Sorts niveau 2	Page 14
Chapitre 5 – Sorts niveau 3	Page 19
Chapitre 6 – Sorts niveau 4	Page 25
Chapitre 7 – Sorts niveau 5	Page 30
Chapitre 8 – Sorts niveau 6	Page 34
Chapitre 9 – Sorts niveau 7	Page 37
Chapitre 10 – Sorts niveau 8	Page 39
Chapitre 11 – Sorts niveau 9	Page 41
Chapitre 12 – Sorts niveau 10	Page 43
Tableau Récapitulatif des Sorts	Page 45

Chapitre 1 – Les Règles

INTRODUCTION

Caractéristiques Utilisées :

L'INTelligence est indispensable pour apprendre de nouveaux sorts tandis qu'une nouvelle caractéristique, l'ESSence, permet de les lancer. L'ESSence sert à calculer la Base de lancement du magicien mais aussi ses ressources en énergie magique ou Mana.

Le Mana est égal au départ à **5 fois l'ESSence** du sujet et chaque sort lancé coûte un certain nombre de points de Mana.

L'ESSence est une caractéristique à part qui n'entre pas dans un Attribut. Elle progresse comme toutes les caractéristiques. On peut considérer trois manières différentes de l'attribuer à la création :

- valeur par défaut pour tous les joueurs : dans un univers où la magie est très présente, il peut être souhaitable que tout un chacun possède une ESSence de 1 ou 2 par exemple, les véritables mages devant la développer par la suite.
- Don particulier, résultant d'un Avantage spécifique (le MJ détermine si cet Avantage a un coût fixe et tout ceux qui le possèdent une ESS identique au départ ou s'il a un coût modulé et que l'ESS dépend ainsi de sa valeur).
- Entraînement/Èvènement spécial : tout le monde peut développer une ESSence mais les personnages ont au départ un score de 0. Il leur faut un maître ou un événement particulier qui va leur permettre de pouvoir développer leur potentiel.

On peut bien évidemment combiner les trois formules, par exemple imaginer un univers où tout le monde à la création possède une ESS de 3 sauf ceux qui achètent l'avantage spécial leur permettant de commencer avec une ESS supérieure. Si l'ESS augmente par progression, le Mana progresse proportionnellement.

Générales et Compétences Utilisées :

Magie (Type)

Il s'agit de la forme de magie que le lanceur de sorts utilise. Normalement, un lanceur de sorts ne maîtrise qu'un seul type de Magie et ne possède donc qu'une seule compétence Magie. C'est cette compétence qui sert à déterminer si le personnage parvient ou non à lancer avec succès un sort. Néanmoins, on peut regrouper plusieurs compétences Magie sous une générale et permettre à un personnage de les développer toutes (ou selon des règles et restrictions fixées par le MJ).

Exemples : Magie Hermétique (les magiciens), Magie Sacrée (les prêtres)

Théorie Magique (type)

Il s'agit du pendant de la compétence Magie. Vous ne pouvez apprendre de sorts sans posséder la compétence Théorie appropriée et vous ne connaissez que la compétence correspondant à votre compétence Magie. Chaque compétence Théorie vous donne accès à certaines Arcanes uniquement mais une arcane donnée peut être accessible par plusieurs compétences de Théorie.

Exemples : Théorie Hermétique, Théorie Sacrée.

Comme on l'a vu, chaque compétence de Théorie permet d'accéder à certaines catégories ou *Arcanes* de sorts. Il n'est donc pas possible de lancer des sorts appartenant à des Arcanes non couvertes par votre compétence Théorie si et seulement si le MJ décide qu'il existe plusieurs compétences de Théorie et de Magie associées. (Dans le cadre d'un univers avec une compétence Théorie unique et d'une compétence Magie associée également unique, le MJ décide si toutes les arcanes sont accessibles par cette compétence ou si seules certaines sont présentes dans son univers, bien évidemment).

Les différentes Arcanes de Sorts sont : Combat, Création, Divination, Enchantement, Elementaire, Guérison, Illusion, Influence, Invocation, Nature, Nécromancie et Transport.

Les Arcanes sont décrites plus loin.

Certains sorts entrent dans plusieurs Arcanes. On peut même à titre exceptionnel concevoir que des recherches poussées permettent à un lanceur de sorts de convertir un sort d'une arcane qu'il ne peut utiliser afin qu'il entre dans une catégorie compatible avec son type de magie. Cette conversion est à la discrétion du MJ et n'est normalement pas accessible aux joueurs.

Généralement, un sort converti dans une nouvelle arcane doit avoir une raison vraisemblable d'y entrer (par exemple, un sort de Prédiction du Climat qui est dans l'arcane Nature peut être converti afin d'entrer dans l'arcane Air). Un sort converti dans une nouvelle arcane prend un niveau supplémentaire dans la conversion, ce qui se justifie par le fait qu'il s'agit d'une version adaptée d'un sort déjà optimisé dans son arcane d'origine.

Ces ajustements ne concernent pas les sorts déjà listés dans plusieurs Arcanes dans le système de règles.

Règle optionnelle : Arcanes Majeures et Arcanes Mineures

Vous pouvez considérer de manière totalement optionnelle que l'accès à une Arcane peut être limité. Une Arcane est considérée comme majeure si le lanceur de sorts peut l'utiliser entièrement et comme Mineure si il est restreint aux sorts de niveau 5 et inférieur dans cette Arcane.

LES LANCEURS DE SORTS

A la base, on considère deux types de lanceurs de sorts :

- ceux qui tiennent leur pouvoir d'un don naturel et/ou de longues études : la magie hermétique
- ceux qui tiennent leur pouvoir d'une entité divine, des ancêtres, d'un totem, de la Nature : la magie sacrée.

Magiciens Hermétiques

Arcanes : Combat, Création, Divination, Elementaire (2 éléments), Enchantement, Illusion, Influence, Invocation, Nécromancie, Transport

Le Magicien Hermétique envisage la magie comme une discipline scientifique et il passe de longues heures dans des bibliothèques poussiéreuses afin d'en découvrir les arcanes. Il s'agit donc du Mage, Sorcier ou Magicien tel qu'il est défini dans de nombreux jeux de rôles. Son pouvoir réside dans les grimoires, les astrolabes, les télescopes, les cornues et autres instruments profanes. Selon les besoins d'une campagne, on peut concevoir la magie comme un don que certains possèdent ou au contraire comme un ensemble de disciplines et secrets que toute personne pourrait maîtriser avec le bon entraînement.

Prêtres (Magie et Théorie Sacrée)

L'exemple le plus couramment rencontré dans le jdr d'utilisateur de la magie Sacrée.

Equipement : leur divinité peut imposer aux prêtres le port ou l'interdiction de certains symboles, vêtements, armes, armures, objets, couleurs, etc. ...

Arcanes : Divination, Enchantement, Invocation + une ou plusieurs Arcanes selon les centres d'intérêt de la divinité.

Par exemples (liste non limitative) :

- guerre, mort, violence, destruction : Combat, Nécromancie
- lumière, soleil : Element (feu), Element (Lumière)
- mensonge, voleurs : Illusion, Influence, Element (ténèbres)
- création, fertilité, guérison : Création, Guérison, Nature
- amour, compassion : Création, Influence
- commerce, voyage : Transport, Influence
- magie, mystères, connaissance : Illusion, deux Arcanes de plus au choix du prêtre et qui forment sa spécialité personnelle.

Les prêtres tirent leur pouvoirs d'une divinité qu'ils se doivent de servir et dont ils suivent les préceptes. A la discrétion du MJ, une divinité peut également octroyer à ses prêtres l'accès à des sorts spéciaux qui sont spécifiques à cette divinité. Il est aussi possible de vénérer un panthéon dans son ensemble ou une divinité bien spécifique. Les magiciens qui tirent leur pouvoir du respect qu'ils accordent à certaines forces naturelles (soleil, vents...), à certains êtres vivants symboliques (le tigre, le loup, le cheval...) ou aux esprits des ancêtres peuvent être considérés comme des prêtres puisqu'ils servent en fait d'intercesseurs entre ces "entités" ou ces "concepts" et les mortels.

Autres catégories de Lanceurs de Sorts

Si l'on se fie à de nombreux jeux de rôles existants, la magie peut prendre bien plus de formes que celles décrites ci-dessus et il n'est pas bien difficile de créer des sous catégories de magiciens en fonction des besoins d'une campagne particulière. Par exemples :

Les Druides

On pourrait distinguer le Prêtre qui vénère une divinité du Druide qui vénère des forces naturelles. Par voie de conséquence, on pourrait accorder au Druide l'accès à certaines arcanes (Nature par exemple) spécifiques.

Les Elementalistes

Certains mondes peuvent très bien axer la magie sur les éléments. On peut très bien considérer que le mage Elementaliste entre dans un des cas suivants (à titre d'exemples) :

- maître à accès à toutes les arcanes élémentaires mais pas aux autres arcanes
- maître à accès à toutes les arcanes élémentaires mais certaines arcanes non élémentaires lui sont interdites
- maître doit se spécialiser dans UNE arcanes d'élément pour laquelle il reçoit des bonus (par exemple : +2 aux jets dans la compétence Magie ou Théorie Magique pour les sorts de cette arcanes). Toutes les autres arcanes élémentaires lui sont interdites mais il peut accéder aux sorts des arcanes non élémentaires

LES SORTS - APERÇU

Niveau :

La puissance relative d'un sort. Donc, un sort de niveau 6 est plus puissant qu'un sort de niveau 3. Généralement, plus un sort est puissant, plus il coûte de Mana et voit sa Difficulté élevée. L'intérêt du Niveau est de fixer la limite des sorts que peut apprendre un magicien comme indiqué plus haut mais aussi de déterminer si certains sorts peuvent se contrecarrer, leur pouvoir respectif permettant

d'annuler d'autres sorts ne dépassant pas un certain niveau.

Portée :

Les sorts dont la portée est le Toucher ne peuvent fonctionner que si le mage entre en contact physique avec la cible. Les sorts de Guérison et les sorts affectant l'esprit ou les perceptions passent sans problèmes à travers les armures mais celles-ci sont parfaitement efficaces contre les sorts causant des dégâts physiques..

La plupart des sorts agissant à distance ont une portée de base multipliée par l'ESSence du lanceur de sorts. Bien que cette portée soit en théorie très grande, les sorts permettant un Jet de Résistance (voir plus loin) bénéficient d'un ajustement selon la distance qui sépare la cible du lanceur, les énergies magiques ayant tendance à s'affaiblir avec la distance.

Distance	Résistance
0 - 25 m	0
26 - 50 m	+2
51 - 100 m	+4
101 - 200 m	+6
201 - 300 m	+8
301 - 400 m	+10
401 - 500 m	+12
+ de 500 m	automatique

Mana :

Il s'agit du nombre de points de Mana dépensés pour pouvoir lancer le sort. Si vous n'avez pas assez de points de Mana, les points manquants sont directement prélevés sur vos Points de Vie. Le Mana se récupère par le sommeil, le repos, la méditation ou la prière selon la nature des pouvoirs du lanceur de sorts. Le taux de récupération dépend de la rareté ou de l'omniprésence de Magie dans le monde ou évolue le personnage. S'il passe d'un monde d'une catégorie à un monde d'une autre catégorie, il doit se soumettre aux conditions locales. La marche, l'étude, le combat, l'équitation ne permettent bien évidemment pas de récupération de mana.

Magie dans le Monde	Récup de Mana
Absente	aucune
Très faible	1 point/jour
Faible	1 point/heure
Moyenne	1 pt/demi-heure
Forte	1 pt/quart d'heure
Très Forte	1 point/minute
Omniprésente	1 point/round

La plupart des mondes médiévaux fantastiques entrent dans la catégorie Moyenne (quelle surprise...) car la magie y est fréquente mais ne peut être pratiquée par tout le monde parce qu'elle nécessite de la foi ou de longues années d'études, voire un don

spécifique. Notre propre monde peut être considéré comme un endroit où la magie est Absente ou Très Faible alors que sur un monde où elle est omniprésente, toutes les créatures douées d'intelligence posséderaient la caractéristique ESS.

Difficulté :

Sa valeur sert dans deux circonstances. Vous devez la surpasser avec votre INT + Théorie (type) lorsque vous tentez d'apprendre un nouveau sort et vous devez également la surpasser avec votre ESSence + Magie (type) lorsque vous lancez le sort. Si vous échouez à ce Jet de Lancement, le sort ne prend pas effet mais vos points de Mana sont quand même dépensés.

Durée :

Un sort donné aura une Durée donnée, parmi les possibilités suivantes :

- *Instantanée* : les effets du sort surviennent et disparaissent dès que le sort est lancé. Ils sont donc irréversibles la plupart du temps.

- *Maintenue* : le sort dure aussi longtemps que le mage se concentre dessus, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve de l'endroit où le sort fait effet. Seule une barrière magique ou le fait de quitter la dimension où se trouve le sort peut interrompre un sort Maintenu. Le mage peut facilement maintenir un ou plusieurs sorts tout en faisant autre chose mais chaque sort maintenu pénalise de 2 point *tous les jets de dés effectués par le magicien*, y compris pour lancer d'autres sorts. L'évanouissement, le sommeil ou une trop forte distraction (blessures ...) peuvent obliger le magicien à un nouveau jet contre la Difficulté du sort s'il veut le maintenir. Ce jet est bien évidemment ajusté par le nombre de sorts actuellement maintenus.

La concentration d'un sort Maintenu dure normalement 1 minute x VOLonté du lanceur. A la fin de cette période, si l'on veut continuer à maintenir le sort, il faut à nouveau réussir un Jet de Lancement contre la Difficulté du sort et payer son coût en points de Mana. La réussite permet de continuer, l'échec entraîne l'interruption du sort. Maintenir un Sort ne coûte aucune action puisque cela entraîne déjà une pénalité aux autres actions du lanceur de sorts.

- *Définie* : la durée du sort est prédéterminée. Elle peut dépendre de l'ESSence du magicien, de sa marge de succès lorsqu'il lance le sort ou être fixe mais en aucun cas le sort ne peut faire effet de façon permanente. Il est également impossible d'interrompre les effets du sort tant que cette durée n'a pas expiré, à moins d'utiliser un contresort prévu pour ce genre d'action.

- *Permanent* : le sort a un effet définitif, soit parce qu'il a agi de manière à provoquer une condition définitive (par exemple, un sort de Guérison des Blessures), soit parce qu'il continue à agir jusqu'à la fin des temps (par exemple, un sort de Verrou Magique perpétuel). S'il s'agit d'un sort du premier type, on ne peut rien faire contre lui (le sujet est guéri de ses blessures et l'on doit le blesser à nouveau pour lui nuire, on ne peut normalement pas réveiller des blessures guéries par magie) alors qu'un sort faisant effet de manière continue (par exemple un sort de verrouillage magique) peut être annulé avec un contresort approprié.

LANCEMENT DES SORTS

Une fois le sort choisi, le mage peut le lancer au prix d'une Action . Il effectue son jet de Lancement et dans tous les cas dépense les points de Mana nécessaires.

Résister à un sort

La cible du sort doit tirer 1d10 + Caractéristique (indiquée dans la description du sort) et atteindre ou dépasser une certaine valeur. Aucune Compétence ne peut s'ajouter à ce jet mais la cible peut dépenser des Points d'Action. Les Echecs/Réussites Critiques s'appliquent pleinement.

La Résistance à la magie est particulière en ce sens que les blessures, les pénalités dues au maintien de sorts et autres effets entraînant une pénalité des actions n'ont, sauf cas particulier, aucun effet sur les Jets de Résistance, à moins que la Caractéristique impliquée soit momentanément ou temporairement diminuée (dans le cas de la CON par exemple, lors de Jets de Sauvegarde contre l'évanouissement ou le poison...).

Le magicien peut aussi augmenter la Difficulté des jets de Résistance à ses sorts. En ajoutant un point à la Diff de son Jet de Lancement et 1 point de Mana au coût total du sort, il augmente de 1 le Seuil de Résistance à son sort. Dans le cas des sorts maintenus, le magicien doit choisir à la fin de chaque période de maintien s'il continue à pénaliser le Jet de Résistance ou non. On peut majorer de 5 points au maximum le seuil du jet de Résistance à un sort (ce qui augmente donc sa Diff de 5 et son coût en mana de 5 points) mais toutes les cibles atteintes par le sort sont affectées.

Les sorts Permanents sont également modulables par ce phénomène.

Lorsqu'ils doivent résister à un sort, les individus magiquement actifs (qui possèdent la caractéristique ESS) peuvent choisir à leur gré d'utiliser leur ESSence en lieu et place de la caractéristique requise,

ce qui leur permet donc de faire leur jet avec ESS au lieu de REF, CON, INT...

Le MJ est libre de concevoir des sorts ou des objets magiques qui augmentent la Résistance à certains sorts, certaines arcanes, voire tous les sorts.

La table qui suit permet de calculer d'une manière générale les paramètres d'un sort en ce qui concerne son lancement et les chances d'y résister bien de nombreux sorts fournis dans ces règles possèdent des variations spécifiques.

Elle sert aussi de base de travail à un MJ ou un joueur qui souhaiterait développer un nouveau sort.

Niveau	Difficulté	Mana	Résistance
1	10	3	11
2	12	4	12
3	15	5	13
4	17	7	14
5	20	10	15
6	22	15	16
7	25	20	18
8	28	25	20
9	30	30	22
10	35	35	24

APPRENTISSAGE DE NOUVEAUX SORTS

Les Sorts sont classés en Niveaux différents et il est obligatoire de posséder au moins le Niveau correspondant dans la Compétence Théorie appropriée. Donc, si vous désirez apprendre un sort de Niveau 4, vous devez au moins avoir votre compétence Théorie à ce niveau.

Généralement, un magicien débutant (venant d'être créé) ne peut dépasser le niveau 3 dans ses compétences Théorie (type de magie) et Magie (type de magie).

La Difficulté d'un sort est le score à battre pour parvenir à l'apprendre mais elle servira aussi à déterminer si l'on parvient à lancer le sort avec succès.

L'apprentissage prend un nombre de jours consécutifs et sans interruption égal à la Difficulté du Sort moins la marge de succès au jet d'apprentissage, avec une durée de 1 jour au minimum.

Chapitre 2 – Les Arcanes

Arcane de la Création

Cette arcane regroupe tous les sorts permettant de fabriquer de la matière, voire à haut niveau des formes de vie. Beaucoup de sorts de l'arcane de Création coûtent sensiblement plus de Mana que les sorts d'autres arcanes de même niveau. De même, ceux qui permettent de créer de la matière vivante prennent plusieurs minutes, heures, voire jours à lancer car la manipulation des énergies magiques impliquées est extrêmement délicate.

Certains sorts de Création peuvent coûter plus de Mana que vous n'en avez et sont donc lancés en plusieurs fois, ce qui rallonge encore le temps nécessaire. En bref, jouer les créateurs n'est pas une sinécure...

Niveau 1 : Monture Spectrale

Niveau 2 : Rune d'Interdiction

Niveau 3 : Création d'Eau, Reconstitution

Niveau 4 : Nourriture

Niveau 6 : Duplication

Niveau 7 : Matrice Minérale

Niveau 8 : Matrice Végétale

Niveau 9 : Matrice Animale

Niveau 10 : Matrice Sapiente

Arcane du Combat

La plupart des sorts destinés à blesser, tuer, détruire ou se protéger de ce genre de sorts et de dangers plus ordinaires comme une lame d'acier très classique se trouvent dans cette arcane.

Niveau 1 : Finelame, Projectile Magique, Protection I

Niveau 2 : Peur, Sens du Combat

Niveau 3 : Contremagie, Lame de Feu, Lame de Givre, Protection II, Rage

Niveau 4 : Résistance à la Douleur

Niveau 5 : Protection III, Rafale d'Eclairs

Niveau 6 : Contremagie II, Rayon de la Mort

Niveau 7 : Protection IV

Niveau 8 : Déchirure

Niveau 9 : Contremagie III, Zone de Mort

Niveau 10 : Désintégration

Arcane de la Divination

Comme son nom l'indique, c'est dans cette arcane que l'on trouve les sorts permettant de lire les pensées, de détecter la magie, de localiser une personne précise, de prévoir le temps, etc. ...

La plupart des sortilèges de Divination ne sont pas arrêtés par des obstacles solides et ceux qui révèlent les propriétés de la cible par l'apparition d'une aura spéciale (ex : Détection de la Magie) sont aisément utilisables en conjonction avec le sort Clairvoyance ou toute autre méthode apparentée.

A la discrétion du MJ, le plomb, l'orichalque, l'or ou certaines substances bien précises mais le plus souvent onéreuses bloquent totalement les sorts de l'Arcane de Divination. Il en va de même de certains contresorts de l'Arcane d'Influence, de l'Arcane d'Enchantement et certains champs magiques puissants.

