

LIVRE DE SORTS PROPHECY



Produit par Elerios
Mise en page : Orage

Légende des tableaux :

{SORT} : sort seulement disponible à la IV^e Croisade (Colère des dragons)

SORT : sort seulement disponible pour les mages ayant le désavantage de la sphère

TABLE DES MATIÈRES

Cités.....	3
Feu.....	10
Générique.....	18
Métal.....	19
Nature.....	26
Océan.....	35
Ombre.....	41
Pierre.....	49
Rêves.....	56
Vent.....	64

Cités



Sorts de niveau I

Au guet !

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : cri très fort "à la garde !", une entaille sur un doigt
Origine : La Colère des Dragons

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

Cache-cache

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : vêtements bien ajustés, danse de la chance, rune de silence
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Chemin de Khy

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 2
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : posture d'écoute, rune de la sagesse tracée en l'air, plainte de la cité
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : en invoquant la sagesse de Khy, le mage se voit attribuer un bonus de +5 sur ses jets d'orientation en milieu urbain (Orientation ou Vie en cité) pendant (1 + NR) heures.

Clé audacieuse

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : petit levier, lime, rune de la famille
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Élément du décor

Complexité : 12
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : cape, rune de Khy
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Fenêtre des révélations

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : goutte d'eau, posture pensive, une fenêtre
Origine : La Colère des Dragons

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

Flânerie passagère

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : petits cailloux blancs, murmures
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Heureuse coïncidence

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : sifflement, posture nonchalante
Origine : Livre de base 2ème édition

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

L'inattention

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : rune des cités, claquement de doigts, éclat de miroir (consommé)
Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : en se focalisant sur une cible à moins de 50 mètres, le personnage va provoquer une baisse de vigilance indétectable par la victime, mais de forte puissance. Si elle échoue à un jet de Mental + Volonté contre le score d'incantation du mage, la cible subit alors un malus de Perception de (3 + 2 par NR) (sur le jet d'incantation). Ce malus s'applique à tout jet de perception active, de réaction, ou peut être interprété par le MJ à son gré (un bâillement prolongé qui lui fera fermer les yeux deux ou trois secondes, une rêverie passagère qui focalisera son attention sur un point du décor durant un moment...). En cas d'échec sur le jet d'opposition, le cible prend conscience de la présence du mage de façon intuitive et sera immédiatement sur ses gardes, même si le mage est indétectable (la cible regardera dans sa direction, croira avoir entendu un bruit, pourra s'approcher avec une torche...).

Murmure mélodieux

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : voix faible, rune du silence
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Oeil indiscret

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : morceau de craie, rune de Khy tracée sur le mur ou la porte
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Poudre d'escampette

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : rune de l'oubli, voix, sentiment de confusion
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort ne fonctionne que dans des endroits permettant de se perdre (cité, forêt, château, etc.). Le mage peut semer (2 + NR) poursuivants pendant 1 heure.

Poursuite de Khy

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 15
Clés : carte d'une ville ou d'un lieu, charbon pilé, voix grave
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Poutre trompeuse

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : chambranle de porte, se taper légèrement le front
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage désigne une porte à moins de 20 mètres et se tape légèrement le front. La prochaine personne à passer la porte se cognera la tête (quelle que soit sa taille). La victime perd 2 actions le temps de récupérer ses esprits et de se masser le crâne (une seule si elle porte un casque d'armure moyenne ou lourde). Ce sort sert souvent à se débarrasser de poursuivants ou à se moquer de sa victime en société.