Niveau 1 : Compas Magique, Détection de l'Eau, Détection de la Magie, Détection de la Vie, Prédiction du Climat

Niveau 2 : Clairaudience, Détection des Minéraux

Niveau 3 : Clairvoyance, Détection des Ennemis, Localisation Animale/Végétale

Niveau 5 : Lecture des Pensées, Localisation d'un Individu

Niveau 6 : Traduction

Niveau 7 : Vision Vraie

Niveau 10 : Oracle

Arcanes Elementaires

Elles permettent d'exploiter les matériaux bruts qui composent le monde : les éléments. Au minimum, on peut considérer les quatre principaux éléments (Air, Eau, Feu, Terre) auxquels on peut ajouter Lumière et Ténèbres, voire d'autres éléments plus exotiques (Glace, Foudre, Boue, Magma, Vapeur ...) à la discrétion du MJ.

Arcane de l'Air

Niveau 2 : Brume, Purifier l'Air

Niveau 3 : Lévitiation

Niveau 4 : Invocation Elementaire

Niveau 5 : Muraille d'Air

Arcane de l'Eau

Niveau 1 : Détection de l'Eau

Niveau 2 : Brume, Purifier l'Eau

Niveau 3 : Création d'Eau, Lame de Givre, Respiration Aquatique

Niveau 4 : Echardes de Glace, Flottaison, Invocation Elementaire

Niveau 5 : Muraille de Glace

Niveau 6 : Façonner l'Eau

Arcane du Feu

Niveau 1 : Flammèche

Niveau 3 : Aura Enflammée, Lame de Feu, Résistance au Feu

Niveau 4 : Invocation Elementaire

Niveau 5 : Muraille de Flammes

Arcane de la Lumière

Niveau 1 : Feu Follet, Manteau Trouble

Niveau 2 : Cercle de Lumière

Niveau 3 : Flash, Invisibilité
Niveau 4 : Essence de Lumière, Invocation
Elementaire
Niveau 6 : Eclat de Lumière
Niveau 7 : Vision Vraie

Arcane des Ténèbres
Niveau 2 : Vision Nocturne
Niveau 3 : Sphère de Noirceur
Niveau 4 : Essence de Ténèbres, Invocation
Elementaire
Niveau 5 : Manteau des Ombres
Niveau 6 : Eclat d'Ombre

Arcane de la Terre
Niveau 2 : Détection des Minéraux
Niveau 3 : Transparence de la Terre
Niveau 4 : Invocation Elementaire
Niveau 5 : Muraille de Pierre, Transparence de la
Pierre
Niveau 6 : Façonner la Terre
Niveau 7 : Façonner le Métal

Arcane de l'Enchantement

L'Enchantement concerne les sorts qui altèrent la nature d'un objet ou lui confèrent des propriétés magiques. Les sorts permettant de changer la forme (et pas seulement l'apparence) d'une personne y sont également inclus. Tout comme ceux de l'Arcane de Création, certains sorts de l'Arcane d'Enchantement peuvent coûter cher en temps et en Mana de par la complexité des opérations magiques.

En plus de la description des sorts impliqués dans la création d'objets magiques, un fichier détaillera ce processus de manière plus précise en incluant les scores de compétence nécessaires pour pouvoir réaliser des objets magiques (dans ce cas précis, le Pouvoir n'est rien sans le Savoir).

Niveau 1 : Alarme, Finelame, Lustrage, Ouverture
Niveau 2 : Rune d'Interdiction, Verrouillage
Niveau 3 : Annulation de Sort, Lame de Feu, Lame de Givre, Renforcement Structurel
Niveau 4 : Crainte, Fixation
Niveau 5 : Métamorphose Animale
Niveau 6 : Métamorphose Humanoïde, Siphon de Mana
Niveau 7 : Réceptacle Mana
Niveau 8 : Métamorphose Forcée, Permanence
Niveau 9 : Multisorts
Niveau 10 : Générateur Mana, Grande Métamorphose

Arcane de la Guérison

Les sorts de cette arcane permettent de guérir les blessures, de soigner les empoisonnements ou d'enrayer les épidémies, voire de restaurer un membre mutilé ou de ressusciter les morts. Comme on peut s'en douter, les sorts de Guérison sont sans effet

aucun sur les morts-vivants, les créatures artificielles comme les golems mais également les élémentaires et autres formes de vie essentiellement composées d'énergie ou de matière non organique.

Certains de ces sorts ne peuvent être lancés plus d'une seule fois par période de 24 heures et il s'agit dans ce cas de 24 heures à partir de l'heure du lancement du sort et non pas d'une journée solaire. Donc, si vous lancez un sort de ce type à minuit moins dix, il faudra attendre la même heure le lendemain soir avant de pouvoir recommencer ...

Niveau 1 : Convalescence, Prophylaxie, Stérilisation
Niveau 2 : Guérison Mineure, Hibernation
Niveau 3 : Désintoxication Mineure
Niveau 4 : Résistance à la Douleur, Traitement Magique
Niveau 5 : Guérison Majeure
Niveau 6 : Désintoxication Majeure, Traitement Magique II
Niveau 7 : Immunité
Niveau 8 : Traitement Magique III
Niveau 9 : Guérison Ultime
Niveau 10 : Résurrection

Arcane de l'Illusion

Tous les sorts visant à tromper les sens en montrant des choses qui n'existent pas ou en dissimulant ce qui existe font partie de cette arcane. Il est important de ne pas oublier que les sorts d'illusion sont incapables de causer des dommages physiques ou la mort de leur cible. Leur essence est de perturber les perceptions sensorielles. Dans certains cas, le sujet aura d'ailleurs le droit de tenter de percer l'illusion à jour. Généralement, ces sorts ne sont utilisés que pour amuser la galerie, dissimuler le magicien et ses comparses ou perturber leurs adversaires. Souvent, les sorts d'illusion permettent à la victime d'effectuer un Jet de Résistance avec son INT ou sa PER.

Niveau 1 : Confusion, Hyperstimulation, Manteau Trouble, Silence
Niveau 2 : Masque Illusoire
Niveau 3 : Invisibilité
Niveau 4 : Impunité Mineure
Niveau 5 : Zone d'Invisibilité
Niveau 6 : Impunité Majeure
Niveau 8 : Impunité Suprême

Arcane de l'Influence

C'est dans cette arcane que l'on trouvera les sorts destinés à manipuler l'esprit d'autrui ou de contrôler ses émotions. La plupart des sorts d'Influence permettent un Jet de Résistance dépendant de la VOLonté de la cible, qui se rend donc bien compte que l'on tente de manipuler son esprit.

Niveau 1 : Confusion
Niveau 2 : Compulsion, Peur, Transe Hypnotique
Niveau 3 : Rage

Niveau 4 : Crainte
Niveau 5 : Sommeil
Niveau 8 : Domination
Niveau 9 : Possession

Arcane de l'Invocation

Cette arcane concerne les sortilèges qui attirent l'attention de créatures vivantes originaires de cette dimension ou de dimensions (plans) plus exotiques. Les démons ou les élémentaires en sont des exemples classiques ... Les sorts de cette arcane tout comme ceux des arcanes de Création et d'Enchantement sont délicats à éaliser et leur lancement prend souvent plus de temps et de mana que celui de sorts de même niveau appartenant à une autre arcane. Certains sortilèges d'invocation impliquent de vénérer une divinité ou d'avoir conclu certains pactes avec des forces surnaturelles pour pouvoir fonctionner et cela est détaillé dans la description du sort.

Niveau 1 : Monture Spectrale
Niveau 3 : Invocation Animale
Niveau 4 : Invocation Elementaire, Invocation Esprit de la Nature
Niveau 5 : Conférence Funèbre

Arcane de la Nature

Le climat, les plantes et les animaux sont les principales cibles affectées par les sorts de cette arcane.

Nota Bene : certains sorts de l'arcane Nature sont censés affecter les "Animaux". Par convention, sont considérés comme des Animaux toutes les formes de vie qui ne sont pas de nature artificielle, qui sont dépourvues de pouvoirs magiques (ce qui exclut donc les licornes, les chevaux ailés, les griffons etc. ...) et dont l'intelligence est spécifiquement animale. Les dauphins, singes et certains autres "mammifères supérieurs" ne sont PAS affectés par les sorts ciblant les Animaux en raison de leur intelligence, sauf si le MJ le permet. Les animaux résultant de croisements contre-nature faisant intervenir la science ou la magie ne sont pas non plus affectés par de tels sortilèges.

Niveau 1 : Empêchement, Peau d'Ecorce, Prédiction du Climat
Niveau 2 : Communication Animale, Contrôle Animal
Niveau 3 : Invocation Animale, Localisation Animale/Végétale
Niveau 4 : Invocation Esprit de la Nature, Nourriture
Niveau 5 : Communion, Métamorphose Animale, Muraille d'Epines
Niveau 6 : Croissance Végétale Accélérée
Niveau 7 : Croissance Animale Accélérée

Arcane de la Nécromancie

Parler avec les fantômes, animer un squelette, voler la force vitale sont des exemples de la magie

nécromantique. Certains des sorts de cette arcane vont à l'encontre de la plupart des règles sociales (animer les cadavres ou voler l'énergie vitale d'autrui par exemple...) et les gens superstitieux ont tendance à réagir de manière violente lorsqu'ils assistent à de telles démonstrations... il est impossible de créer ou donner la vie avec la Nécromancie. Ainsi, guérir des blessures par la magie nécromantique implique de voler la santé d'autrui...

Niveau 1 : Détection de la Vie
Niveau 2 : Poison
Niveau 3 : Animer les Morts
Niveau 4 : Linceul Noir, Poison Supérieur, Vampirisme
Niveau 5 : Conférence Funèbre
Niveau 6 : Poison Suprême, Rayon de la Mort
Niveau 9 : Zone de Mort

Arcane du Transport

On ne trouve dans cette arcane que des sorts altérant le déplacement d'une personne ou d'un groupe de personnes comme la lévitation ou la téléportation ... certains d'entre eux dépendant des conditions climatiques, du terrain ou des interférences magiques.

Niveau 1 : Compas Magique, Monture Spectrale, Natation
Niveau 2 : Célérité
Niveau 3 : Lévitation
Niveau 4 : Balise de Rappel, Flottaison
Niveau 6 : Téléportation
Niveau 7 : Grande Balise

Chapitre 3 – Sorts de Niveau Un

Alarme

Niveau : 1
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Ce sort doit être lancé sur un objet ou une issue. Il est prévu pour se déclencher lorsque l'on touche à ce qu'il protège. Par toucher, on inclut les manipulations magiques à distance résultants de sortilèges ou de pouvoirs spéciaux ainsi que l'usage de leviers, projectiles lancés et autres. En résumé, tout ce qui affecte l'objet ou l'issue protégé par Alarme provoque son déclenchement. Au choix du lanceur, Alarme peut provoquer une alerte en produisant un son très fort ou une phrase du genre "Au voleur !!" ou, au contraire il peut s'agir d'une alarme discrète qui ne prévient que son lanceur, de manière télépathique et à condition qu'il ne soit ni dans une autre dimension ni dans un endroit protégé contre toute influence magique. Même après avoir été déclenché, le sort demeure en attente d'autres infractions tant qu'il n'est pas annulé, ce qui peut se faire par une Annulation de Magie ou un simple ordre verbal du lanceur. Alarme ne fait aucune différence entre les personnes et seul son lanceur peut toucher l'objet protégé sans déclencher le sort.

Compas Magique

Niveau : 1
Arcane : Divination, Transport
Portée : Toucher
Durée : ESS x 1 heure
Mana : 3 points
Difficulté : 10

La personne affectée par ce sort sait toujours dans quelle direction se trouve le nord, qu'elle soit à la surface de la terre, dans les profondeurs, sous l'eau ou dans les airs. Ce sort est cependant sans effet dans certaines dimensions ou sur certains mondes parallèles dépourvus de pôles et certaines formes de magie peuvent le perturber ou le rendre inopérant.

Confusion

Niveau : 1
Arcane : Illusion, Influence
Portée : ESS x 5 m
Durée : Maintenu
Mana : 3 points
Difficulté : 10
Résistance : INT (11)

La cible de ce sort est submergée de couleurs, de sons et d'odeurs aléatoires rendant sa concentration extrêmement difficile. La victime peut tenter d'y résister en opposant son INT. Si elle réussit, elle parvient à faire abstraction du sort. Dans le cas contraire la cible souffre d'un malus de -4 à toutes ses actions. Cet effet persiste tant que le sort est Maintenu.

Convalescence

Niveau : 1
Arcane : Guérison
Portée : Toucher
Durée : 24 heures
Mana : 3 points
Difficulté : 10

La vitesse normale de guérison par semaine est égale en PdV à la CON du patient. Chaque jour où ce sort est lancé sur un patient convalescent (hospitalisé, au lit ...), il accélère cette vitesse de guérison au rythme de 2 PdV/jour et peut aussi être couplé avec les avantages offerts par tous les traitements médicaux classiques ou magiques, y compris la récupération hebdomadaire normale. Toute activité physique plus intense que quelque pas (y compris le lancement de sorts ...) annule les effets du sort pour la journée. Ce sort n'a aucun effet sur les personnes placées en hibernation. On doit plutôt le considérer comme un sort d'appoint aux traitements appliqués au patient.

Détection de l'Eau

Niveau : 1
Arcane : Divination, Elementaire - Eau
Portée : ESS x 100 m
Durée : Maintenu
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Ce sort permet selon les désirs du lanceur de détecter la direction et la distance le séparant de la masse d'eau la plus proche répondant à ses spécifications, à savoir, eau douce ou eau salée. Si plusieurs sources d'eau correspondant à ses spécifications se trouvent à portée du sort, il se verra indiquer leurs distances respectives à un mètre près. Ce sort ne permet pas de différencier une eau pure d'une eau empoisonnée mais seulement l'eau douce de l'eau salée. Le sort donne une idée abstraite de la masse d'eau détectée (un baril, une source, un lac, une fontaine...).

Détection de la Magie

Niveau : 1
Arcane : Divination
Portée : ESS x 5 m

Durée : Maintenu

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Lorsque ce sort est lancé, tous les objets, créatures ou personnes qui sont de nature magique ou affectées par un sort ou effet magique quelconque se mettent à luire d'une aura bleutée visible seulement du lanceur de sorts. Plus cette aura est forte et plus la magie est puissante bien que Détection de la Magie ne permette pas de déterminer quelle est exactement la magie employée. Par contre, le sort distingue aisément les différences entre une créature de nature magique et une créature affectée par un sortilège. De même, Détection de la Magie permet de faire la différence entre une personne affectée par un sort, un magicien et un humain artificiel créé par la magie.

Si le sort détecte une Magie qui n'est pas visible du lanceur (par exemple, derrière un mur) il saura seulement dans quelle direction la magie se trouve et sa nature mais n'aura aucune idée sur sa puissance.

Détection de la Vie

Niveau : 1

Arcane : Divination, Nécromancie

Portée : ESS x 5 m

Durée : Maintenu

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Toute créature vivante réagira positivement à ce sort si elle est à portée en se mettant à luire d'une aura orangée seulement visible du lanceur. La clarté de cette aura donne une idée approximative de la santé des créatures examinées. Si le magicien ne peut voir l'aura d'une créature, il saura seulement qu'il y en a une à portée sans plus de précision sur son état. De même, ce sort ne permet pas de savoir quelle est l'espèce à laquelle appartient la créature, il ne fait aucune différence entre les différentes formes de vie et lancé en forêt ou dans une jungle, il se révélera totalement inutile. Les morts-vivants sont reconnus par ce sort.

Empêchement

Niveau : 1

Arcane : Nature

Portée : ESS x 5 m

Durée : ESS x 10 minutes

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Résistance : FOR (11)

Ce sort doit être lancé dans une zone déjà pourvue en végétation (au minimum de l'herbe). Celle-ci va alors se mettre à entortiller, empêtrer, recouvrir, enchevêtrer toutes les créatures passant dans la zone affectée par le sort (5 mètres de rayon autour d'un point désigné). Les créatures affectées doivent tirer un jet de Résistance chaque round ou elles se

trouvent dans la zone sous peine de se voir immobilisées pour ce round. Leur vitesse de déplacement est divisée par trois tant qu'elles traversent le secteur affecté par le sort.

Feu Follet

Niveau : 1

Arcane : Elementaire - Lumière

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Ce sort produit un point de lumière mobile capable de se déplacer lentement (à peu près l'équivalent en vitesse d'une marche lente) au gré du lanceur de sorts. Ce feu follet est de couleur généralement blanche, bleuâtre ou verdâtre et son pouvoir éclairant est comparable à celui d'une chandelle. Ne produisant aucune flamme, il ne peut être éteint par l'eau ou le vent et il est immatériel ce qui permet de lui faire traverser des obstacles solides.

Finelame

Niveau : 1

Arcane : Combat, Enchantement

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 round

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Ce sort confère des propriétés magiques temporaires à une arme qui n'est pas déjà enchantée. Toutes les armes possédant une lame (dagues, épées, haches, halberdes) ou un fer (lance, épieu, trident) peuvent être affectées par ce sort. Tant qu'il fait effet, l'arme ainsi enchantée émet une faible lueur blanchâtre et possède un bonus de +1 pour attaquer et parer. Ce bonus entre également dans la marge de succès pour le calcul des dommages. Il n'est pas possible d'utiliser Finelame sur une arme déjà magique ou affectée par ce sort.

Flammèche

Niveau : 1

Arcane : Elementaire - Feu

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Fait apparaître sur un doigt du magicien une flammèche de quelques centimètres de haut. La flammèche magique ne cause aucun désagrément au magicien et si sa main est revêtue d'un gant, celui-ci restera intact. Pour le reste, elle possède toutes les propriétés d'une flamme normale. Tant que le sort est Maintenu, le magicien peut éteindre ou allumer la flammèche à sa guise sans avoir besoin de lancer à nouveau le sort. Il peut aussi décider de provoquer

l'explosion de la flammèche qui disparaît alors dans un jet de flammes susceptible (Jet en Esquive) de brûler toute personne située à moins d'un mètre devant le lanceur de sorts pour 2d6 points de dégâts

Hyperstimulation

Niveau : 1

Arcane : Illusion

Portée : ESS x 5 m

Durée : Maintenu

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Résistance : INT (11)

Ce sort affecte les centres de la douleur du système nerveux de la cible. La cible peut y résister. Si elle n'y parvient pas, elle souffre d'un malus de -1 à toutes ses actions par tranche de 2 points de succès du lanceur. Pendant qu'il fait effet, ce sort impose également un malus identique aux jets en Sauvegarde occasionnés par des blessures ou autres chocs douloureux. Il facilite également les aveux rapides en conférant un bonus de +1 en Interrogatoire par tranche de 2 points de succès

Lustrage

Niveau : 1

Arcane : Enchantement

Portée : ESS x 1 m de rayon

Durée : Spéciale

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Ce sort ne peut être lancé que dans une pièce dont toutes les portes et fenêtres sont closes. Il va provoquer la disparition instantanée de toute la poussière et de toute la saleté recouvrant sols, planchers, murs, plafonds et meubles ainsi que leur lustrage comme si on avait passé des heures à les frotter consciencieusement. Lustrage ne protège en rien de l'accumulation de poussière et de saleté par la suite.

Manteau Trouble

Niveau : 1

Arcane : Illusion, Elementaire - Lumière

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 round

Mana : 3 points

Difficulté : 10

La personne désignée par ce sort voit ses contours et ses traits brouillés, comme si on la regardait à travers une épaisse brume de chaleur. Cette distorsion est telle que toutes les attaques impliquant de viser la personne protégée par Manteau Trouble sont ajustées à -2. Ce sort est sans effet sur les créatures dépourvues de sens de la vision.

Monture Spectrale

Niveau : 1

Arcane : Création, Invocation, Transport

Portée : Spéciale

Durée : ESS x 5 heures

Mana : 6 points

Difficulté : 10

Ce sort invoque une force magique prenant la forme d'un cheval ectoplasmique. Ce cheval n'existe que pour son maître, désigné par le lanceur du sort. Aucune attaque physique ou magique ne peut l'affecter à l'exception des sorts, effets et objets qui neutralisent ou annulent la magie. Seul son maître peut monter le cheval fantôme car il est impalpable pour tout le monde sauf lui.

La monture spectrale peut transporter son maître et toutes ses possessions personnelles à condition qu'il les porte sur lui. En effet, les sacs de selle, les carrioles etc. ... ne peuvent être utilisés avec ce sort. Lorsqu'elle se déplace, la monture spectrale peut marcher, trotter ou galoper comme le ferait un cheval de monte typique mais elle n'a besoin ni de repos, ni de nourriture. Son maître peut en descendre et y remonter à sa guise tant que le sort fait effet. La monture n'est pas ralentie par la boue, les chemins caillouteux, le sable, les herbes hautes ou l'eau si elle se déplace à gué. Par contre, elle est incapable de nager et donc ne peut traverser les courants ou étendues liquides dans lesquelles elle n'aurait pas pied ... elle marchera simplement au fond de l'eau, n'ayant nul besoin de respirer. Aucun sort ou effet magique ne permet de compenser cette lacune.