Sourire enchanteur

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : sourire, fard à joue
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Témoin des ruelles

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : gestuelle de recherche, voix murmurante
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Sorts de niveau II

Au sein du Père

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 8
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 21
Clés : sagianor (cercle au sol), position (debout, bras croisés sur les épaules, tête baissée), psaume des Sanctuaires (Social + Conn. des dragons Diff. 15)
Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : ce sort en appelle à la bienveillance de Moryagorn pour protéger l'invocateur et quelques-uns de ses alliés en les transportant dans un sanctuaire Eerieque. Ce sort ne fonctionne pas sur les personnages possédant 3 ou plus en Tendance Homme (qui ne sont pas assez fervents pour attirer l'attention de l'Etre Primordial). A la fin de l'incantation, le mage et (NR) compagnons (présents dans le cercle et dans la même position) sont désintégréés par les courants élémentaires et reconstitués (en un battement de cil) dans la plus proche Eerie... Mais ce sort n'octroie aucun droit de pénétrer dans l'Eerie et n'oblige ses habitants à un accueil paisible. Le plus souvent, les mages des cités utilisent ce sort pour pénétrer dans une Eerie proche dont l'accès est physiquement difficile. Enfin, il est toujours risqué de se projeter dans une Eerie au hasard, certaines d'entre elles étant mortelles pour les humains (Abysses des Océans, Veines de feu des Volcans)...

L'aura draconique* *Ne peut*

être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Mauvaise réputation"

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : goutte de sang de dragon (consommée), rune des cités (servant à dessiner la rune sur la cible), sourire confiant
Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : parfois dévoyé dans son utilisation, ce sort est une amélioration considérable du Sourire enchanteur. Il nimbe la cible d'un charisme et d'une prestance digne d'un dragon, provoquant chez ses interlocuteurs un respect et une obéissance intuitive. Ironie du sort (ou de la magie des cités ?), plus les spectateurs auront des croyances fortes et affirmées pour les Ailés, plus ils se persuaderont de l'importance du personnage. Ils peuvent soupçonner un important citoyen voyageant incognito en Kor, se persuader qu'il est un émissaire draconique secret ou même, dans les cas les plus extrêmes, croire qu'il s'agit d'un dragon sous forme humaine qui ne juge pas utile de se déclarer (seulement si le sort fait dépasser 10 au Social du personnage). Les spectateurs se font chacun leur idée, mais s'accorderont toujours à penser que "c'est sûr, c'est un envoyé des Dragons, mais il tient à son anonymat, soyons malin et respectons son choix"... Ce sort dure une heure par point en Sphère des Cités et octroie un bonus de Social égal à deux fois la Tendance Dragon de son interlocuteur. Dans le cas d'une foule, une Tendance moyenne devra être estimée par le MJ (voir à ce sujet le tableau de la page 79 selon les régions). Le personnage peut ainsi dépasser 10 aux yeux de ses cibles (et donc passer pour un dragon, ce qui est toutefois un crime majeur dans de nombreux pays...). Malheureusement, ce sort n'est efficace que sur les humains, les animaux ne ressentant pas la peur normalement due aux dragons et les Ailés perçant à jour le subterfuge d'un simple regard. De plus, il convient que le personnage tienne son rôle de façon crédible, car toute décision manifestement aberrante permettra aussitôt un jet de Mental + Perception de la part des victimes pour briser le charme. Si plus de la moitié des interlocuteurs du personnage sont persuadés du subterfuge à un même moment, le sort se dissipe brutalement, avec toutes les conséquences néfastes que l'on peut envisager...

L'ombre des ruelles

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 4
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 16
Clés : position (adossé à un mur dans un coin d'ombre), rune des cités (tracée du bout du doigt), yeux fermés quelques secondes

Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : ce sortilège courant permet au mage de rentrer en relation avec les ombres qui peuplent les ruelles des cités. En tant qu'énergies élémentaires inertes, les ombres urbaines possèdent une sorte de conscience collective que le mage parvient à appréhender pour son propre bénéfice. Il peut ainsi s'y glisser et amoindrir l'attention que l'on voudrait lui porter en jouant sur les lois de la réalité pour inciter inconsciemment les humains alentours à ne pas s'intéresser à lui. Il obtient alors un bonus de Discrétion égal à sa Sphère des Cités et peut affecter une personne en plus de lui par NR obtenu (qui doit le toucher au moment de l'incantation). Ce sort dure 5mn, puis un point de magie par tour si on souhaite le prolonger. Il ne permet pas réellement de manipuler les ombres, mais d'influencer la concentration des personnes avoisinantes. Toutefois, le mage peut décider de ne pas recourir aux ombres des rues pour se rendre insignifiant, mais au contraire pour sentir, repérer ou découvrir un élément caché ou seulement soupçonné dans le quartier où il se trouve. Il obtient un bonus égal à sa Sphère des Cités pour un unique jet de Perception ou de Vie en cité destiné à voir un individu précis dans une foule, à dénicher une ruelle si étroite qu'on passe devant sans la voir ou encore improviser un chemin rapide pour contourner un obstacle ou rejoindre un lieu. Ce sort ne fonctionne que dans les villes et dans les villages d'au moins cinquante de maisons. Si la cité est un dragon de Khy sous forme élémentaire, le personnage en prend alors confusément conscience et vivra donc un échange télépathique instantané avec le dragon avant que ce dernier ne daigne lui accorder les effets de son sort. Pour le mage, cette conversation peut durer d'une à deux minutes, mais dans la réalité, elle est instantanée et indétectable. Le dragon peut évidemment choisir de ne pas se révéler à l'humain.

La bonne parole

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 15
Temps d'incantation : 4 actions
Difficulté : 20
Clés : voix chaleureuse, rune de Khy
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Le rendez-vous manqué

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 17

Clés : un Drac d'argent (lancé en l'air d'une main, rattrapé de l'autre, consommé), rune des cités, claquement de langue

Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : en lançant ce sort, un mage peut intuitivement localiser l'une de ses connaissances au sein de la cité où il se trouve lui-même actuellement. Il importe d'obtenir un certain nombre de NR selon le degré de familiarité avec la cible : 0 pour un ami ou un compagnon régulier, 1 NR pour un individu connu de vue ou croisé à quelques reprises, 2 NR pour un homme rencontré ou aperçu une fois, etc. La possession d'un objet appartenant à la cible peut apporter un bonus direct de 1 (pour un objet usuel impersonnel comme un gobelet ou le lit de la nuit passée), 3 (pour un objet personnel commun comme une cape ou une selle) voire 5 (pour un objet très personnel comme une marque de caste, un bijou familial ou un écu de naissance dungari). Chaque NR obtenu en plus du minimum est susceptible de donner une information supplémentaire au mage.

Plume de vérité

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 7
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : plume de scribe, rune de la sagesse
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Sorts de niveau III

L'esprit des rues

Complexité : 65
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 25

Clés : robe de soie blanche, pièce saturée de vapeurs d'encens de Khy (équivalent de vingt bâtons, consommés), gouttelettes d'huile de nacre (à appliquer sur les yeux, consommées)
Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : difficile à lancer, ce sort nécessite souvent des préparatifs soignés ou une assistance extérieure pour être correctement mis en place. Juste avant de se réveiller ou de s'endormir, le personnage peut échapper aux lois de la physique humaine et devenir littéralement invisible pour toute la journée ou toute la nuit qui suit. Sous cette "forme", il ne peut ni parler, ni se

faire entendre, ni user de magie, mais reste capable de toucher toute matière physique. Chacune de ses actions reste perceptible dans la réalité et peut le faire remarquer. La Difficulté du jet de Mental + Perception pour le repérer à ce moment est égale à son score obtenu lors de son jet d'incantation. Ce sort n'affecte pas les dragons des cités. Tant qu'il n'effectue aucune action susceptible de le faire repérer (bouger un objet, porter un coup, etc.), il n'est pas possible de tenter de jet. Une fois qu'une personne a perçu le personnage, elle n'est plus sensible au sort et le voit normalement. Elle ne peut par contre que le désigner approximativement à d'autres spectateurs, lesquels ne le voient toujours pas et doivent attendre une action réagissant avec la réalité pour tenter un jet. Une fois que le sort a été outrepassé par autant de spectateurs que la Tendance Homme du personnage, le charme se dissipe irrévocablement.