Natation

Niveau : 1

Arcane : Transport

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 heure

Mana : 3 points

Difficulté : 10

La personne désignée par ce sort voit ses capacités de nageur considérablement accrues. Si elle possède la compétence natation, celle-ci grimpe momentanément d'un niveau. Si elle ne savait pas nager, on considère tant que le sort fait effet qu'elle possède la compétence Natation au niveau 3. Certains objets magiques peuvent cumuler leurs effets avec ce sort.

L'autre avantage essentiel de ce sort est que son bénéficiaire souffre de pénalités réduites lorsqu'il combat sous l'eau. Ainsi, les actions supplémentaires au delà de la 1^{ère} ne sont pénalisées que de -2 par action au lieu de -3. Ainsi, un personnage dépensant 2 actions pour se déplacer et une 3^{ème} pour attaquer verra cette attaque ajustée à -4 au lieu de -6.

Ouverture

Niveau : 1
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Toutes les serrures, tous les cadenas et même les portes fermées par une cale ou une barre peuvent être ouvertes par ce sort à condition que le lanceur touche soit la pièce responsable de la fermeture, soit l'objet ainsi fermé. Si une alarme ou un piège est relié à l'objet fermé, ce sort le déclenche automatiquement et les objets ou issues fermées par la magie ne sont pas affectés par Ouverture. Bien sûr, rien n'empêche de refermer par la suite quelque chose qui a été ouvert par le biais de ce sort.

Peau d'Ecorce

Niveau : 1
Arcane : Nature
Portée : ESS x 5 m
Durée : ESS x 10 minutes
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Ce sort transforme la texture de la peau du sujet qui devient très semblable à de l'écorce, beaucoup plus résistante aux agressions. Elle acquiert l'équivalent de 6 PA et est considérée comme une armure souple qui ne gêne pas son bénéficiaire. Ce sort n'est pas cumulatif avec une armure naturelle (cuir, écailles, carapace) ou un autre sort de protection. On peut le lancer sur une personne portant déjà une armure mais sa caractéristique REF sera ajustée à -1 pour toute la durée du sort. La Peau d'Ecorce obéit aux règles standard concernant les armures.

Prédiction du Climat

Niveau : 1
Arcane : Divination, Nature
Portée : ESS x 2 Km de rayon
Durée : Instantané
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Prédiction du Climat permet au lanceur de sorts de connaître à l'avance le temps qu'il fera dans une zone précise. Cette zone a pour centre le lanceur de sorts au moment où il utilise ce sortilège et son rayon est de 2 x ESS kilomètres. Prédiction du Climat permet de connaître toutes les variations climatiques qui affecteront cette zone dans les prochaines ESS x 5 heures. Bien évidemment, il s'agit des variations naturelles et non celles provoquées par magie.

Projectile Magique

Niveau : 1
Arcane : Combat

Portée : ESS x 20 mètres

Durée : Instantané

Mana : 3 points

Difficulté : 10+

Résistance : REF (11)

Une flèche d'énergie va frapper la cible désignée et lui inflige 4d6 points de dégâts. La cible peut tenter de Résister au sort (en l'occurrence, de l'esquiver) mais si le magicien spécifie une localisation précise (Tête, bras...) le malus normalement applicable aux attaques localisées sera ajouté à la Difficulté de Lancement.

Prophylaxie

Niveau : 1
Arcane : Guérison
Portée : Toucher
Durée : ESS x 30 mn
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Ce sort doit être lancé sur une personne volontaire et lui offre durant sa durée d'effet un bonus de +2 à tous les jets de résistance aux infections et maladies de tous types y compris magiques. Ce sort n'est pas spécifique, il fonctionne pareillement contre toutes les infections, bactéries et virus possibles et son effet s'ajoute à celui d'éventuels vaccins et antidotes. Il est sans effet sur une personne déjà infectée ou contaminée et on ne peut cumuler ses effets en le lançant plusieurs fois sur la même personne.

Protection I

Niveau : 1
Arcane : Combat
Portée : ESS x 1 m
Durée : Maintenu
Mana : 3 points
Difficulté : 10

Ce sort permet d'entourer une personne volontaire ou le magicien d'une aura de lumière enchantée très visible qui possède toutes les propriétés protectrices d'une armure de 10 PA. Cette armure magique est cumulative avec toutes les protections naturelles et armures personnelles possédées par son bénéficiaire mais pas avec un autre sort de Protection. L'aura magique n'obéit pas exactement aux règles de pénétration progressive (voir chapitre sur le combat des règles de base de Patchwork) en ce sens que chaque attaque déduit un point de PA sur l'ensemble de l'aura magique et donc de toutes les localisations de son utilisateur.

Stérilisation

Niveau : 1
Arcane : Guérison
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Mana : 3 points

Difficulté : 10

Toutes les formes de vie microscopiques dans l'air, l'eau ou sur les objets situés dans la zone d'effet sont instantanément tuées par ce sort, à l'exception des organismes créés par la magie. De plus, ce sort rend inutilisable tous les échantillons physiques pouvant être récupérés dans la zone ou il prend effet (cheveux, sueur ...) et il est donc utilisé par certains mages pour éviter des formes particulières d'envoûtement faisant justement appel à ce genre d'échantillons. Stérilisation est sans effet sur les micro-organismes résidant dans le corps d'un être vivant ou dans un récipient hermétiquement clos, sauf s'il est ouvert avant le lancement du sort. Il est par contre utilisable sur une plaie ou une blessure encore ouverte et administré rapidement, il peut permettre d'éviter le développement d'une infection qui nécessitera un sort de Guérison des Maladies.

Silence

Niveau : 1

Arcane : Illusion

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 3 points

Difficulté : 10

Ce sort doit être lancé sur une personne volontaire. Tant qu'il fait effet, celle-ci est totalement silencieuse et ne fait aucun bruit lorsqu'elle marche, tombe ou parle. Aucun son provenant d'elle ou de ce qu'elle tient (à l'exception d'autres créatures vivantes) ne sera audible. La personne peut entendre comme à l'accoutumée et on peut lui parler sans problème mais on devra lire sur ces lèvres pour la comprendre et même si on la gifle, cela ne produira aucun son. Par contre, si elle décide par exemple de tirer une flèche, alors qu'on n'entendra pas le bruit de la corde de son arc, le sifflement de la flèche en vol ou son bruit à l'impact seront audibles comme à l'accoutumée.

Chapitre 4 – Sorts de Niveau Deux

Brumes

Niveau : 2

Arcane : Elémentaire de l'Air, Elémentaire de l'Eau

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 4

Difficulté : 10

Lors du lancement de ce sort, le lanceur spécifie un point précis à portée du sort. Une zone de brume humide apparaît instantanément, formant un nuage relativement sphérique d'environ (3+1/marge de succès) mètres de rayon dont le centre correspond au point spécifié.

Cette brume masque efficacement tout ce qui se trouve à l'intérieur et gêne également tous ceux qui y pénètrent. Seuls certains sorts ou des facultés de vision spéciales permettent de déjouer les effets de la brume qui pénalise de -2 toutes les actions impliquant une personne située à moins de deux mètres de celui qui tente d'agir. La pénalité passe à -4 (cécité totale) dès que l'on cherche à atteindre une cible située à plus de deux mètres de soi. Le vent, naturel ou magique, peut disperser cette brume enchantée qui réagit de manière positive au sort Détection de la Magie.

Célérité

Niveau : 2

Arcane : Transport

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 heure

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Le bénéficiaire d'un tel sort voit sa caractéristique MV multipliée par 1.5 (arrondi au supérieur). Il peut donc se déplacer beaucoup plus vite sans souffrir pour autant d'une fatigue accrue. Le seul inconvénient de ce sort est que s'il court trop vite sur un terrain dangereux, il est beaucoup plus susceptible de faire une mauvaise chute. Ce sort ne fonctionne que pour les déplacements au sol (marche, course, reptation, danse ...) et n'affecte donc pas la natation ou le vol. Les performances de sauteur en longueur et hauteur ne sont pas affectées.

Cercle de Lumière

Niveau : 2

Arcane : Elémentaire - Lumière

Portée : spéciale

Durée : ESS x 30 mn

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Ce sort crée une zone de lumière homogène de trois mètres de rayon dont le centre est le lanceur de sorts et qui se déplace avec lui. Le Cercle de Lumière est une source de lumière particulière en ce sens qu'elle est strictement délimitée dans cette zone. C'est à dire que dans ces 3 mètres de rayon, la lumière est optimale et qu'en dehors de cette zone elle n'éclaire plus rien bien qu'un observateur situé à l'extérieur puisse voir normalement ce qu'il y a dans le cercle.

Clairaudience

Niveau : 2

Arcane : Divination

Portée : ESS x 5 m

Durée : Maintenu

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Tant que ce sort fonctionne, le magicien ne peut utiliser ses facultés auditives personnelles. Par contre, il peut choisir un point fixe à portée du sort et entendre clairement tout les bruits qui s'y produisent comme s'il se trouvait sur place. Ce sort n'est pas affecté par les objets solides et permet donc d'écouter ce qui se passe dans une pièce close ou de l'autre côté d'un mur.

Communication Animale

Niveau : 2

Arcane : Nature

Portée : ESS x 1 m

Durée : Spéciale

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Ce sort permet au lanceur de se faire comprendre d'un animal précis par lui désigné. L'animal devient capable jusqu'au prochain lever/coucher de soleil de comprendre le langage du lanceur et de lui répondre de manière intelligible. Par contre, les compagnons du lanceur ne peuvent communiquer avec l'animal par ce biais et il ne les comprend pas davantage. Le lanceur du sort peut décider de communiquer avec plusieurs animaux et cela lui est possible à raison de 1 point de Mana supplémentaire par animal concerné, tant est qu'il soit à portée au moment où le sort est lancé. Dans le cas contraire, il faudra simplement lancer à nouveau le sort pour affecter un autre animal.

Compulsion

Niveau : 2

Arcane : Influence

Portée : portée de voix

Durée : spéciale

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Résistance : VOL (12)

Une Compulsion est un ordre verbal que le sujet cible se voit contraint d'exécuter instantanément. Cet ordre doit être donné dans une langue qu'il puisse comprendre et ne peut dépasser 10 mots. De plus, la Compulsion doit pouvoir être exécutée en un seul round de combat (10 secondes). On peut donc ordonner à une cible de sauter dans un précipice à proximité d'elle mais pas de parcourir un kilomètre pour aller se jeter dans le gouffre le plus proche. Plus la Compulsion est en contradiction avec les habitudes, la personnalité du sujet ou la situation où il se trouve et plus le jet de Résistance sera facilité, de +1 à +5 selon les cas. Les Compulsions suicidaires sont automatiquement ajustées à +5. A la fin du round où elle a été lancée, une Compulsion perd toute force et le sujet retrouve son libre arbitre. Il se souvient également parfaitement d'avoir été victime d'une Compulsion...

Contrôle Animal

Niveau : 2

Arcane : Nature

Portée : ESS x 1 m

Durée : ESS x 1 heure

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Résistance : VOL (12)

L'animal désigné par le lanceur du sort va devoir obéir fidèlement à ses ordres s'il échoue à son jet de Résistance. L'animal ainsi contrôlé comprend tous les ordres du lanceur mais ne peut communiquer avec lui.

Un animal contrôlé par ce sort conserve ses instincts : il a peur du feu ou des animaux qui sont ses prédateurs. S'il est de nature craintive il sera incapable d'attaquer sur ordre de même qu'il ne changera pas ses habitudes alimentaires. Tout ordre contraire à sa nature profonde autorise l'animal à opposer de nouveau sa volonté au sort pour s'en libérer.

Détection des Minéraux

Niveau : 2

Arcane : Divination, Elémentaire - Terre

Portée : ESS x 10 m

Durée : Maintenu

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Détection des Minéraux permet de localiser la direction, la distance et la quantité approximative d'un minéral donné s'il s'en trouve à portée du sort.

Ce sort ne fonctionne qu'avec les minéraux naturels, qu'ils soient ou non façonnés par la main de l'homme. Par contre, de tels minéraux ne sont pas localisables

s'il font partie d'un alliage. De même, les minéraux créés par la magie ou l'alchimie ne sont pas affectés par ce sort.

Guérison Mineure

Niveau : 2

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Ce sort permet de récupérer jusqu'à 12 PdV perdus par blessures, brûlures, empoisonnement ... au rythme de 1 PdV de récupération par round. Il ne permet pas de régénérer un membre mutilé et n'efface pas totalement les cicatrices. De même, il ne procède pas à l'extraction des pointes de flèches, éclats et autres morceaux incrustés dans les chairs du blessé qui devra être opéré s'il ne veut pas risquer un réveil ou une aggravation de sa blessure.

Il n'est pas possible de lancer ce sort plus d'une fois par période de 24 heures à un blessé, sauf s'il subit de nouvelles blessures lui faisant franchir un nouveau Seuil de Dégâts.

Hibernation

Niveau : 2

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Spéciale

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Ce sort ne peut être lancé que sur une personne volontaire ou inconsciente. Il a pour effet de ralentir considérablement le métabolisme, le rythme cardiaque et la respiration du sujet tout en abaissant sa température. Cela permet à la personne affectée de diviser par cinq les pertes de PDV dues à l'aggravation des blessures, brûlures, maladies ou empoisonnements. Par exemple, si vous deviez perdre 1 PDV par minute, vous passerez à 1 PDV toutes les cinq minutes. La durée de ce sort est égale en heures à la marge de réussite du magicien.

En outre, un sujet en hibernation n'a pas besoin de boire ou manger et consomme bien évidemment beaucoup moins d'air que s'il était normalement endormi.

Les sujets en hibernation continuent à rêver mais ce phénomène est également considérablement ralenti. On peut les réveiller en les secouant ou en criant mais ils sont plongés dans un sommeil nettement plus profond que la normale et un simple contact ou quelques mots à voix normale ne peuvent suffire.

Masque Illusoire

Niveau : 2

Arcane : Illusion

Portée : Toucher

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Ce sort confère une apparence physique différente choisie par le magicien tout en conservant sa taille et sa morphologie approximatives. Ce sort ne peut tromper que la vision et est sans effet sur l'ouïe, l'odorat et surtout le toucher. Les objets de petite taille (dagues ...) sont dissimulés alors que les objets plus importants (lances, épées ...) doivent prendre une apparence vraisemblable. Toute action incompatible avec l'apparence d'un objet (trancher la tête d'un ennemi avec un balai ...) annule instantanément les effets du sort pour toutes les personnes qui en sont témoins, mais seulement pour elles. Par contre, si un objet est séparé de la personne affectée par le sort, il reprend automatiquement sa véritable apparence.

Toutes les personnes qui assistent au lancement du sort continuent à voir la personne affectée sous sa vraie forme.

Peur

Niveau : 2

Arcane : Combat, Influence

Portée : ESS x 2 mètres

Durée : (20 - VOL de la cible) rounds

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Résistance : VOL (12)

Ceux qui ne parviennent pas à résister à ce sort sont pris de peur face au lanceur du sort et cherchent à le fuir au plus vite. Si le lanceur attaque une victime de ce sort, elle demeure effrayée au plus haut point et toutes ses actions sont pénalisées à -2 tant qu'elle n'est pas blessée, ce qui provoque l'interruption du sort. Ce sort affecte normalement une seule créature mais on peut en affecter plusieurs à condition de dépenser 1 point de Mana et d'ajuster à +2 la Difficulté de lancement du sort pour chaque créature supplémentaire. Les compagnons et alliés du lanceur ne bénéficient pas de la peur qu'il cause à sa victime qui peut agir et se défendre normalement contre eux.

Poison

Niveau : 2

Arcane : Nécromancie

Portée : ESS x 2 m

Durée : Spéciale

Mana : 4 points

Difficulté : 12

Résistance : CON (12)

La cible désignée par le lanceur se voit brutalement encapsulée dans une bulle de substance verdâtre hautement toxique qui disparaît aussitôt après, laissant la victime couverte de fluide empoisonné. Aucune armure naturelle ou portée ne protège contre

ce sort à l'exception des sortilèges "Protection" qui empêchent tout contact avec le poison qui doit toucher la peau du sujet ou être avalé pour faire effet.

Le liquide toxique généré par ce sort a une Virulence de base de 12 et cause 1d6 points de dommages (1d6/2 en cas de réussite au jet de CON contre la virulence) par round d'effet.

Le sort fait effet pendant 2 rounds + 1 par point de différence entre ESS du lanceur et CON de la cible (si la CON de la victime dépasse l'ESS du lanceur, le sort ne dure que deux rounds). Il est possible de neutraliser ce sort grâce à un sort de Désintoxication Mineure, un antidote spécifique, un sort d'Annulation de Magie ou encore l'immersion complète de la victime dans de l'eau (ce qui diminue la Virulence de 1 point par round de baignade).

Lancer ce sort sur une victime déjà affectée par un sort de Poison encore actif majore automatiquement de +2 la Virulence de l'intoxication précédente et n'offre aucune possibilité de jet de résistance.

Purifier l'Air

Niveau : 2

Arcane : Élémentaire - Air

Portée : ESS x 1 m de rayon

Durée : Spéciale

Mana : 4

Difficulté : 12

Lorsque l'on lance ce sort, toutes les vapeurs odorantes ou toxiques et toutes les senteurs véhiculées par l'air sont instantanément neutralisées dans une sphère dont le rayon est égal en mètres à l'ESS du lanceur de sorts. Ce sort n'empêche pas de nouvelles émanations odorantes ou toxiques de pénétrer dans la zone affectée mais au moment où il est lancé, l'air de la dite zone est purifié de tous les corps étrangers qu'il contient. Il n'a donc momentanément plus aucune odeur, la fumée, la brume ou les gaz qui s'y trouvaient disparaissent sur le champ et leurs éventuels effets toxiques de même. La durée pendant laquelle l'air de la zone restera pur dépend des mouvements, courants et vents alentour mais elle excède rarement un ou deux rounds, à moins que l'on se trouve dans une pièce hermétiquement close.

Les Élémentaires de l'Air et créatures assimilées ne sont pas affectés par ce sort mais si leurs vapeurs sont en partie toxiques, cette toxicité est rendue inactive durant tout le round où le sort est lancé.

Purifier l'Eau

Niveau : 2

Arcane : Élémentaire - Eau

Portée : ESS x 1 m

Durée : Permanente

Mana : 4

Difficulté : 12

Purifier l'Eau rend automatiquement potable et pure une masse d'eau ne dépassant pas ESS x 10 litres. L'eau salée, l'eau calcaire, argileuse, empoisonnée, boueuse, etc. ... est instantanément et de manière permanente transformée en eau claire et limpide. Bien sûr, lancer ce sort sur une rivière ou un lac sera totalement inutile puisque dans les secondes qui suivront cette eau pure sera mélangée avec le reste. Cependant, une grande citerne close ne recevant pas un flux continu d'eau peut être progressivement purifiée de la sorte. Tous les autres liquides (vins, acides, mixtures alchimiques ...) sont également affectés par ce sort puisqu'ils contiennent tous de l'eau dans une certaine mesure. Ils sont donc également transformés en eau pure.

Les Élémentaires de l'Eau et créatures assimilées ne sont pas affectés par ce sort mais si leurs fluides sont en partie toxiques, cette toxicité est rendue inactive durant tout le round ou le sort est lancé.

Rune d'Interdiction

Niveau : 2

Arcane : Création, Enchantement

Portée : ESS x 1 m

Durée : Permanente

Mana : 4

Difficulté : 12

Résistance : CON (12)

Rune d'Interdiction est un sortilège destiné à prévenir l'accès ou le passage des personnes non autorisées. Au choix de son lanceur, cette Rune se déclenche soit lorsqu'on touche l'objet qu'elle protège (porte, coffre ...) soit lorsqu'on pénètre dans une zone de 3 mètres de rayon autour d'elle. Une fois la modalité de déclenchement choisie, on ne peut la changer.

Toutes les créatures vivantes, mort-vivantes ou enchantées (ce qui inclut donc les zombis, les golems, les automates, les esprits, les élémentaires, les spectres, etc. ...) sont affectées si elles remplissent la condition déclenchant la rune (toucher l'objet protégé ou entrer dans la zone de sécurité). Seules celles qui détiennent un code spécial choisi au moment du lancement de la Rune peuvent passer en toute sécurité. Ce code peut être un mot de passe, un geste précis, un badge ou blason à arborer de manière visible, l'appartenance ou la non appartenance à une race donnée ou un sexe donné, la possession d'un objet ou son absence ... mais il ne peut en aucun cas s'agir d'une description physique réservée à un individu. Ainsi, on peut placer une Rune se déclenchant uniquement lors du passage d'un humain de sexe féminin aux cheveux blonds et armé d'une épée mais pas une Rune destinée à frapper la Princesse Altea qui correspond justement à cette description.

Une Rune d'Interdiction peut être trompée par les déguisements, qu'ils soient ou non magiques et elle

ne peut avoir comme critère de déclenchement un sort ou un enchantement. Ainsi, la Rune ne fait aucune différence entre une épée normale et une épée magique et "perçoit" les choses comme le ferait un être humain normal.

Généralement, une Rune d'Interdiction déclenchée peut affecter toutes les personnes se trouvant dans un rayon ou un demi-cercle d'elle (au choix du lanceur lors de son installation). Une fois déclenchée, la Rune ne fait pas la différence entre une personne qui remplit les critères de déclenchement ou pas et affecte tout ce qui se trouve dans sa zone d'effet. Par exemple, une Rune est programmée pour affecter toute créature touchant une porte si elle n'est pas en apparence de race elfique. Si un elfe accompagne un nain qui touche la porte en question, la rune se déclenchera et les affectera tous les deux.

Une Rune d'Interdiction cause alors 4d6 points de dégâts d'énergie magique (divisés par deux pour les cibles réussissant leur Jet de Résistance). Ces dégâts magiques sont causés par le feu, le froid ou l'électricité au choix du lanceur et les immunités ou vulnérabilités spéciales y sont applicables.

Il ne peut pas y avoir plus d'une Rune en attente dans la même zone d'effet et deux Runes distinctes ne peuvent avoir de zone d'effet commune.

Sens du Combat

Niveau : 2

Arcane : Combat

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 round

Mana : 4

Difficulté : 12

Le bénéficiaire de ce sort peut analyser de manière subconsciente un combat ou une situation afin d'en saisir tous les risques et dangers. En termes de jeu, il se voit accorder de manière temporaire un bonus de +3 à tous ses jets de Vigilance ou de Recherche et également à son jet d'Initiative. Aucun autre ajustement magique dû à un sort ou un équipement ne peut cumuler ses propres bonus avec ceux de Sens du Combat.

Transe Hypnotique

Niveau : 2

Arcane : Influence

Portée : ESS x 1 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 4 points + 1 par cible au delà de la première

Difficulté : 12

Résistance : VOL (12)

En lançant ce sort, on désigne parmi les créatures à portée celles qui seront affectées. Les créatures qui échouent à leur Jet de Résistance sont hypnotisées et restent immobiles tant que le sort fait effet. La transe hypnotique est assez légère et si l'on peut

délicatement fouiller les créatures hypnotisées, les cris, les discussions, les coups ou les contacts trop appuyés sont par contre susceptibles de leur permettre un nouveau Jet de Résistance.

Verrouillage

Niveau : 2

Arcane : Enchantement

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Mana : 4

Difficulté : 12

Une serrure, un couvercle, une porte, une fenêtre ou tout autre objet permettant de fermer quelque chose ou pouvant être fermé peuvent être affectés par ce sort. Une fois Verrouillé, seul "Annulation de Sort" ou un mot de passe spécifique peuvent ouvrir l'objet/l'issue verrouillé. On peut cumuler ce sort et celui de Rune d'Interdiction.

Vision Nocturne

Niveau : 2

Arcane : Ténèbres

Portée : Toucher

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 4

Difficulté : 12

Grâce à ce sort, on peut voir en pleine nuit sans aucune gêne. Aucune source de lumière naturelle ou artificielle n'est nécessaire et ce sort est aussi efficace en extérieur que dans une caverne profonde totalement obscure. Son seul inconvénient est une gêne à la lumière forte. Bien que cette gêne n'empêche pas le sujet du sort d'opérer en plein jour, elle occasionne un malus de -2 à tous ses jets visant à résister à une attaque basée sur l'éblouissement, qu'il s'agisse de regarder le soleil en face, d'éviter la cécité des neiges ou de contrecarrer les effets d'un sort de l'arcane de Lumière.

Chapitre 5 – Sorts de Niveau Trois

Animer les Morts

Niveau : 3

Arcane : Nécromancie

Portée : ESS x 1 m

Durée : Permanent

Mana : 5 points/cadavre

Difficulté : 15 +1/cadavre

Ce sortilège permet d'animer un ou plusieurs cadavres qui deviennent ainsi des automates entièrement dévoués au nécromant qui les a animés. Lorsque l'on souhaite animer plusieurs cadavres, on peut lancer une seule fois le sort ou procéder en plusieurs étapes. Tous les cadavres animés se rendent aussi vite que possible à proximité du nécromant pour recevoir leurs instructions et cela peut imposer un certain délai s'ils doivent d'abord s'extraire de leur tombe ... les cadavres animés relativement frais deviennent des Zombies alors que ceux dont les chairs ont disparu avec le temps deviennent des Squelettes. Ils n'ont aucun souvenir de leur vie antérieure mais possèdent une intelligence minimale (INT = 1) leur permettant de comprendre les instructions verbales du nécromant. Ils sont incapables de communiquer entre eux ou avec autrui et chaque squelette/zombie agit toujours de la manière la plus simple et la plus directe possible. Les caractéristiques et compétences des morts animés seront fournies dans un fichier séparé mais il est utile de préciser qu'ils ne possèdent aucune compétence qui ne soit pas en relation avec le combat. Dépourvus de connaissances techniques ou de souvenirs réels, ils ne sont en fait guère plus que des automates combattants. Ils ne peuvent transgresser les ordres de leur maître et bien qu'ils puissent attaquer d'autres morts-vivants, des cadavres animés par un même nécromant ne combattront jamais les uns contre les autres sauf si on leur en donne l'ordre.

Annulation de Sort

Niveau : 3

Arcane : Enchantement

Portée : ESS x 1 m

Durée : Instantané

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Ce charme permet de rendre définitivement inopérant tout sort se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour d'un point fixé par le lanceur d'Annulation de Sort. Tous les sorts actifs pris dans cette zone sont irréversiblement annulés si le score d'Annulation de

Sort est égal ou supérieur au score de leur Jet de Lancement (si le score initial de lancement n'est pas connu, on peut considérer par souci de simplification que le sort affecté par Annulation résiste avec une puissance égale à sa Difficulté +1d10). Les objets stockant un sort grâce à Fixation sont également affectés mais pas ceux qui sont l'objet d'un sort de Permanence ou de Réceptacle Mana. De même, certains sorts bien spécifiques échappent à l'Annulation de Sort et doivent être dissipés par d'autres procédures. Rien empêche de lancer à nouveau un sort dans une zone où l'Annulation de Sort a agi puisqu'il se contente de dissiper les sorts présents au moment où il est lancé.

Aura Enflammée

Niveau : 3

Arcane : Elementaire - Feu

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

La personne protégée par ce sort se voit environnée de flammes qui sont sans effet sur elle ou tout ce qu'elle tenait/portait au moment où le sort a été lancé. Par contre, tout objet ou créature entrant dans l'aura une fois celle-ci activée est brûlé à concurrence de 2d6 points de dégâts par round complet d'exposition. Toutes les attaques au corps à corps ou avec des armes de mêlée contre une personne protégée par l'Aura Enflammée occasionnent 1d6 points de dégâts à l'attaquant et peuvent éventuellement endommager son arme selon les matériaux qui la composent. Toutes les armes d'une longueur égale ou supérieure à celle d'une épée médiévale classique sont cependant assez longues pour que leur propriétaire ne supporte pas directement les effets de l'Aura Enflammée. Lorsque la personne protégée par ce sort attaque au corps à corps ou avec une arme de mêlée un adversaire, les flammes de son Aura ajoutent 1d6 points de dégâts à ceux infligés par l'attaque si elle touche sa cible.

Clairvoyance

Niveau : 3

Arcane : Divination

Portée : ESS x 5 m

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Analogue à Clairaudience, ce sortilège permet de voir des images de tout ce qui se passe à un endroit déterminé situé à portée. Tant qu'il fait effet, le magicien ne peut utiliser ses propres yeux. En lui-même, le sort ne donne aucun avantage supplémentaire en cas d'obscurité ou autre gêne visuelle mais si le magicien possède déjà une forme de vision nocturne naturelle ou magique, ce sort en tiendra compte et fournira des images en conséquence. Ce sort possède les mêmes limitations que Clairaudience et ne peut pas servir de relais pour lancer un sort sur une personne qui ne se trouve pas à portée du lanceur de sorts.

Contremagie I

Niveau : 3

Arcane : Combat

Portée : Toucher

Durée : ESS x 5 rounds

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Ce sort rend le bénéficiaire totalement immunisé aux effets de tous les sorts de niveau 1 à 3 inclus. Il n'a pas besoin de tirer de jet de résistance et s'il s'agit d'un sort collectif ou à zone d'effet, il sera le seul à en être protégé. L'inconvénient majeur de ce sort est qu'il ne peut contrer qu'un total cumulé de 15 niveaux de sorts lancés contre lui, après quoi il disparaît. Un sort qui n'est pas contré entièrement (ex : un sort de niveau 3 frappe votre Contremagie qui a déjà encaissé 14 de ses 15 niveaux de sorts autorisés) n'est pas affecté par Contremagie mais provoque quand même sa fin.

Tout sort de niveau 4 ou supérieur qui atteint un Contremagie I n'est pas bloqué par cette protection et provoque sa disparition immédiate, néanmoins, la personne protégée par Contremagie I bénéficie d'un bonus de +1 à son Jet de Résistance éventuel contre ce sort précis (la protection parvient à jouer partiellement en étant détruite). Ce bonus est également applicable si un sort de niveau 3 ou inférieur brise le Contremagie en dépassant sa capacité d'arrêt de 15 niveaux.

Contremagie affecte TOUS les sorts lancés à son bénéficiaire à l'exception de ceux qu'il se lance lui-même. Attention, Contremagie est un sort réactif et non actif : il permet de résister à un sort en protégeant son bénéficiaire, pas de neutraliser un sort en s'approchant de sa zone d'effet. Contremagie ne permet donc pas d'ouvrir une porte fermée par un sort de Verrou Magique par exemple.

Création d'Eau

Niveau : 3

Arcane : Création, Elementaire - Eau

Portée : Toucher

Durée : Permanente

Mana : 5 points + 1 point/litre

Difficulté : 15

Permet au lanceur de faire apparaître de l'eau pure et parfaitement potable. Cette eau une fois créée possède toutes les propriétés de l'eau ordinaire et ne dégage aucune onde magique.

Si le lanceur du sort touche un point du sol lorsqu'il crée de l'eau, celle-ci apparaîtra sous la forme d'une fontaine qui disparaîtra une fois la quantité d'eau prévue écoulée.

Si son créateur le souhaite, l'eau créée peut aussi se matérialiser sous la forme d'une grande bulle liquide adhérent à sa main. Il peut commander à la bulle de se vider dans des récipients ou de se déverser dans un bassin vide à sa guise. Toute attaque atteignant la bulle d'eau la fera éclater et il en ira de même si son créateur n'en a pas disposé dans l'heure qui suit son apparition. Tant qu'elle reste collée à sa main, la bulle d'eau empêche de s'en servir et ajoute son poids à celui qu'il porte déjà sur lui.

Désintoxication Mineure

Niveau : 3

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Instantané

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Ce sort neutralise immédiatement dans l'organisme toutes les toxines de Virulence inférieure ou égale à 15 qui l'affectent et demeure sans effet sur les toxines de virulence supérieure. Il n'a aucun effet sur les séquelles et dommages (pertes de PdV, paralysie, cécité ...) déjà causés mais empêche leur aggravation en éliminant la toxine. Les sorts de Désintoxication permettent de soigner une personne empoisonnée mais pas de neutraliser le venin dont dispose une créature ni de purifier le contenu d'un verre ou de tout autre récipient. Ils ne font effet que sur les poisons actifs et ne protègent en aucun cas leur bénéficiaire contre un nouvel empoisonnement.

Détection des Ennemis

Niveau : 3

Arcane : Divination

Portée : ESS x 5 m

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Le lanceur du sort peut repérer dans une zone de diamètre égal à la portée du sort les individus qui cherchent à lui nuire personnellement ou à nuire à une personne précise (au choix). Ce sort ne permet pas de repérer des pièges, un monstre attaquant au hasard ou des sentinelles mais seulement les êtres animés d'intentions hostiles dirigées personnellement contre le magicien *ou* une personne spécifique de son

choix. Les ennemis sont alors identifiés par une aura rouge visible uniquement par le magicien. Si certains des ennemis ne sont pas visibles (soit qu'ils soient sous invisibilité, soit qu'un obstacle quelconque empêche le magicien de les voir), le lanceur de sorts saura seulement qu'ils se trouvent dans une certaine direction, sans pouvoir déterminer leur nombre ou leur distance exacte mais il saura grossièrement s'ils sont plusieurs et s'ils s'approchent, s'éloignent ou demeurent immobiles.

Flash

Niveau : 3

Arcane : Elementaire - Lumière

Portée : ESS x 2 m

Durée : Instantané

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Résistance : REF (13)

Dans la limite de portée du sort, toute créature faisant face au lanceur de sort au moment où il lance Flash (amie ou ennemie) doit jeter un jet de résistance ou devenir temporairement aveugle. Cette cécité dure (1+marge d'échec à la Résistance) rounds et pendant qu'elle fait effet, la victime subit un malus de -4 pour toutes ses actions impliquant la vue. Les personnes et créatures possédant une forme naturelle ou magique de vision nocturne ou thermographique tirent leur jet de résistance avec un malus de -2.

Invisibilité

Niveau : 3

Arcane : Illusion, Elementaire - Lumière

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Ce sort rend la personne qui en bénéficie invisible mais il n'offre aucun avantage contre les créatures se servant de l'ouïe ou l'odorat.

Une personne invisible le demeure tant que dure le sort et quelle que soit son activité. Néanmoins, une victime ayant une bonne raison de soupçonner sa présence peut avoir le droit de tirer un jet en Perception + Recherche ou Vigilance à sa convenance. Si ce jet surpasse la valeur du Jet de Lancement effectué lors du lancement d'invisibilité, la personne invisible devient alors visible aux yeux de celui ou ceux qui sont parvenus à battre le Jet de Lancement et seulement à eux. Tant qu'un nouveau sort Invisibilité n'aura pas été lancé, le sort déjoué demeurera sans effet sur ceux qui sont parvenus à voir la personne invisible même si elle quitte temporairement leur champ de vision en se dissimulant derrière une tenture par exemple.

Le jet de Perception est ajusté à -1 par tranche de deux mètres séparant la personne invisible de celui qui tente de la repérer.

Invocation Animale

Niveau : 3

Arcane : Invocation, Nature

Portée : ESS x 1 Km de rayon

Durée : Maintenu (spécial)

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Lorsqu'il jette ce sort, le lanceur doit spécifier une espèce animale susceptible d'exister dans le milieu local (inutile donc d'appeler un ours polaire au milieu du désert ...) et il ne fait effet que sur les animaux sauvages. Si un animal approprié se trouve à portée, le lanceur en est aussitôt informé et l'animal se rend aussi vite que possible jusqu'au lanceur pour répondre à la convocation. Le sort demeure actif jusqu'à l'arrivée de l'animal et à partir de ce moment, il est considéré comme Maintenu. Si aucun animal de l'espèce demandée n'est à portée du sort, le lanceur le sait également sur le champ mais le mana est quand même dépensé.

Lorsque l'animal invoqué arrive, il se présente devant le lanceur de sorts qui peut lui ordonner toute chose qui ne soit pas en contradiction avec sa nature (les herbivores n'attaquent pas les carnivores par exemple ...) ou suicidaire. Durant toute la durée d'effet du sort, l'animal appelé et son invocateur communiquent sans problème, chacun comprenant parfaitement la langue de l'autre. Néanmoins, l'animal réagit normalement si on l'agresse, si on fait du feu à proximité ou s'il est affamé et qu'on lui présente une proie potentielle. Il n'attaquera par contre jamais son invocateur. Une fois la durée du sort écoulée ou s'il est interrompu, l'animal arrête sur le champ ce qu'il faisait pour prendre la fuite ou demeurer à l'écart et il ne conserve pas d'amitié spéciale envers l'invocateur. Celui-ci perd la capacité de communiquer avec l'animal invoqué bien que les sorts de Communication Animale et Contrôle Animal puissent être lancés pendant ou après la période d'effet de l'invocation.

Un invocateur suffisamment puissant peut tenter d'appeler plusieurs animaux de la même espèce. Pour chaque animal invoqué en plus du premier, la Diff du sort augmente de 1 et son coût en Mana de 3 points. S'il y a moins d'animaux que souhaité à portée, la dépense de Mana est quand même faite. Plusieurs animaux ensemble réagissent comme un animal unique à moins qu'il existe déjà un rapport hiérarchique entre eux. Les animaux appelés simultanément par ce sort ne s'agressent pas entre eux pendant qu'il fait effet mais une fois le sort terminé, les rivalités entre mâles et autres

phénomènes d'agression intra spécifique peuvent réapparaître sur le champ s'ils avaient lieu d'être avant l'invocation (si on lance le sort pendant la saison des amours par exemple ...).

Lame de Feu

Niveau : 3

Arcane : Elementaire – Feu, Combat, Enchantement

Portée : Toucher

Durée : ESS x 2 rounds

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Ce sort provoque l'apparition de flammes enchantées sur la lame d'une arme blanche (dague, lance, épée, hache...). Ces flammes ne causent aucun dommage à l'arme ou à son utilisateur mais tout autre objet qu'elles touchent (y compris le fourreau de l'arme) peut prendre feu. La lumière dégagée par les flammes magiques est analogue à celle d'une torche mais il est impossible de les éteindre par des moyens non magiques. On peut donc s'en servir pour faire bouillir de l'eau ou fondre de la glace. Cependant, les objets qui ont pris feu par la faute de la Lame de Feu peuvent être éteints normalement.

Au combat, la Lame de Feu occasionne 1d6 points de dommages supplémentaires et est susceptible de mettre le feu aux armures de cuir ou aux vêtements. Les créatures invulnérables aux flammes ne souffrent pas de cette attaque alors que celles qui y sont particulièrement sensibles encaisseront 3 points de dommages supplémentaires.

Lame de Givre

Niveau : 3

Arcane : Elementaire Eau – Combat, Enchantement

Portée : Toucher

Durée : ESS x 2 rounds

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Le pendant de la Lame de Feu, ce sort recouvre la lame d'une arme blanche d'une couche de givre magique légèrement brumeuse. La Lame de Givre ne dégage qu'une faible lueur analogue à celle d'une chandelle de mauvaise qualité. Le givre n'est pas affecté par la chaleur ou les flammes normales et un contact prolongé avec la lame nue d'une arme ainsi enchantée peut provoquer de graves engelures, transformer l'eau en glace et ainsi de suite. Il est déconseillé de laisser une telle arme dans un fourreau non huilé si l'on veut éviter qu'elle y adhère.

Au combat, la Lame de Givre occasionne des dégâts supplémentaires de 1d6 points (1d6+3 contre les créatures vulnérables au froid). Certaines créatures résistantes au froid y sont immunisées.

Lévitiation

Niveau : 3

Arcane : Elementaire - Air, Transport

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Le magicien peut provoquer le déplacement relativement lent d'une créature vivante si son poids ne dépasse pas 100 Kg + (marge de succès x 10 Kg). La vitesse maximale de déplacement par round est égal à ESS du lanceur de sorts en mètres. Cette distance peut être parcourue verticalement, horizontalement, en diagonale ou toute combinaison possible. Il n'est pas possible de lancer ce sort sur une cible sans son accord, à moins qu'elle soit inconsciente.

Localisation Animale/Végétale

Niveau : 3

Arcane : Divination, Nature

Portée : ESS x 1 Km de rayon

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

En lançant ce sort, il faut spécifier une espèce animale ou végétale précise. Dans le cas d'une espèce animale, le sort permet de localiser la distance, la direction et le nombre de tous les membres de cette espèce à portée du sort mais sans précision sur leur état de santé, leur âge ou leur sexe (par exemple : trois lions à cinq kilomètres au nord ouest et deux lions à quatre kilomètres au sud). Dans le cas d'une espèce végétale, seule le plant, le bosquet ou le bois le plus proche est indiqué. Le lanceur ne sait rien de la maturité du végétal ou de son état de santé mais sait s'il a localisé un simple plant, un buisson, un bosquet ou un bois entier.

Protection II

Niveau : 3

Arcane : Combat

Portée : ESS x 1 m

Durée : Maintenu

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Protection II est la version améliorée de Protection I et offre 15 PA à son bénéficiaire selon les mêmes modalités. Les sorts Protection ne sont pas cumulatifs.

Rage

Niveau : 3

Arcane : Combat, Influence

Portée : ESS x 1 mètre de rayon

Durée : ESS x 2 rounds

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Rend folle de colère la cible désignée qui doit cependant donner son accord préalable pour être affectée. Cette rage se traduit par un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts, aux jets de résistance contre les sorts de l'Arcane d'Influence et aux jets de CON lors du franchissement d'un Seuil de Dégâts. Par contre, l'esquive ou la parade sont diminués de 2 points et la personne enragée devra tirer un jet de VOL avec une Diff = 15 pour réprimer ses pulsions violentes à chaque fois que la situation leur sera propice. Affecter plusieurs cibles consentantes augmente le coût du sort de 1 point de Mana et 2 points de Difficulté par cible supplémentaire.

Reconstitution

Niveau : 3

Arcane : Création

Portée : Spéciale

Durée : Permanent

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Si le lanceur parvient à rassembler devant lui au moins la moitié des morceaux d'un objet brisé, déchiré ou coupé, il peut grâce à ce sort reconstituer l'objet dans son intégrité. Néanmoins, ce sort ne répare que la matière et bien qu'il ne laisse aucune trace de fissure ou de raccommodage, il est incapable de reconstituer autre chose que l'objet d'origine. Les enchantements éventuels dont était pourvu l'objet avant d'être abîmé ne sont pas restaurés et s'il portait des caractères écrits, ceux correspondant aux parties manquantes ne sont pas restaurés non plus.

Reconstitution ne peut affecter les objets dont la masse d'origine était supérieure en kilogrammes à l'ESS du lanceur.

Renforcement Structurel

Niveau : 3

Arcane : Enchantement

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 heure

Mana : 5 + spécial

Difficulté : 15 + spécial

Grâce à ce sort, le lanceur peut renforcer la structure (PdS) ou le blindage (PA) d'un objet dont la masse totale ne dépasse pas ESS x 2 kg. Ce renforcement est temporaire et vulnérable aux sorts de type Annulation de la Magie. Si l'objet est endommagé, ce sont les PdS supplémentaires octroyés par Renforcement Structurel qui sont affectés en premier. Ajouter des PdS à un objet nécessite la dépense d'un point de Mana et majore d'un point la Difficulté durant le lancement du sort pour chaque PdS ajouté. Ainsi, ajouter 4 PdS à un bouclier par exemple nécessitera un Jet de Lancement de $15 + 4 = 19$ et une dépense en Mana de $5 + 4 = 9$ points.

Il n'est pas possible de donner plus du double de PdS à un objet qu'il n'en possédait avant le sort.

Il est plus délicat de renforcer des PA que des PdS, ce qui se traduit par le fait que pour chaque point de PA conféré/ajouté à un objet, il faudra dépenser 2 points de Mana supplémentaires et ajouter 2 à la Difficulté du Jet de Lancement. Ainsi, ajouter 4 PA à une tunique pour lui donner des propriétés protectrices coûtera $5 + (4 \times 2) = 13$ points de Mana et la Difficulté du Jet de Lancement sera de $15 + (4 \times 2) = 23$. En combinant Renforcement Structurel avec Fixation et Permanence, on peut créer une armure enchantée ou une porte blindée magique par exemple... il n'est pas possible de conférer plus de 10 PA à un objet qui n'en possède aucun et il n'est pas possible d'augmenter de plus de 5 PA la protection déjà accordée par une armure ou un bouclier.

Une armure enchantée ne perd pas ses PA selon les règles habituelles mais uniquement si une attaque dépasse leur valeur. Ainsi, une armure de cuir renforcée à 15 PA ne perdra aucun PA tant qu'une attaque ne blessera pas son porteur.

Résistance au Feu

Niveau : 3

Arcane : Elementaire - Feu

Portée : Toucher

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Grâce à ce sort, les flammes et la chaleur intense n'occasionnent aucune gêne. En plus de permettre une traversée plus facile des déserts et des terres arides, ce sort peut protéger celui qu'il affecte des attaques basées sur le feu comme le souffle de dragon ou certains sorts. Cette protection immunise totalement le porteur aux brûlures normales (torches, casseroles bouillantes ...) alors que les métaux en fusion, la lave, les flammes des dragons et les sorts de Feu de niveau 3 ou plus voient leurs dégâts diminués de moitié, sans compter les réductions supplémentaires que peut éventuellement octroyer un jet de résistance possible contre certaines de ces attaques.

Respiration Aquatique

Niveau : 3

Arcane : Elementaire - Eau

Portée : Toucher

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Le sujet peut inhaler et respirer de l'eau comme s'il s'agissait de son atmosphère naturelle. La première fois que ce sort est utilisé, le sujet devra prendre quelques minutes pour se familiariser avec les sensations étranges offertes par une respiration aquatique mais il ne souffre d'aucun effet secondaire

et le sort lui permet également de ne pas être affecté par la pression jusqu'à une centaine de mètres de profondeur. Dans l'absolu, le sujet peut respirer tout autre liquide dans lequel il serait plongé mais ce sort ne le protège pas des autres effets de ce liquide sur sa santé. A titres d'exemples, Respiration Aquatique ne protège pas son bénéficiaire contre les brûlures de l'eau bouillante, les effets éthyliques du vin ou la dissolution causée par de l'acide.

Sphère de Noircur

Niveau : 3

Arcane : Elementaire - Ténèbres

Portée : ESS x 1 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Ce sort provoque l'apparition d'une zone sphérique de 3 mètres de rayon imperméable à toute lumière à l'endroit désigné par le lanceur de sorts. Cette sphère de ténèbres immobile empêche quiconque situé à l'extérieur de voir ce qu'elle dissimule. Ceux qui entrent dans la sphère sont plongés dans le noir même s'ils ont une vision nocturne naturelle et toutes leurs actions impliquant l'usage de la vue sont ajustées à -4. Le lanceur de sorts n'est pas gêné par ses propres Sphères de Noircur et les personnes utilisant le sortilège Vision Nocturne (contrairement à une vision nocturne naturelle) ne sont pas gênées non plus. Aucune forme de lumière naturelle ne peut pénétrer ou sortir de la sphère mais elle peut se voir contrecarrée par tous les sort de l'arcane de Lumière de niveau 3 ou supérieur qui provoquent une illumination magique. Si c'est le cas, les deux sorts sont mutuellement annulés sur le champ. Un sort de l'arcane de Lumière de niveau 1 ou 2 est totalement sans effet contre une Sphère de Noircur.

Transparence de la Terre

Niveau : 3

Arcane : Terre

Portée : ESS x 1 m

Durée : ESS x 1 round

Mana : 5 points

Difficulté : 15

Grâce à ce sort, le bénéficiaire peut regarder à travers le sol et la terre comme s'ils étaient totalement transparent à ses yeux. Transparence de la Terre n'affecte pas la roche (taillée ou non) mais il fonctionne très bien sur la boue, la terre meuble et le sable. Cette vision à travers la terre est en ligne droite, comme si l'on avait des œillères, ce qui oblige le bénéficiaire à regarder précisément dans une direction donnée. Il peut tourner la tête mais ne voit que ce qui se trouve juste en face de lui à une distance de ESS x 1 mètre.

Chapitre 6 – Sorts de Niveau Quatre

Balise de Rappel

Niveau : 4

Arcane : Transport

Portée : Spéciale

Durée : ESS x 1 jour/Instantané

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Ce sort se décompose en fait en deux incantations qui permettent respectivement de créer une balise magique et de téléporter le lanceur jusqu'à celle-ci. Créer une balise peut se faire à n'importe quel endroit, du moment que le lanceur se trouve à portée de main du point désigné et que le point en question ne soit pas protégé contre la magie (afin de pouvoir revenir à lui par la suite). Une balise magique apparaît généralement comme une figure polygonale ou sphérique faiblement lumineuse en suspension environ un mètre au dessus du sol. Le lanceur ne peut créer qu'une seule balise à la fois et celle-ci va durer un nombre de jours égal à son ESSence. A tout moment avant que la balise ne disparaisse, le lanceur peut décider de s'y téléporter en lançant à nouveau le sort (en fait, sa deuxième partie) qui possède les mêmes paramètres que l'incantation qui permet de créer la balise. Le sort de rappel une fois lancé, le lanceur et tout ce qu'il transporte avec lui à concurrence de 50 kgs sont ramenés instantanément à l'endroit où se trouve la balise. Ce transport n'occasionne aucune désorientation et le lanceur peut agir normalement à son arrivée (au round suivant son apparition). Les seules limites d'une Balise de Rappel sont :

- elle ne peut permettre de franchir les dimensions
- si le lanceur se trouve dans une zone où la magie ne peut exister au moment où il active le rappel, celui-ci ne fonctionnera pas tant qu'il ne quittera pas la zone. Une balise de rappel peut être utilisée aussi souvent que le lanceur le désire mais elle est vulnérable à l'Annulation de Sort et aux magies du même type. Il n'existe aucune limite de distance pour utiliser la fonction de rappel. Le lanceur ne peut pas transporter avec lui une autre créature vivante.

Boule de Feu

Niveau : 4

Arcane : Elementaire - Feu

Portée : ESS x 10 m

Durée : Instantané

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Résistance : REF (14)

Ce sort permet au mage de projeter une sphère de flammes aussi grosse que son poing qui explose en

atteignant sa cible. La cible visée encaisse 6d6 de dégâts tandis que toutes les autres créatures dans un rayon de 3 mètres autour d'elle encaissent 4d6 point de dégâts. Un jet de Résistance réussi réduit les dégâts de moitié.

Crainte

Niveau : 4

Arcane : Enchantement, Influence

Portée : zone de (ESS x2) mètres carrés

Durée : Permanente

Mana : 7

Difficulté : 17

Résistance : VOL (14)

Un objet, une personne ou un lieu désigné par le lanceur se mettent à irradier une puissante magie. Aucun animal sauvage, même affamé ne s'approchera à moins de (ESS du lanceur) mètres de la personne ou de l'objet/lieu ainsi protégé. Les animaux dressés, les créatures surnaturelles et tous les êtres d'INT supérieure à celle d'un animal ordinaire (ce qui est le cas des dauphins et les singes par exemple) peuvent tenter un Jet de Résistance. Si elles échouent, elles peuvent entrer dans la zone affectée mais souffrent d'un malus de -2 à toutes leurs actions en raison de la sourde angoisse qui les envahit. Si elles réussissent ce jet, elles sentent bien une légère gêne indéfinie mais ne souffrent d'aucune pénalité.

On peut lancer ce sort sur un être vivant sans sa coopération mais il a automatiquement droit à un Jet de Résistance *quotidien*.

Echardes de Glace

Niveau : 4

Arcane : Elementaire - Eau

Portée : ESS x 5 m

Durée : Instantané

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Résistance : REF (14)

Ce sort crée une volée de morceaux de glace coupants et pointus qui sont projetés à grande vitesse dans la direction spécifiée par le lanceur. Les échardes de glace se déploient en cône et obéissent aux règles sur les Shotguns dans le système Patchwork pour déterminer les cibles prises dans l'aire d'effet. Une volée d'échardes cause 5d6 points de dommage à toutes les créatures atteintes, la moitié si le jet de résistance est réussi.

Essence de Lumière

Niveau : 4

Arcane : Elementaire - Lumière

Portée : Toucher

Durée : Permanente

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Ce sort est une version permanente du sort Cercle de Lumière mais il peut être lancé sur un objet inanimé ou une personne consentante. La source de lumière ainsi créée demeure en activité tant qu'elle n'est pas annulée par un sort de l'arcane Lumière de niveau 4 ou supérieur (il faut cependant que ses effets soient permanents) ou par un contresort de type Annulation de Magie.

Essence de Ténèbres

Niveau : 4

Arcane : Ténèbres

Portée : Toucher

Durée : Permanente

Mana : 7 points

Difficulté : 17

La version permanente du sort Sphère de Noirceur qui peut être lancée sur un objet inanimé ou une personne consentante. Si Essence de Ténèbres est lancé sur un objet, seul le lanceur de sorts ne sera pas affecté par celui-ci alors que s'il est lancé sur une personne consentante, elle sera la seule à y voir normalement au sein de la sphère d'obscurité et cela ne sera pas le cas du lanceur de sorts. Essence de Ténèbres peut être annulé comme Sphère de Noirceur mais nécessite un sort de l'arcane Lumière de niveau 4 ou supérieur aux effets permanents ou un contresort de type Annulation de Magie.

Fixation

Niveau : 4

Arcane : Enchantement

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Mana : 7 + coût du sort Fixé

Difficulté : 17

Grâce à ce sort, on peut fixer sur un objet (mais pas une créature vivante ou mort-vivante) un autre sortilège qui sera déclenché lorsque une personne tenant l'objet ou en contact direct avec lui prononcera un mot de commande défini à l'avance.

Le sort fixé ne pourra être utilisé qu'une seule fois et on ne peut Fixer qu'un seul sort sur un objet. Au moment du lancement de Fixation, l'enchanteur doit également dépenser le Mana du sort Fixé (ainsi, fixer un sort de niveau 1 coûtera généralement 10 points de Mana : 7 pour Fixation et 3 pour le sort Fixé alors qu'un sort de niveau 3 coûtera $7 + 5 = 12$ points de

Mana) mais cette dépense n'aura donc pas à être faite au moment ou l'on activera le sort Fixé.

Lors de la Fixation, il est impératif de réussir le lancement du sort Fixation ET le lancement du sort fixé pour parvenir à le stocker.

Fixation prend un certain temps à lancer à raison de (coût total en Mana de Fixation + sort Fixé) x 30 minutes.

Fixation ne peut fonctionner avec les sorts de durée Maintenu ou Permanente. Si le sort Fixé par ce biais permet un Jet de Résistance, ce jet pourra être ajusté par l'enchanteur selon la procédure habituelle à condition que cet ajustement soit spécifié durant la Fixation.

Une fois le sort déclenché, la Fixation disparaît instantanément. Les paramètres variables du sort Fixé (portée, durée, jet de lancement...) sont ceux déterminés par le lanceur au moment de la Fixation. Les aptitudes et caractéristiques de la personne qui active le sort fixé n'entrent pas en ligne de compte mais les effets dus à un autre sort ou un objet magique qui pourraient affecter le sort Fixé entrent en ligne de compte (par exemple, si l'activateur du sort fixé possède par ailleurs un objet qui accroît justement la puissance de ce sort...).

Si au moment de l'activation du sort Fixé il existe une condition physique (par exemple : lancer "Boule de Feu" sous l'eau) ou magique qui empêche le sort de faire normalement effet, il échouera automatiquement et on ne verra qu'un bref flash lumineux témoignant de cet échec. La Fixation sera cependant perdue définitivement, comme si le sort avait été activé normalement.

Un sort d'Annulation de Magie lancé avec succès sur un objet ainsi enchanté provoque l'annulation du sort en attente ET de sa Fixation.

Flottaison

Niveau : 4

Arcane : Elementaire – Eau, Transport

Portée : ESS x 1 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Ce sort n'affecte que les personnes ou objets se trouvant dans de l'eau ou toute autre substance liquide. Les sables mouvants ou la boue sont également concernés. Un objet ou une personne désigné par le lanceur perd instantanément tout son poids en ce qui concerne ce liquide et flotte donc (ou remonte ...) à la surface sans le moindre effort. Il faut un effort volontaire du sujet ou une condition extérieure (tenter de l'enfoncer dans l'eau, faire traverser une tempête au radeau affecté par le sort ...) pour qu'il puisse aller sous la surface liquide mais dès que cet effort/cause extérieure s'interrompt, il remonte à la surface. Un seul objet inanimé ou une

seule créature à la fois peuvent être affectés mais le sort peut annuler une masse totale égale à (100 kg x ESS du lanceur) et ses effets sont cumulatifs ce qui peut permettre en le lançant plusieurs fois de maintenir à flot un navire. Si un navire ainsi enchanté a une voie d'eau, il continuera à flotter tant que sa masse normale ajoutée à celle de l'eau qu'il contient ne dépassent pas la capacité des sorts de Flottaison lancés sur lui.

Flottaison permet à une personne de marcher sur l'eau ou même de s'y allonger sans le moindre problème. Elle sera trempée mais restera posée sur la surface du liquide. Nager ou naviguer est paradoxalement beaucoup plus difficile (environ cinq fois plus d'efforts pour une vitesse comparable) que dans des conditions normales puisque le navire ou la personne affecté se retrouvent *sur la surface* de l'eau et non pas *à la surface* de l'eau...

Impunité Mineure

Niveau : 4

Arcane : Illusion

Portée : Toucher

Durée : ESS x 2 heures

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Les sortilèges d'Impunité offrent une protection contre la magie de l'Arcane de Divination. Le sort d'Impunité Mineure protège efficacement la créature bénéficiaire de tout sortilège de Divination des arcanes 1 à 4. Selon le sortilège de Divination employé, le sort d'Impunité fournira soit une réponse erronée (exemple : dans le cas d'un sort de Détection des Ennemis, le bénéficiaire de l'Impunité ne sera pas considéré comme hostile) qui sera prise par l'examineur pour une réponse valide soit aucune réponse (exemple : un sort de Clairvoyance ne pourra pas montrer un sujet protégé par l'Impunité) ce qui permettra simplement à l'examineur de savoir que sa cible est protégée contre la magie divinatoire. Les sorts de Divination de niveau 5 et supérieure ne sont pas affectés par Impunité Mineure. Un sortilège d'Impunité ne peut protéger qu'une créature vivante et tout ce qu'elle porte sur elle, y compris ce dont elle prend possession après le lancement du sort. Par contre, tout objet dont elle se sépare est à nouveau vulnérable à la magie de Divination tant qu'elle ne tient/transporte pas de nouveau. Impunité Mineure ne peut protéger qu'une quantité de matière inanimée limitée, égale à la capacité de transport de la cible selon sa caractéristique FORce. Il est également possible de lancer Impunité sur un objet et non un être vivant mais la masse totale de cet objet ne pourra dépasser ESS x 2 kg et même s'il est tenu par un être vivant, celui-ci ne sera pas protégé par l'Impunité. Il n'est pas possible de lancer plusieurs sorts d'Impunité

pour tenter de protéger un objet de masse supérieure à la capacité d'un seul sort.

Invocation Elementaire

Niveau : 4

Arcane : Invocation, toutes les sphères Elémentaires

Portée : ESS x 1 m

Durée : 24 heures

Mana : 7 points +1/point de Puissance

Difficulté : 17 +1/point de Puissance

En fait, il existe autant de versions de ce sort que d'Eléments et chacun ne peut donc appeler que les élémentaires correspondants. Un lanceur de sorts peut en théorie maîtriser tous les sorts d'invocation élémentaire mais certaines religions peuvent l'obliger à ne pas appeler un élément donné ou au contraire à n'appeler que les élémentaires d'un seul élément. De même, selon le MJ un élémentariste voué à un élément particulier ne pourra peut-être pas appeler des élémentaires de l'élément opposé et il lui sera donc inutile d'apprendre le sort correspondant.

Une fois invoqué, un élémentaire sert fidèlement celui qui l'a appelé jusqu'à ce qu'il soit chassé de ce plan, détruit ou que 24 heures se soient écoulées depuis son arrivée. Les pouvoirs et description des élémentaires sont donnés dans un fichier séparé.

Tous les élémentaires possèdent des caractéristiques de base auquel on ajoute leur Puissance. Cette Puissance est déterminée par l'invocateur et plus un élémentaire est puissant, plus il coûte de Mana et est difficile à appeler.

Un élémentaire ayant toujours une puissance minimale de 1, les paramètres réels du sort sont donc au mieux de : Mana 8 points et Difficulté 18. Il n'y a aucune limite à la puissance d'une Elementaire et les plus puissants archimages ont déjà invoqués des créatures de puissance supérieure à 15 !! L'invocateur doit déterminer la Puissance qu'il souhaite conférer à l'élémentaire *avant* de procéder au jet de lancement.

Ouvrir la brèche entre la dimension de l'invocateur et celle de l'élémentaire afin de l'appeler ne se fait pas instantanément mais prend environ 1 round par point de Mana dépensé. Ce n'est qu'à la fin de cette période passée à incanter l'appel que l'on tire le jet de lancement du sort et que l'invocateur sait si son appel est ou non couronné de succès.

Invocation d'Esprit de la Nature

Niveau : 4

Arcane : Invocation, Nature

Portée : ESS x 1 m

Durée : 24 heures

Mana : 7 points +1/point de Puissance

Difficulté : 17 +1/point de Puissance

Il existe plusieurs versions de ce sort qui correspondent à différents types d'esprits présents dans certains milieux. On trouvera par ailleurs les caractéristiques des esprits de la nature les plus communs mais il en existe d'autres.

Lorsque ce sort est lancé, un esprit correspondant va s'incarner dans les matériaux présents à proximité, formant une silhouette grossièrement humanoïde composite.

L'esprit peut accompagner son invocateur hors de son milieu naturel mais il est soumis aux variations climatiques. Ainsi, un esprit de glace ou d'eau s'évaporerait lentement s'il est amené en plein désert alors qu'un esprit de neige ou de sable se diluerait rapidement dans un cours d'eau ou sous la pluie.

Un Esprit de la Nature peut demeurer sur le plan d'existence de l'invocateur pendant 24 heures avant de retourner à son état naturel, les matériaux le composant ne formant plus qu'une pile informe.

Linceul Noir

Niveau 4

Arcane : Nécromancie

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 1 jour au maximum

Mana : 7 + 1/jour

Difficulté : 17

Cette malédiction nécromantique rend sa victime plus vulnérable à toutes les agressions nuisant à sa santé.

Elle encaissera toujours 125 % des dommages normalement reçus en cas de blessure (ainsi, un coup d'épée faisant 10 points de dégâts en causera 12) et verra tous ses jets en CON ajustés à -2 tant que le sort fera effet. Le lanceur du sort est libre de choisir quelle durée aura cette malédiction au moment où il en frappe sa victime qui n'a droit à aucun jet de résistance et ne se rendra compte de rien tant qu'elle ne sera pas blessée. Certains sorts et objets magiques de détection peuvent cependant permettre de voir une sorte d'aura noirâtre entourant la victime du sort. Le Linceul Noir affecte également les jets de résistance contre les maladies ou l'empoisonnement.

Nourriture

Niveau : 4

Arcane : Création, Nature

Portée : Toucher

Durée : Permanente

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Cette incantation permet de créer par la magie un repas d'aliments simples (fruits, œufs, eau, légumes ...) suffisants pour nourrir une personne adulte pendant une journée. Une fois créés, ces aliments n'irradient aucune magie et se conservent comme s'ils étaient d'origine naturelle. Ils sont toujours sains et parfaitement murs dans le cas des fruits et légumes. On peut les cuisiner à sa convenance. En lançant ce sort, on peut également spécifier des quantités d'aliments plus importantes, chaque journée de nourriture supplémentaire pour une personne coûtant 2 points de Mana en plus des 7 points de base nécessaires pour lancer le sort.

Poison Supérieur

Niveau : 4

Arcane : Nécromancie

Portée : ESS x 2 m

Durée : Spéciale

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Résistance : CON (14)

Une version plus puissante du sort "Poison" qui a une virulence de 14 et cause 1d10 (1d10/2) points de dommages à sa cible par round. Un sort de Désintoxication Mineure ne suffit pas pour le neutraliser et il est nécessaire d'utiliser Désintoxication Majeure. Les autres possibilités de lutter contre "Poison" sont également applicables à "Poison Supérieur". On peut cumuler ce sort à plusieurs reprises sur la même victime (chaque nouvel empoisonnement ajoutant deux points à la Virulence) mais il se substitue totalement à un simple sort "Poison" (niv. 2) si on le lance sur une victime affectée par ce sort plus faible.

Résistance à la Douleur

Niveau : 4

Arcane : Combat, Guérison

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 heure

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Ce sort rend la douleur tolérable et annule ainsi toutes les pénalités dues à la souffrance ou aux blessures pendant qu'il fait effet. Il ne peut être lancé que sur une personne déjà blessée ou souffrante et n'affecte pas les pénalités résultant d'une mutilation ou d'une blessure ayant des effets secondaires (ex : vous pouvez marcher précautionneusement avec une jambe cassée sans souffrir grâce à ce sort mais votre jambe ne vous portera pas si vous cherchez à courir, sans parler de ce qui se passera si vous tentez de courir avec un moignon de jambe ...).

Traitement Magique I

Niveau : 4

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Grâce à ce sort, un malade atteint d'une affection bénigne (fièvre, rhume, maladie infantile ...) est remis sur pieds au bout de (24 - CON du malade) heures. En termes de jeu, la maladie est considérée comme bénigne si sa Virulence est inférieure ou égale à 15. Il est important de ne pas oublier que ce sort n'offre aucune protection contre la contagion et que rien empêche le malade ainsi guéri de retomber malade ou le guérisseur d'être contaminé.

Vampirisme

Niveau : 4

Arcane : Nécromancie

Portée : Toucher

Durée : ESS x 1 round

Mana : 7 points

Difficulté : 17

Résistance : CON (14)

Lorsque ce sort est lancé, le lanceur voit ses mains entouré d'une aura gris sombre. S'il parvient à toucher une victime ou à s'agripper à elle, il lui inflige automatiquement 4d6 points de vie de dommages par drainage de son essence vitale. Ce drain ignore toutes les armures qu'elles soient ou non magiques et la moitié des points de vie drainés sont instantanément ajoutés au total actuel du lanceur de Vampirisme. Cela peut lui permettre de guérir ses blessures et même de gagner temporairement des PdV surnuméraires sans modifier pour autant sa CONstitution. Les PdV surnuméraires (au dessus du maximum normal du lanceur) disparaissent automatiquement au rythme de 1 PdV par minute mais ceux qui ont permis de guérir des blessures sont acquis définitivement, comme si le lanceur du sort avait bénéficié d'un sort de Guérison des blessures. Tous les PdV gagnés par ce sort peuvent bien évidemment être perdus à la suite de blessures ou dommages physiques, comme les PdV naturels du lanceur.

Si la victime réussit son jet de Résistance, elle ne perd que 2d6 PdV dont la moitié sont transférés au lanceur.

Un sortilège d'Annulation de Sort réussi contre le "vampire" va instantanément le priver des PdV surnuméraires mais n'aura aucun effet sur la "guérison" de ses blessures et ne rendra pas à ses victimes la vie qui leur a été volée.

Nota Bene : Le sort de Vampirisme ne peut être Fixé à une arme ou un objet mais le MJ peut décider d'outrepasser cette règle. Il est cependant conseillé de

faire attention car avec un tel sort, une simple épée ferait 2d6+FOR+4d6 de Vampirisme de dégâts, le vampirisme étant automatiquement effectif même si les dommages normaux de l'arme ne franchissent pas l'armure de la cible...

Chapitre 7 – Sorts de Niveau Cinq

Communion

Niveau : 5

Arcane : Nature

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Ce sort permet aux forces de la nature environnante d'envahir le corps et l'esprit du lanceur ou de la personne volontaire qu'il désigne. Cette communion se traduit par une sensation de bien être accrue mais elle a d'autres effets plus tangibles. Tout d'abord, aucun animal sauvage n'attaquera le lanceur à moins qu'il ne se montre agressif ou provoquant (en touchant ses petits par exemple ...). Tous les jets de VOL sont effectués à +1 (malus de Maintien inclus) et durant tout le temps ou la Communion fait effet, le bénéficiaire peut (s'il en est normalement capable) lancer les sorts Communication Animale, Localisation Animale/Végétale et Prédiction du Climat en réduisant leur coût en Mana de moitié.

Conférence Funèbre

Niveau : 5

Arcane : Nécromancie, Invocation

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Ce sort permet au lanceur de converser avec un cadavre en invoquant une image spectrale de la créature vivante qu'il était autrefois. Il est nécessaire qu'au moins quelques os ou leur poussière soient présents pour que le sort fonctionne et il est sans effet sur les morts-vivants. Conférence Funèbre est un sort suffisamment puissant pour contraindre l'esprit du mort à répondre aux questions posées qui demeure capable selon sa ruse initiale de faire des réponses évasives, à double sens ou incomplètes mais pas de véritables mensonges. Aucun sort de divination ne permet de détecter la véracité des déclarations d'un mort, qui est bien au delà de ce qui peut affecter les vivants.

Un esprit mort invoqué de cette manière ne peut en aucun cas attaquer son invocateur car il ne s'agit en fait que d'une image. Par contre, ce sort est extrêmement dangereux lorsqu'il est utilisé sur les restes de créatures démoniaques ou provenant d'autres dimensions. Il est en effet arrivé par le passé que l'esprit invoqué se trouve brusquement doté de pouvoirs dangereux et entreprenne d'attaquer celui qui avait troublé son repos. Il est également à noter qu'un esprit mort rappelé par ce sort comprendra magiquement toutes les questions posées mais y répondra dans sa langue natale ou une autre langue de sa connaissance si l'invocateur le demande. Cela signifie que certains esprits ne peuvent donner des

réponses compréhensibles à ceux qui ne parlent aucune des langues qu'ils maîtrisaient de leur vivant.

Guérison Majeure

Niveau : 5

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

La version améliorée de Guérison Mineure, ce sort permet la récupération d'au maximum 30 PdV au rythme de 2 PdV par round ce concentration. Il est sujet aux mêmes limites que Guérison Mineure mais ne laisse pas de cicatrices.

Lecture des Pensées

Niveau : 5

Arcane : Divination

Portée : ESS x 1 m

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Résistance : VOL (15)

Selon la marge de réussite de ce sort, le magicien peut pénétrer plus ou moins profondément dans l'esprit de sa victime. Cette tentative ne passe pas inaperçue de la personne sondée qui peut y résister. Les informations glanées par Lecture des Pensées varient avec la marge de succès

Marge	Informations
0 à 5	Emotions dominantes
6 à 10	Pensées conscientes
11 à 15	Pensées inconscientes
16 et +	Profil psychologique (voir règles Patchwork)

Localisation d'un Individu

Niveau : 5

Arcane : Divination

Portée : ESS x 1 Km

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Si l'individu désigné au moment du lancement du sort se trouve à sa portée ou que le lanceur se déplace de manière à ce qu'il entre dans la zone de portée du sort, le lanceur saura dans quelle direction et à quelle distance il se trouve. Il n'aura aucune peine à la suivre à la trace par le biais de ce sort. Si le magicien dispose de rebuts organiques (ongles, cheveux, sang, excréments) ou de vêtements ayant appartenu à la cible, le Jet de Lancement est tiré à +4. La notion d'individu inclut toutes les créatures vivantes dont l'intelligence dépasse le niveau

animal et qui ont un nom personnel, même si celui-ci n'est pas connu du lanceur. Il faut cependant que le lanceur ait rempli une des conditions suivantes pour pouvoir repérer un individu défini :

- soit l'avoir déjà rencontré en personne
- soit connaître sa véritable apparence (par le biais d'un portrait par exemple)

Un individu masqué ou déguisé lors de la rencontre initiale (ou dont le portrait est abîmé au point qu'il soit méconnaissable) ne peut donc être suivi par ce sort. A contrario, une personne pouvant être suivie par Localisation d'un Individu ne gagnera rien à se déguiser même par la magie. Le lanceur ne verra pas à travers son déguisement mais pourra sentir sa présence et lorsqu'il sera à proximité, les circonstances et un minimum de déduction lui permettront aisément de trouver celui qu'il cherche.

Manteau des Ombres

Niveau : 5

Arcane : Ténèbres

Portée : Toucher

Durée : ESS x 15 minutes

Mana : 10

Difficulté : 20

Grâce à ce sortilège, le corps et l'équipement du sujet perdent toute couleur et toute capacité à refléter la lumière. Physiquement, le sujet demeure le même mais il n'apparaît plus que sous la forme d'une ombre dont les parties les plus claires (le visage par exemple) sont d'un gris cendré. Sa voix et tous les sons qu'il produit en marchant, bougeant, etc. ... sont curieusement assourdis, comme s'ils provenaient d'un endroit éloigné.

En pleine lumière, le sujet est facilement identifiable et peut être pris à tort pour un spectre, un vampire ou une autre créature des ténèbres. Par contre, dès que les conditions d'éclairage baissent suffisamment, au point qu'il devient possible de se dissimuler dans l'ombre, le sujet bénéficie alors d'un bonus de +4 aux jets appropriés. Ce bonus est également applicable lorsque l'on tente de repérer le sujet en se fiant au son uniquement, quelles que soient les conditions d'éclairage (ce qui rend le sort particulièrement efficace si le sujet se trouve dans l'obscurité complète ou doit échapper à une créature aveugle dont l'ouïe est surdéveloppée...).

Ce sortilège confère également une vision parfaite dans le noir avec les mêmes effets que ceux du sort Vision Nocturne.

Métamorphose Animale

Niveau : 5

Arcane : Enchantement, Nature

Portée : Toucher

Durée : ESS x 6 heures

Mana : 10 points

Difficulté : 20

La personne affectée par ce sort se transforme en animal ordinaire au choix du lanceur, tous les objets magiques

ou non qu'elle porte étant inclus dans sa nouvelle forme et perdant temporairement toutes leurs capacités. Une personne transformée ainsi doit être volontaire et conserve certaines de ses caractéristiques (INT, VOL, EMP et CHA) ainsi que ses compétences mais son corps est celui d'un animal (REF, CON, FOR, MV et TECH sont donc ceux correspondants à la forme assimilée). Toutes les facultés de l'animal sont accessibles à la personne avec un peu de pratique, elle peut donc voler comme un oiseau, bénéficier de l'odorat d'un chien, du venin d'un serpent etc. ... on ne peut se transformer en créature surnaturelle ou en insecte par le biais de ce sort. Tant que le sort fait effet, la personne qui en bénéficie peut au prix d'une action reprendre à volonté sa forme normale où assumer de nouveau la forme animale choisie lors du lancement du sort. Lorsque le sort prend fin, la personne reprend automatiquement sa forme d'origine et il en va de même si elle est assommée, étourdie ou tuée sous sa forme animale.

Quasiment toutes les formes animales empêchent le recours à la parole ou la magie et c'est le MJ qui détermine si de telles facultés demeurent utilisables par un individu affecté par Métamorphose Animale.

Muraille d'Air

Niveau : 5

Arcane : Elementaire - Air

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Provoque l'apparition d'une zone de forts courants d'air de forme analogue à celle d'un mur et dont les dimensions totales sont égales à (ESS x 2) m², avec une épaisseur de ESS x 10 cm. Le vent au sein de la Muraille d'Air tourbillonne dans tous les sens et tous les projectiles légers (flèches, cailloux) qui la traversent se retrouvent prisonniers de ses courants jusqu'à expiration du sort. Traverser la Muraille d'air ne cause aucun dommage réel mais toutes les actions sont pénalisées à -2 tant que l'on se trouve en son sein. La fumée et la vapeur sont également emprisonnés par la Muraille d'Air et peuvent éventuellement la transformer en une muraille opaque à travers laquelle il est difficile de voir (de -1 à -4 selon le MJ).

Muraille d'Epines

Niveau : 5

Arcane : Nature

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 10 heures

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Lancer ce sort cause l'apparition soudaine d'un mur d'épines impénétrable longues de plusieurs dizaines de centimètres. Les dimensions en mètres cubes de cette muraille sont égales à l'ESS du lanceur. Ce sort ne peut être lancé dans une zone où se trouvent déjà des créatures

(c.a.d qu'on ne peut le lancer directement sur quelqu'un) et est principalement destiné à empêcher le passage.

Traverser la muraille d'épine est possible à la force du poignet en utilisant des haches ou autres instruments coupants mais les épines sont très denses et une telle opération cause 3d6 points de dommages par mètre parcouru, les armures qui n'offrent pas une protection intégrale n'accordant que la moitié de leur protection contre les épines. Les sorts comme Protection sont pleinement efficaces mais perdent 5 points de PA par mètre traversé. On ne peut traverser plus du tiers de son MV en mètres par round.

La muraille d'épines se régénère en permanence et il est impossible de la taillader ou de la hacher en morceaux à moins de disposer d'instruments magiques ou technologiques destinés au débroussaillage. Si cela n'est pas le cas, chaque personne souhaitant la traverser ne peut bénéficier réellement des efforts des autres qui sont passés avant elle ou s'attaquent conjointement à la muraille d'épines. Par contre, la muraille est vulnérable au feu qui empêche de se reconstituer. Une simple torche met environ 5 rounds pour brûler un mètre cube d'épines. Enfin, la densité de la muraille est telle qu'elle gêne la vision et occasionne un malus de -4 pour les attaques sur des cibles situées de l'autre ou en son sein. La plupart des projectiles voient leurs dommages divisés par deux s'ils parviennent à toucher leur cible, en raison du ralentissement et des déviations causées par les épines entrelacées.

Muraille de Flammes

Niveau : 5

Arcane : Elementaire - Feu

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Provoque l'apparition d'un rideau de flammes vertical dont les dimensions en hauteur et largeur sont égales à (ESS x 2) m², avec une épaisseur de ESS x 10 cm. Ce mur de flammes est immobile, dense et opaque. Toute créature tentant de le traverser subira 6d6 points de dommages (ou 5d6 si elle est trempée jusqu'aux os). Les armures non magiques n'offrent que demi protection contre le Mur de Flammes qui peut également mettre le feu aux tissus, cuirs et autres matériaux inflammables.

Muraille de Glace

Niveau : 5

Arcane : Elementaire - Eau

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Provoque l'apparition d'une paroi de glace semi opaque dont les dimensions en hauteur et largeur sont égales à (ESS x 2) m², avec une épaisseur de ESS x 10 cm. Cette paroi de glace obéit en tous points aux propriétés de la

glace naturelle. On peut la faire fondre ou s'y tailler un chemin à la force du poignet. Lorsque la durée de ce sort est écoulée, ce qui reste de la paroi disparaît dans le néant mais l'eau résultant de sa fonte demeure là ou elle se trouve.

Muraille de Pierre

Niveau : 5

Arcane : Elementaire - Terre

Portée : ESS x 2 m

Durée : ESS x 10 mn

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Provoque l'apparition d'un mur de pierre brute dont les dimensions en hauteur et largeur sont égales à (ESS x 2) m², avec une épaisseur de ESS x 10 cm. Ce mur est grossièrement taillé et se comporte en tous points comme de la pierre ordinaire. S'il est placé de manière à bloquer le passage dans un couloir également en pierre, il s'y retrouve accolé mais il n'y a pas de fusion entre la muraille magique et la pierre des parois.

Protection III

Niveau : 5

Arcane : Combat

Portée : ESS x 1 m

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Cette version améliorée de Protection I offre à son bénéficiaire l'équivalent de 20 PA selon les mêmes conditions que celles du sort de base. Ils ne sont pas cumulables.

Rafale d'Éclairs

Niveau : 5

Arcane : Combat

Portée : ESS x 10 m

Durée : Instantané

Mana : 10

Difficulté : 20

Résistance : REF (15)

Ce sort spectaculaire produit une volée de 10 éclairs qui frappent une ou plusieurs cibles désignées par la lanceur de sorts. Chaque éclair cause 3d6 points de dégâts et fait l'objet d'un Jet de Résistance individuel. Chaque jet réussi permet à la cible d'éviter un éclair. Il n'est pas possible de préciser une localisation (tête, corps...) ou doivent frapper les éclairs.

Sommeil

Niveau : 5

Arcane : Influence

Portée : ESS x 10 m

Durée : 10 minutes + (marge de succès x 10 mn)

Mana : 10

Difficulté : 20

Résistance : VOL (15)

Toutes les cibles vivantes à portée qui sont désignées par le lanceur doivent tirer un jet de résistance. Les victimes qui réussissent ce jet ne sont pas affectées tandis que les autres sombrent dans un profond sommeil sans Rêves. On peut les réveiller en les secouant violemment mais ni le bruit, ni des contacts physiques légers ne troublent leur sommeil. Lorsque le sort vise plusieurs créatures, chacune reçoit un bonus à son Jet de Résistance égal au nombre de cibles désignées (ex : 3 cibles = +3 au jet de résistance).

Transparence de la Pierre

Niveau : 5

Arcane : Elementaire - Terre

Portée : ESS x 1 m

Durée : ESS x 1 round

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Il s'agit d'une version plus puissante du sort de niv.3 "Transparence de la Terre" qui permet également de voir à travers les roches, les murs de pierre ou de ciment, etc.

Zone d'Invisibilité

Niveau : 5

Arcane : Illusion

Portée : ESS x 1 m

Durée : Maintenu

Mana : 10 points

Difficulté : 20

Le lanceur désigne un point précis au moment où il incante ce sort. Toutes les créatures vivantes se trouvant à cet instant dans une bulle de 3 mètres de diamètre autour de ce point deviennent instantanément invisibles. Elles demeurent invisibles tant qu'elles ne quittent pas cette bulle mais aucune créature y entrant après le lancement du sort (y compris une créature affectée à l'origine, qui en serait sortie et souhaiterait y rentrer pour redevenir invisible) ne sera affectée. Les règles de détection de l'invisibilité sont applicables aux êtres affectés par ce sort mais il n'est pas possible de repérer ainsi plus d'une seule créature invisible à la fois.

En clair, tant qu'elles restent dans la bulle, toutes les créatures affectées sont considérées comme ayant chacune bénéficié d'un sort personnel d'invisibilité. Une créature repérée individuellement n'affecte pas l'invisibilité des autres et une créature sortant de la zone ne bénéficiera plus de son invisibilité même si elle y pénètre à nouveau par la suite.

Chapitre 8 – Sorts de Niveau Six

Contremagie II

Niveau : 6
Arcane : Combat
Portée : Toucher
Durée : ESS x 5 rounds
Mana : 15 points
Difficulté : 22

Fonctionne comme Contremagie I mais protège des sorts de niveau 1 à 6 à concurrence de 30 niveaux de sorts. Est automatiquement annulé par un sort de niveau 7 ou supérieur mais si celui-ci permet un Jet de Résistance, ce jet aura un bonus de +2 en faveur de la cible.

Croissance Végétale Accélérée

Niveau : 6
Arcane : Nature
Portée : ESS x 1 m de rayon
Durée : Permanent
Mana : 15 points
Difficulté : 22

Tant que les plantes et arbres se trouvant dans l'aire d'effet et désignés par le lanceur ne sont pas l'objet d'un sort d'Annulation de la Magie, leur vitesse de croissance est doublée alors que leurs besoins en nutriments et en eau demeurent les mêmes. Comme de juste, les plantes poussant deux fois plus vite, elles vieilliront également deux fois plus rapidement.

Désintoxication Majeure

Niveau : 6
Arcane : Guérison
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 15 points
Difficulté : 22

La version améliorée de Désintoxication Mineure mais qui affecte tous les poisons et toxines quelle que soit leur virulence.

Duplication

Niveau : 6
Arcane : Création
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 20 + 1/kg
Difficulté : 22 + 1/kg

En lançant ce sort il est possible de créer une réplique exacte d'un objet, à condition qu'il ne soit pas magique et que sa masse totale ne dépasse pas l'ESS du lanceur en kilogrammes. La réplique de l'objet se conforme en tous points à l'original et possède les mêmes propriétés. Elle est permanente et

n'irradie aucune forme de magie. On ne peut copier un être vivant et, fort curieusement, il n'est pas possible de dupliquer une copie créée par ce sort. La création d'une copie prend environ 1 heure par kilogramme et ce processus ne doit pas être interrompu sous peine de devoir être recommencé à zéro.

Eclat de Lumière

Niveau : 6
Arcane : Élémentaire - Lumière
Portée : ESS x 1 m de rayon
Durée : Instantané
Mana : 15 points
Difficulté : 22
Résistance : REF (20)

Ce sort provoque une violente explosion de lumière émanant de la main dressée du lanceur. Cette explosion est telle que tous ceux qui la regardent à l'exception du lanceur doivent tirer un jet de REF (Diff = 20) ou être aveuglés pendant (marge d'échec + 1) minutes. Tous les morts vivants, les Élémentaires de Ténèbres et toutes les créatures originaires des dimensions infernales subissent instantanément 6d6 points de dommages sans jet de résistance. Enfin, tous les sort de l'arcane de Ténèbres de niveau inférieur ou égal à 6 existants dans sa zone d'effet sont instantanément annulés par l'Eclat de Lumière.

Eclat d'Ombre

Niveau : 6
Arcane : Élémentaire - Ténèbres
Portée : ESS x 1 m de rayon
Durée : Instantané
Mana : 15 points
Difficulté : 22
Résistance : REF (20)

Ce sort provoque une explosion de lumière noire émanant de la main dressée du lanceur. L'Eclat d'Ombre provoque la cécité totale de toutes les créatures dans l'aire d'effet à l'exception du lanceur pendant le round ou le sort est lancé ainsi que le round suivant (sauf les cibles réussissent leur jet de résistance). Les Élémentaires de Lumière et les créatures originaires de dimensions dites "paradisiques" (anges et assimilés ...) subissent 6d6 points de dommages sans jet de résistance. Tous les sorts de l'arcane de Lumière de niveau 6 ou inférieur présents dans sa zone d'effet sont instantanément annulés par l'Eclat d'Ombre.

Façonner l'Eau

Niveau : 6
Arcane : Élémentaire - Eau
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 5 points/mètre cube
Difficulté : 22

Ce sort permet d'altérer définitivement la forme d'une masse d'eau ou d'un autre liquide, permettant ainsi de créer de véritables sculptures d'eau. A la discrétion du lanceur, l'eau ainsi façonnée pourra avoir une consistance solide ou liquide. Il est donc possible de créer un pont ou un radeau entièrement fait d'eau solide grâce à ce sort. Tous les liquides dont la nature n'est pas magique sont affectés par ce sort ainsi que ceux déjà façonnés par lui. Un élémentaire de l'eau ou une créature analogue ne peut être façonnée mais recevra instantanément 6d6 points de dommage (pas de jet de résistance, aucune armure) mais il faudra cependant parvenir à toucher la cible en combat. Créer des sculptures esthétiques avec ce sort est possible et donne un bonus de +3 aux jets de compétence appropriés. Il faut environ 1 minute de concentration par mètre cube de liquide façonné. Annulation de Sort ne peut dissiper la magie de Façonner l'Eau..

Façonner la Terre

Niveau : 6
Arcane : Élémentaire - Terre
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 5 points/mètre cube
Difficulté : 22

La pierre, la roche, le sable, peuvent être déformés et façonnés à la guise du lanceur. Il peut ainsi créer des ponts, des statues, des murs, etc.... les murs, statues et édifices de pierre enchantée ne sont pas affectés sauf s'ils sont le résultat de l'action de ce sort. Les élémentaires de terre, les golems et autres créatures de pierre, de boue, de sable, d'argile... encaissent 6d6 points de dommage par ce sort (Jet de résistance CON Diff=20 pour demi dommages)), à condition de pouvoir les toucher en combat. Façonner la Terre prend environ une minute de concentration par mètre cube affecté. Annulation de Sort ne peut dissiper la magie de ce sort.

Impunité Majeure

Niveau : 6
Arcane : Illusion
Portée : Toucher
Durée : ESS x 5 heures
Mana : 15 points
Difficulté : 22

La version supérieure du sort Impunité (niv.4) affecte tous les sorts de Divination de niveau 1 à 6.

Sa durée est plus importante que celle de son homologue de base et si Impunité Majeure est lancé directement sur un objet inanimé, il peut affecter une masse totale de ESS x 5 kg.

Métamorphose Humanoïde

Niveau : 6
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : ESS x 5 heures
Mana : 15 points
Difficulté : 22

Permet au lanceur d'assumer la forme d'une créature humanoïde dont la taille est incluse entre 1 et 3 mètres. Il est possible de prendre l'apparence d'une personne précise, réelle ou imaginaire. La personne bénéficiaire peut se retransformer selon les mêmes modalités que celles décrites dans le sort Métamorphose Animale. Si l'on assume une forme existante (personne ou espèce humanoïde), le sort permet d'obtenir toutes les caractéristiques physiques (FOR, CON, REF, TECH, APP) et les facultés spéciales physiques de la forme assumée (vision nocturne, cuir renforcé, allergies ...) mais pas ses pouvoirs magiques ou ses capacités intellectuelles.

Poison Suprême

Niveau : 6
Arcane : Nécromancie
Portée : ESS x 2 m
Durée : Spéciale
Mana : 15 points
Difficulté : 22

Résistance : CON (16)

Le sort d'empoisonnement individuel le plus puissant dans sa catégorie, il fonctionne de manière analogue à "Poison" et "Poison Supérieur" mais sa virulence est de 16. Il cause 2d6 points de dommage par round ou 1d6 en cas de jet de résistance réussi. Les règles de cumuls de plusieurs sorts de Poison Suprême sont les mêmes que celles de ses versions plus faibles mais il se substitue automatiquement à tout sort de "Poison" ou "Poison Supérieur" affectant déjà la victime.

Rayon de la Mort

Niveau : 6
Arcane : Combat, Nécromancie
Portée : ESS x 5 m
Durée : Instantané
Coût en Mana : 15 points
Difficulté : 22

Résistance : REF (16)

Le lanceur projette sur une cible désignée un mince faisceau de lumière grisâtre. Si la cible est atteinte (Jet de Résistance), elle encaisse instantanément 6d6 points de dommage. Ces dommages ne sont pas localisés mais ils ignorent toutes les armures et

protections (magiques ou non) à l'exception de celles qui auraient un effet sur la magie nécromantique. Les morts-vivants ou les créatures animées par la magie (golems, automates ...) ne sont pas affectées mais toutes les formes de vie, y compris les plantes, les créatures protoplasmiques, les élémentaires ou les êtres originaires d'autres dimensions sont vulnérables à ce sort.

Siphon Mana

Niveau : 6
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 20
Difficulté : 22

Ce sort doit être lancé à la suite de Fixation et avant le sort Fixé. Son intérêt essentiel est de permettre la Fixation d'un sort de durée Maintenu qui s'alimentera en énergie en puisant dans le Mana de l'utilisateur. Il faut donc bien évidemment que l'objet demeure en contact avec lui pour que le sort Fixé soit maintenu. On considère que le Jet de Maintien est automatiquement réussi tant que l'utilisateur dispose du Mana nécessaire.

Le processus d'installation du Siphon ne prend qu'un seul round. Il ne permet pas d'utiliser plus d'une fois le sort Fixé et disparaît en même temps que celui-ci et la Fixation correspondante.

Téléportation

Niveau : 6
Arcane : Transport
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Mana : 15 et +
Difficulté : 22

Grâce à ce sort, le lanceur et tout ce qu'il porte sur lui à concurrence de 50 kgs (il peut s'agir de son équipement, d'une autre personne, etc...) peuvent être instantanément envoyés à tout endroit qu'il a déjà vu physiquement ou grâce à la magie. Pour chaque point de mana dépensé en sus des 15 nécessaires au sort, le lanceur peut ajouter 10 kgs supplémentaires. Il doit cependant impérativement être en contact physique (direct ou non) avec ce qu'il compte transporter (il doit donc tenir la main d'un autre voyageur qui pourra quand à lui tenir la main d'une troisième personne, etc...). Les personnes qui ne sont pas volontaires ne peuvent être transportées par ce sort. De même, téléporter un objet tenu à la fois par le lanceur et par quelqu'un qui ne coopère pas à la téléportation est impossible.

La téléportation est normalement sans danger mais certaines protections magiques ou phénomènes naturels (en particulier les tempêtes de foudre) peuvent perturber les énergies de ce sort et entraîner

un malus au jet de lancement, donc éventuellement la perte inutile de points de mana. Lors de son arrivée à destination, le lanceur apparaît exactement à l'endroit désiré. Néanmoins, la désorientation causée par les énergies magiques impose un malus de -5 à toutes ses actions durant le round de son arrivée. Ce phénomène affecte également toutes les personnes qui l'accompagnent.

Traduction

Niveau : 6
Arcane : Divination
Portée : Sphère de ESS x 1 m de diamètre
Durée : ESS x 1 heure
Mana : 15 points
Difficulté : 22

Traduction est un sort exceptionnel qui permet de comprendre toute forme de langage verbal, écrit, gestuel, olfactif, lumineux, etc... à l'exception de la télépathie. Lorsque le magicien lance ce sort, il va instantanément comprendre tout langage utilisé dans la zone d'effet du sort et ses propres propos seront également instantanément compris par toutes les autres entités présentes dans l'aire d'effet du sort. Toute créature sortant de l'aire d'effet du sort ne pourra plus se faire comprendre ni comprendre le lanceur de sort jusqu'à ce qu'elle pénètre à nouveau dans la zone. Ce sort est suffisamment puissant pour que diverses créatures parlant des langages différents puissent se comprendre pendant qu'il fait effet sans que le magicien ait besoin de traduire ou d'intervenir. Les langages secrets, codés ou argotiques sont également concernés de même que les messages écrits en code, sauf s'ils sont codés par la magie.

Traitement Magique II

Niveau : 6
Arcane : Guérison
Portée : Toucher
Durée : Maintenu
Mana : 15 points
Difficulté : 22

Comme Traitement Magique I mais peut contrecarrer des maladies de virulence Inférieure ou égale à 20.

Chapitre 9 – Sorts de Niveau Sept

Croissance Animale Accélérée

Niveau : 7

Arcane : Nature

Portée : ESS x 1 m de rayon

Durée : Permanent

Mana : 20

Difficulté : 25

Ce sort est la variante concernant les animaux de Croissance Végétale Accélérée. Ses effets sont identiques mais il est sans effet sur les animaux doués d'intelligence. Le même sort peut affecter des animaux d'espèces différentes.

Façonner le Métal

Niveau : 7

Arcane : Elementaire - Terre

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Mana : 6 points/mètre cube

Difficulté : 25

La version améliorée de Façonner la Terre, qui peut affecter tous les métaux naturels ou résultants d'alliages. Les automates et autres créatures de métal encaissent 6d6 points de dommage selon les conditions habituelles (voir "Façonner la Terre"). Les armes et armures enchantées ne sont pas affectées par ce sort, sauf s'il est intervenu dans leur création.

Grande Balise

Niveau : 7

Arcane : Transport

Portée : Spéciale

Durée : ESS x 1 jour/instantané

Mana : 20 + 1/passager lors du Rappel

Difficulté : 25 + 1/passager lors du Rappel

Il s'agit essentiellement d'une Balise de Rappel destinée à un usage collectif. La fonction de rappel permet en effet au lanceur de se transporter jusqu'à la balise en compagnie de plusieurs créatures vivantes et de leur équipement à condition que ces gens forment un cercle ou toute autre forme de contact permettant de les relier physiquement les uns aux autres. Le lanceur ne peut transporter plus de "passagers" que la moitié de son ESSence et chacun d'entre eux ne peut transporter plus de 100 kgs avec lui (cette limite s'applique également au lanceur et s'il est seul, il ne peut donc pas transporter plus de 100 kgs).

Immunité

Niveau : 7

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : ESS x 5 heures

Mana : 20 points

Difficulté : 25

Ce sort rend son bénéficiaire totalement invulnérable à toutes les maladies et toxines de Virulence inférieure ou égale à 20 et lui accorde un bonus de +5 à ses jets contre les maladies ou poisons de virulence supérieure à 20, y compris d'origine magique.

Matrice Minérale

Niveau : 7

Arcane : Création

Portée : Spéciale

Durée : Permanent

Mana : 5 points/Kilogramme

Difficulté : 25

Comme tous les sorts de type Matrice, Matrice Minérale implique l'utilisation d'une cuve remplie de fluides spéciaux dont la composition et le coût demeurent à la discrétion du MJ. Il faut également un échantillon de matière minérale à créer d'environ 1 % de la masse totale envisagée. Une fois la cuve prête, le lanceur peut activer la Matrice Minérale. Il va ainsi créer à partir de l'échantillon un bloc de matière minérale de la forme qu'il souhaite et dont la masse totale ne peut dépasser ESS x 50 kgs. Si plusieurs échantillons différents sont placés ensemble dans la cuve de la Matrice, le bloc final aura une composition incluant tous les minéraux d'origine. Ce composé pourra avoir de nouvelles propriétés ou être trop instable pour être utilisable, voire devenir rapidement dangereux. De même, plusieurs métaux placés dans la même matrice peuvent parfois permettre la création d'un nouvel alliage. La compétence Alchimie et éventuellement des jets en Géologie ou en Métallurgie pourront s'avérer nécessaires.

Le processus de création est extrêmement long puisqu'il nécessite environ 2 heures par kilogramme. Le créateur peut bloquer sa matrice à tout moment pour revenir y travailler plus tard et progresse à sa guise et à son propre rythme. Par contre, une fois la matrice activée, il n'est pas possible d'ajouter ou d'enlever des échantillons de la cuve ou de changer la quantité de matière prévue en création à moins de ruiner tout le processus. Si la Matrice est réalisée en une seule étape, le créateur doit dépenser tout le mana nécessaire mais n'effectue qu'un seul jet de lancement. Par contre, s'il choisit de procéder en plusieurs étapes, il dépensera autant de mana qu'il le souhaite à chaque séance mais devra également tirer autant de jets de Lancement qu'il fera de séances de travail.

Protection IV

Niveau : 7

Arcane : Combat

Portée : ESS x 1 m

Durée : Maintenu

Mana : 20 points

Difficulté : 25

Cette version améliorée de Protection I offre à son bénéficiaire l'équivalent de 25 PA selon les mêmes conditions que celles du sort de base. Ils ne sont pas cumulables.

Réceptacle Mana

Niveau : 7

Arcane : Enchantement

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Mana : autant que l'on veut en stocker dans l'objet

Difficulté : 25

Permet de stocker des Points de Mana dans un objet déjà soumis à un sort de Fixation. La réserve de Mana permet ainsi d'utiliser plusieurs fois le sort Fixé sur l'objet avant qu'il ne disparaisse. Pour créer ainsi un objet magique disposant de plusieurs "charges" il faut donc lancer le sort que l'on désire fixer, le sort Fixation et le sort Réceptacle Mana. Réceptacle Mana coûte autant de points de Mana que l'on veut en investir dans l'objet magique, avec une limite maximale de (niv. comp Magie x 10) points. Ainsi, vous pouvez fixer par exemple le sort Rafale d'Eclairs sur une baguette dans laquelle vous aurez stocké également 50 points de Mana, soit de quoi lancer 5 fois le sort (qui coûte 10 points de Mana). Au total, pour enchanter votre baguette vous aurez donc dépensé 67 points de Mana (Rafale d'Eclair fixé : 10 + Fixation : 7 + 50 points de Mana pour le Réceptacle).

Réceptacle Mana et les autres sorts lancés avec lui forment un long processus qui nécessite autant d'heures que son coût total en Mana. Fabriquer votre baguette magique vous aura donc demandé 67 heures d'efforts.

Contrairement au sort Fixation utilisé seul, Réceptacle de Mana permet de fixer des sorts de durée Maintenu. En effet, les points de Mana (charges) stockés peuvent permettre d'alimenter en énergie magique un sort Maintenu. Dans ce cas précis, le Jet de Maintien est automatiquement réussi puisque le Score du sort fixé est toujours supérieur à sa Diff selon la formule donnée dans Fixation. Bien évidemment, ce Maintien concerne uniquement l'objet magique et son propre Mana et ne pénalise donc pas le lanceur de sorts contrairement aux sorts qu'il maintient lui-même. Une fois épuisé le Mana d'un objet ainsi enchanté, le sort ne peut plus être Maintenu et cesse donc de faire effet bien que l'objet soit toujours magique.

Il est tout à fait possible de recharger un objet magique grâce à ce sort. La procédure n'implique pas la Fixation puisque l'objet est déjà enchanté. Dans ce cas précis, Réceptacle Mana ne prend qu'une demi-heure par point de Mana chargé dans l'objet. Un objet magique ne peut jamais contenir plus de charges qu'il n'en avait à l'origine. Dans l'absolu, on peut combiner Siphon Mana et Réceptacle Mana dans la même procédure d'enchantement afin de créer un objet magique disposant de sa propre réserve d'énergie et capable de puiser dans celle de son utilisateur.

Vision Vraie

Niveau : 7

Arcane : Divination, Elémentaire - Lumière

Portée : toucher

Durée : ESS x 1 round

Mana : 20 points

Difficulté : 25

Ce sort permet au lanceur ou à une personne désignée par lui lors du lancement de voir les choses sous leur véritable jour. Ainsi, tous les sorts d'illusion visuelle, quelle que soit leur puissance, sont sans effet sur le bénéficiaire de la Vision Vraie qui voit l'illusion sous forme d'une image transparente lui permettant d'observer ce qu'elle dissimule. Les créatures métamorphosées par un sort apparaissent aux yeux du bénéficiaire de ce sort sous leur véritable forme superposée à celle qu'elles ont assumées. La Vision Vraie s'étend aux déguisements non magiques et également aux personnes dissimulées dans l'ombre. En clair, a moins d'être caché derrière un obstacle opaque et solide (rideau, buissons, mur, cagoule, armure intégrale...), aucune forme de dissimulation, de déguisement ou de transformation n'échappe au sortilège de Vision Vraie. L'obscurité et la fumée sont également affectées par ce sort, qu'elles soient ou non magiques. Nota Bene : certaines réalités ne sont pas faites pour être contemplées par les hommes, comme le Chaos primal par exemple et les observer avec le sort de Vision Vraie peut facilement entraîner la folie et/ou la mort.

Chapitre 10 – Sorts de Niveau Huit

Déchirure

Niveau : 8
Arcane : Combat
Portée : ESS x 2 m
Durée : Instantané
Coût en Mana : 25
Difficulté : 28
Résistance : CON (20)

Ce sort terrifiant ne fonctionne que sur les êtres vivants mais exclut ceux qui ne sont pas composés de chair (les élémentaires par exemple). La victime désignée par le lanceur subit des torsions, tensions et tractions considérables qui visent à la déchirer en lambeaux instantanément. Elle encaisse automatiquement 8d6 – CON points de dommages contre lesquels les protections magiques (comme les sorts "Protection") sont efficaces mais qui ignorent les armures, enchantées ou non (la victime est déchirée dans son armure qui demeure intacte). Déchirure exerce de telles contraintes que s'il provoque des dégâts assez importants pour atteindre un Seuil de Dégâts auquel un jet de Mutilation doit être tiré, le résultat sera obligatoirement une mutilation ou une séquelle permanente que seule la magie pourra éventuellement soigner. Un Jet de Résistance réussi diminue les dommages de moitié.

Domination

Niveau : 8
Arcane : Influence
Portée : ESS x 1 m (spéciale)
Durée : ESS x 1 heure
Mana : 25 points
Difficulté : 28
Résistance : VOL (20)

Ce sort extrêmement puissant permet au lanceur de prendre totalement le contrôle de sa victime qui obéira sans rechigner au moindre de ses ordres quelles qu'en puissent être les conséquences. Tant que la victime est sous le contrôle du lanceur, elle semble absente et demeure immobile, ne prêtant aucune attention à son entourage. Ses réflexes demeurent intacts (elle peut donc esquiver une attaque) sauf si son maître décide de les bloquer ce qu'il peut faire à volonté. Elle ne peut en aucune façon parler ou agir volontairement mais son esprit est lié à celui de son maître qui peut par la pensée guider ses moindres actions. Ainsi, Domination permet au maître d'utiliser ses propres compétences en REF et TECH avec le corps de sa victime ou au contraire d'ordonner à celle-ci d'utiliser au mieux ses propres compétences pour accomplir une tâche. La victime répondra également au mieux de ses capacités et connaissances

à toute question de son maître mais elle s'exprimera par contre toujours dans sa langue natale et bien qu'elle comprenne toujours les ordres mentaux de celui qui la domine, ses réponses devront peut-être faire l'objet d'une traduction. Bien qu'il n'existe aucune limite de distance au lien mental unissant le maître et la victime, le maître ne voit en aucune façon par les yeux de son esclave, il ne peut que lui donner des ordres à distance et il est donc préférable de rester à portée de vue de la victime, dépourvue de tout libre arbitre, afin de mieux coordonner ses actions. Durant tout le processus de Domination, la victime demeure consciente de ce qui lui arrive mais totalement incapable de lutter pour se libérer.

Impunité Suprême

Niveau : 8
Arcane : Illusion
Portée : Toucher
Durée : ESS x 10 heures
Mana : 25 points
Difficulté : 28

Le sort suprême d'Impunité (niv.4 et 6) affecte tous les sortilèges de Divination de niveau 1 à 8. Lancé directement sur un objet inanimé, il peut affecter une masse totale égale à 10 kg x l'ESSence du lanceur.

Matrice Végétale

Niveau : 8
Arcane : Création
Portée : Spéciale
Durée : Permanent
Mana : 7 points/kilogramme
Difficulté : 28

Fonctionne de manière analogue à la Matrice Minérale mais permet la création de végétaux à concurrence de ESS x 30 kgs par cuve. Il est même possible d'utiliser une plante encore vivante pour en créer tout un bosquet ou de combiner des plantes vivantes afin de fabriquer une nouvelle espèce. Des jets en Botanique seront cependant nécessaires. Combiner des plantes mortes afin d'obtenir des graines ou des feuilles combinant leurs propriétés est parfaitement faisable mais ces graines et feuilles seront également mortes. On ne peut combiner à la fois des plantes vivantes et mortes.

Le processus de création par une Matrice Végétale prend environ 4 heures par kilogramme. La création de plantes vivantes ne pose guère de problèmes tant qu'elles demeurent dans la cuve mais une fois qu'elles en sont extraites, elles devront se nourrir comme n'importe quelle autre plante.

Métamorphose Forcée

Niveau : 8

Arcane : Enchantement

Portée : ESS x 1 m

Durée : Permanent

Mana : 25

Difficulté : 28

Résistance : SF (20)

Ce sort force une cible non consentante à assumer une forme animale inoffensive (crapaud, canari, lapin ...). La personne conserve ses facultés mentales mais ne peut revenir à sa forme d'origine que si le lanceur le souhaite ou que l'on fait appel à certains sorts spécifiques. Par exemple, un nouveau sort de Métamorphose Forcée peut rendre sa forme d'origine à la victime.

Permanence

Niveau : 8

Arcane : Enchantement

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Mana : 40

Difficulté : 28

Comme son nom l'indique, Permanence permet de rendre définitif un effet magique temporaire affectant un objet. Cela signifie que le sort fera effet en permanence, comme c'est le cas d'un Anneau de Résistance au Feu, d'une Epée Magique ou de tout autre objet qu'il suffit de porter pour que l'on bénéficie de ses effets. Le sort de Permanence n'affecte donc pas les objets à déclenchement volontaire comme les baguettes magiques par exemple.

Les sorts Siphon Mana où Réceptacle de Mana ne sont pas nécessaires puisque l'effet du sort fixé est constant et qu'il ne peut être activé/désactivé.

Permanence est lancé en lieu et place de Fixation et n'affecte que les sorts de durée Maintenu ou Définie.

Traitement Magique III

Niveau : 8

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Maintenu

Mana : 25 points

Difficulté : 28

Comme Traitement Magique I et II mais aucune maladie quelle que soit sa virulence ne peut résister à ce sort.

Chapitre 11 – Sorts de Niveau Neuf

Contremagie III

Niveau : 9
Arcane : Combat
Portée : Toucher
Durée : ESS x 5 rounds
Mana : 30 points
Difficulté : 30

Fonctionne comme Contremagie I et II mais protège des sorts de niveau 1 à 9 à concurrence de 45 niveaux de sorts. Il est automatiquement annulé par un sort de niveau 10. Si ce sort de niveau 10 permet un Jet de Résistance, ce jet sera ajusté à +3 en faveur de la cible.

Guérison Ultime

Niveau : 9
Arcane : Guérison
Portée : Toucher
Durée : Maintenu
Mana : 30 points
Difficulté : 30

Fonctionne selon les mêmes principes et limites que Guérison Mineure et Guérison Majeure mais permet de récupérer la TOTALITE des Points de Vie au rythme de 5 PdV par round de concentration. Cependant, Guérison Ultime permet aussi la régénération d'un membre mutilé en 1 à 4 minutes selon la taille du membre concerné. Guérison Ultime ne laisse bien évidemment aucune cicatrice.

Matrice Animale

Niveau : 9
Arcane : Création
Portée : Spéciale
Durée : Permanent
Mana : 10 points/kilogramme
Difficulté : 30

Comme Matrice Végétale mais ne concerne que les espèces animales, y compris les créatures fabuleuses mais à condition que leur intelligence soit à un niveau animal. Les griffons, les pégases et autres créatures de ce genre ont peut-être eu une telle matrice comme origine mais nul ne le sait vraiment.

L'animal ne pourra sortir de la cuve avant d'avoir atteint sa taille adulte et s'il s'agit d'un animal d'une espèce existante, il se comportera comme n'importe quel membre de cette espèce. Les hybrides créés par une Matrice Animale combinent en théorie les traits de caractère des espèces d'origine et leurs régimes alimentaires bien que de nombreuses divergences ou aberrations aient été observées.

Multisorts

Niveau : 9
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 1 point/niveau de sort fixé
Difficulté : 30

Permet d'enchanter un même objet avec plusieurs sorts. Il peut s'agir du même sort lancé à plusieurs reprises, de sorts complètement différents et même d'effets mixtes, c'est à dire par exemple qu'on peut concevoir une épée magique qui ait un bonus constant (sort de Permanence) tout en étant capable de lancer des éclairs sur commande (Fixation + Réceptacle de Mana et/ou Siphon Mana).

Possession

Niveau : 9
Arcane : Influence
Portée : ESS x 1 m (spéciale)
Durée : ESS x 1 heure
Mana : 30 points + 1 point/heure
Difficulté : 30
Résistance : VOL (22)

Ce sortilège permet au lanceur de mettre en sommeil l'esprit de sa victime afin de contrôler celle-ci. Pendant qu'elle est Possédée, tous les souvenirs, toutes les connaissances de la victime sont accessibles au lanceur qui peut non seulement lire ses souvenirs mais aussi contrôler son corps et utiliser toutes les compétences de la victime en plus des siennes. Tant que la Possession est effective, le corps du lanceur demeure en transe et le sortilège est instantanément interrompu si l'un des deux êtres impliqués perd connaissance, est tué ou encore si le lanceur décide de retourner dans son propre corps. Il n'existe aucune limite de distance entre le possédé et le "possédant" une fois le sort lancé et l'esprit du lanceur de sort réintègre instantanément son propre corps quelle que soit la distance le séparant de celui-ci dès que le sort est interrompu (volontairement ou non). Si le corps du lanceur de Possession est tué pendant qu'il possède sa victime, son esprit est chassé du corps de celle-ci mais n'ayant plus de corps ou revenir, il est condamné (selon les désirs du MJ, cela peut entraîner la mort définitive du lanceur ou, parfois, le transformer en ectoplasme, spectre, fantôme etc.... désespérément désireux de posséder un autre corps). A l'inverse, si le corps de la victime est tué pendant qu'elle est possédée, l'esprit du lanceur réintègre instantanément son propre corps. Quelle que soit la cause qui amène le lanceur du sort à réintégrer son propre corps, il ne pourra agir que le

round suivant son retour. Lorsque la Possession prend fin, la victime n'en garde aucun souvenir.

Zone de Mort

Niveau : 9

Arcane : Combat, Nécromancie

Portée : ESS x 1 m de rayon

Durée : Maintenu

Mana : 30

Difficulté : 30

Ce sort terrifiant qui prend la forme d'une zone sphérique de lumière grisâtre s'attaque à la force vitale de tous les êtres vivants à l'exception du lanceur qui se trouvent dans la zone d'effet. Chaque round d'exposition à la Zone de Mort entraîne la perte de 1d6 PdV sans aucun jet de résistance. Les Points de Vie ainsi perdus ne peuvent être récupérés par la magie à moins d'utiliser des sorts de Guérison de niveau 9 ou supérieur ou des objets magiques de nature spéciale (reliques saintes...) . Le repos et les soins médicamenteux sont habituellement le seul remède accessible. Les morts-vivants et les automates ne sont pas affectés et la Zone de Mort se déplace avec la personne qui l'a lancée. La végétation noircit et meurt lorsqu'elle est affectée par ce sort et les arbres les plus robustes périssent en quelques minutes.

Chapitre 12 – Sorts de Niveau Dix

Désintégration

Niveau : 10
Arcane : Combat
Portée : ESS x 3 m
Durée : Instantané
Mana : 35
Difficulté : 35
Résistance : REF (24)

Sans aucun doute le sortilège le plus puissant et le plus dangereux qui existe. Le lanceur du sort va désigner un point précis et Désintégration détruira toute matière *inerte* se trouvant dans une zone sphérique de ESS x 10 cm de rayon autour de ce point. Le lanceur peut au contraire cibler une créature vivante qui sera désintégrée avec tout ce qu'elle porte sur elle. Seuls certains objets magiques particuliers ne sont pas affectés par ce sort. Les seuls moyens d'éviter la désintégration sont de parvenir à esquiver le sort (Jet de Résistance) ou de trouver un moyen magique de contrecarrer ses effets. La Désintégration est un phénomène irréversible et seule une intervention divine peut reconstituer ce qui a été ainsi détruit. Des rumeurs circulent parfois sur certains matériaux rarissimes qui ne seraient pas affectés par ce sort.

Générateur Mana

Niveau : 10
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : spécial
Difficulté : 35

Le sort le plus puissant qui puisse être inclus dans un objet enchanté par le sort Fixation est certainement Générateur Mana puisqu'il permet à l'objet en question de générer sa propre énergie. Bien sûr, ce sort est inutile dans le cas d'objets à effet constant (créés par le sort Permanence) mais si l'on veut créer un objet capable de lancer un sort aussi souvent que son créateur le souhaite, il sera indispensable.

Générateur Mana fonctionne selon le même principe que Réceptacle Mana : l'enchanteur détermine la quantité de mana que l'objet peut stocker. Lorsqu'il est activé, l'objet dépense ce mana selon les règles habituelles mais le récupère à la même vitesse qu'un lanceur de sort. Chaque point de Mana que peut produire et stocker le Générateur d'un objet coûte 5 points de Mana lors de sa création et prend une heure de temps, en plus des autres dépenses nécessaires à la création de l'objet lui-même (Fixation, Multisorts ...). Générateur Mana n'est pas compatible avec Siphon

Mana ou Réceptacle Mana. En clair, votre objet magique produit sa propre énergie tout seul, on ne peut lui en fournir extérieurement ou réapprovisionner son stock autrement que par le Générateur.

Grande Métamorphose

Niveau : 10
Arcane : Enchantement
Portée : Toucher
Durée : ESS x 1 heure
Mana : 35 points
Difficulté : 35

La Grande Métamorphose permet au lanceur ou à une cible consentante d'assumer n'importe quelle forme, animale, végétale, minérale, monstrueuse, humanoïde, élémentaire ...au prix d'une action, la personne qui est affectée par ce sort peut assumer une nouvelle forme de son choix ou revenir à sa forme d'origine à sa guise tant que le sort fait effet. Il n'est pas possible d'assumer une forme de taille supérieure à celle d'un dragon adulte ou d'un géant ni de taille inférieure à celle d'un insecte.

Matrice Sapiente

Niveau : 10
Arcane : Création
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Mana : 10d10
Difficulté : 35

La plus puissante Matrice n'en est pas vraiment une car elle ne fonctionne qu'en conjonction avec une matrice animale ou végétale. Elle permet de donner une réelle intelligence à une créature animale ou végétale. Il est donc possible d'utiliser des échantillons de créatures fabuleuses comme les dragons, les licornes ou même des échantillons humains afin de créer des duplicata intelligents. Combiner plusieurs échantillons d'une même espèce (par exemple, pour obtenir votre femme idéale ...) est possible mais l'ingénierie génétique magique est loin d'être une science exacte. Toutes les combinaisons possibles dans les matrices animales et végétales sont également envisageables. Les caractéristiques physiques ne sont pas toujours celles d'origine et les caractéristiques mentales ne dépendent pas du créateur. En fait, il se contente en utilisant la Matrice Sapiente de donner l'étincelle de l'intelligence à sa création. Charge à lui de l'éduquer ensuite, en tenant compte des éventuels instincts ou souvenirs des

échantillons utilisés qui peuvent se manifester de manière imprévisible ...

La Matrice Sapiente n'a aucune limite de masse puisqu'elle s'ajoute à une Matrice existante. Elle ne peut être entamée qu'une fois la créature arrivée à maturité et prête à sortir de la cuve. Le processus qui éveillera son intelligence est comme la description du sort le montre assez imprévisible sur le plan du Mana nécessaire sans que cette dépense de mana soit forcément proportionnelle à l'intelligence ainsi éveillée. La Matrice Sapiente prendra un nombre d'heures égal à ce coût en mana mais aucune interruption de plus de quelques minutes n'est possible. Si cela se produit malgré tout, les séquelles en ce qui concerne le psychisme de la créature façonnée dans la Matrice restent à la discrétion du MJ.

Oracle

Niveau : 10

Arcane : Divination

Portée : néant

Durée : spéciale

Mana : 35 points

Difficulté : 35

Oracle est un sort de divination extrêmement puissant mais aux effets imprévisibles. Il permet au lanceur de poser une question à une force mystérieuse à laquelle même les dieux doivent se soumettre et qu'on appelle généralement le Destin (ou, à la discrétion du MJ, le Pancréateur, le Dieu Unique etc.... en tous cas, une force impossible à contacter autrement). Selon le MJ, la manifestation de l'oracle peut s'avérer plus ou moins spectaculaire mais certaines constantes demeurent : l'oracle est omniscient et sa réponse est toujours intentionnellement vague. Une réponse ne fera jamais plus de douze mots et son sens sera forcément obscur quel que soit la précision de la question posée (l'oracle se moque pas mal des aptitudes grammaticales des mortels...). Si la question concerne des événements futurs, la réponse sera encore plus vague ou au contraire pourra prendre la forme d'une prophétie qui ne sera pas limitée à douze mots mais aussi longue que le MJ le désire. Une réponse fournie par un sort d'Oracle est toujours véridique et RIEN ne devra empêcher un événement annoncé de se réaliser, le MJ ayant toute latitude pour y parvenir. En clair, les réponses d'un oracle doivent être pris pour argent comptant mais il n'est pas toujours possible de les utiliser. Il suffit de considérer par exemple l'oracle qui annonçait au dieu Chronos qu'il serait tué par un de ses enfants et tout ce qu'il fit en vain pour empêcher Zeus de monter sur son trône pour voir que PERSONNE ne peut s'opposer à la destinée. De plus, il n'est pas possible d'interroger à volonté la destinée. A sa discrétion, le MJ peut décider de restreindre le nombre de fois ou il est

possible d'utiliser le sort dans une période donnée (une fois par semaine, par mois, par an, par vie...) ou encore qu'il doit s'accompagner de conditions bien précises (ne peut être lancé que dans un sanctuaire particulier, doit s'accompagner d'un sacrifice spécial, doit être précédé d'une quête particulière...).

Résurrection

Niveau : 10

Arcane : Guérison

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Mana : 50

Difficulté : 35

Ce sort permet de ramener à la vie une créature décédée à condition que l'on possède au moins un morceau de son corps, sous quelque forme que ce soit. Si la créature ressuscitée était malade, blessée ou empoisonnée au moment de sa mort, elle se relèvera en bonne santé. Néanmoins, plusieurs heures, voire plusieurs jours de récupération seront nécessaires selon l'état du corps lors de la résurrection. Dans l'absolu, même des cendres mortuaires suffisent à ressusciter quelqu'un mais il lui faudra plus d'une semaine de repos pour récupérer toutes ses facultés. Plus la créature ressuscitée est morte depuis longtemps et plus le sort prendra de temps à lancer, de quelques secondes à plus de douze heures selon l'ancienneté du décès.

Lancer ce sort sur un mort-vivant oblige celui-ci à tirer un jet de CON (Diff = 20) ou à subir 10d6 points de dommage alors que les énergies du sort se heurtent à la magie nécromantique qui l'anime.

TABLEAU RECAPITULATIF DES SORTS

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5
Alarme	Animer les Morts	Annulation de Sort	Balise de Rappel	Communion
Confusion	Brumes	Aura Enflammée	Boule de Feu	Conférence Funèbre
Compas Magique	Célérité	Clairvoyance	Crainte	Guérison Majeure
Convalescence	Cercle de Lumière	Création d'Eau	Echardes de Glace	Lecture des Pensées
Détection de l'Eau	Clairaudience	Contremagie I	Essence de Lumière	quête d'un Individu
Détection de la Magie	Communic. Animale	etc. Mineure	Essence de Ténèbres	Manteau des Ombres
Détection de la Vie	Compulsion	Détection des Ennemis	Fixation	Métamorphose Animale
Empêchement	Contrôle Animal	Flash	Flottaison	Muraille d'Air
Flammèche	Détection des Minéraux	Invisibilité	Impunité Mineure	Muraille d'Epines
Feu Follet	Guérison Mineure	Invocation Animale	Invocation Elementaire	Muraille de Flammes
Finelame	Hibernation	Lame de Feu	Invoc. Esprit de la Nature	Muraille de Glace
Hyperstimulation	Masque Illusoire	Lame de Givre	Linceul Noir	Muraille de Pierre
Lustrage	Peur	Lévitiation	Nourriture	Protection III
Manteau Trouble	Poison	quête Anim/Végétale	Poison Supérieur	Rafale d'Eclairs
Monture Spectrale	Purifier l'Air	Protection II	Résistance à la Douleur	Sommeil
Natation	Purifier l'Eau	Rage	Traitement Magique	Transparence de la Pierre
Ouverture	Rune d'Interdiction	Reconstitution	Vampirisme	Zone d'Invisibilité
Peau d'Ecorce	Sens du Combat	Renforcement Structurel		
Prédiction du Climat	Transe Hypnotique	Résistance au Feu		
Projectile Magique	Verrouillage	Respiration Aquatique		
Prophylaxie	Vision Nocturne	Sphère de Noirceur		
Protection I		Transparence de la Terre		
Silence				
Stérilisation				

NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
Contremagie II	Croiss. Animale Accél.	Déchirure	Contremagie III	Désintégration
Croiss. Végétale Accél.	Façonner le Métal	Domination	Guérison Ultime	Générateur Mana
etc. Majeure	Grande Balise	Impunité Suprême	Matrice Animale	Grande Métamorphose
Duplication	Immunité	Matrice Végétale	Multisorts	Matrice Sapiente
Eclat de Lumière	Matrice Minérale	Métamorphose Forcée	Possession	Oracle
Eclat d'Ombre	Protection IV	Permanence	Zone de Mort	Résurrection
Façonner l'Eau	Réceptacle Mana	Traitement Magique III		
Façonner la Terre	Vision Vraie			
Métamorph. Humanoïde				
Impunité Majeure				
Poison Suprême				
Rayon de la Mort				
Siphon Mana				
Téléportation				
Traduction				
Traitement Magique II				