La bague des amants

Complexité : 95
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 13
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 25
Clés : bague de Bonne qualité, lumière de Khyméra, sentiment d'amour (ressenti par quelqu'un d'autre que le mage durant tout l'enchantement)
Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : ce sortilège permet d'enchanter une bague ou par extension, tout bijou discret pouvant être offert pour permettre à son porteur et à son enchanteur d'établir une forme singulière de communication empathique. En lançant ce sortilège, le mage doit se concentrer sur la personne à qui il souhaite l'offrir, car l'enchantement est à destination unique et ne fonctionne que si l'objet est porté par le bénéficiaire désigné au moment de l'incantation. Par la suite et durant un Cycle, en réussissant un jet de Mental + Empathie + Tendance Homme contre une Difficulté de 20, le porteur de l'objet peut provoquer une relation télépathique à double sens pour entendre l'enchanteur de l'objet et parler librement avec lui pendant 1 + 1/NR minutes (calculés sur le jet de Mental + Empathie). De son côté, l'enchanteur peut faire de même quand il le désire, mais la Difficulté de son propre jet de Mental + Empathie + Tendance Homme est de 15. Cette liaison peut être utilisée trois fois par jour, mais s'il le désire, le porteur du bijou peut l'activer artificiellement en dépensant cinq de ses points de magie par contact. Le Mj reste libre de modifier ces Difficultés en fonction de la distance et des circonstances dans lesquelles les jets sont effectués stress extrême, fatigue, proximité, disputes, etc.

La robe du citadin

Complexité : 75
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 19
Temps d'incantation : 8 heures
Difficulté : 22
Clés : vêtement de qualité, fil d'argent, rune de Khy
Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : ce sortilège extrêmement populaire a fait la gloire de nombreux artisans élémentaires et sorciers des Cités. Il permet d'ensorceler un vêtement durant un an pour lui conférer plusieurs capacités mineures très utiles en ville. En premier lieu, le porteur dispose d'un bonus de +1 en Social. Il peut de plus changer les motifs et les couleurs de son vêtement une fois par jour, ce qui permet de changer de tenue en ne possédant qu'un habit. Il confère au vêtement une solidité particulière qui lui octroie un Indice de protection de 3. La résistance surnaturelle du vêtement fait disparaître toute déchirure ou accroc en une nuit, ce qui régénère les points d'armure et évite tout entretien actif. Enfin, les poches du vêtement communiquent magiquement entre elles et permettent de tirer de sa poche gauche un objet placé dans la poche droite ou encore d'accéder à sa ceinture ou sa tunique sans avoir à retirer sa robe. Dans ces circonstances, un voleur à la tire qui tenterait de faire les poches au mage subirait un malus égal à la Sphère des Cités du lanceur. Ce sort est une exception, car il peut être lancé par un artisan élémentaire des cités par un jet de Manuel + Artisanat élémentaire contre la Difficulté du sort et la dépense normale des 19 points de magie (par contre, un artisan élémentaire ne peut disposer de bonus dus à des sites élémentaires ou des Eéries, voir p.206). Un artisan élémentaire aura besoin des mêmes Clés qu'un mage, même s'il s'en servira différemment (au lieu de coudre et d'enchanter, il fusionnera les matériaux et sculptera la rune dans le tissu). Les robes de ce type font l'objet d'un commerce hautement spécialisé uniquement géré par les Négociants de la caste (III° Statut). Leur prix varie en général entre (300 à 500 x Sphère ou Artisanat élémentaire du mage) df. Ils sont indétectables en tant que tel.

Le Seuil* *Ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Mauvaise réputation"*

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 9
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 21
Clés : un élément d'architecture de Bonne qualité, huile élémentaire spéciale (poudre d'argent et de nacre mélangées à du Sang de Moryagorn), rune de Khy (tracée avec l'huile élémentaire)
Origine : Mise à jour "Les Compagnons de Khy"

Effets : ce sortilège très puissant réservé à de rares mages des cités, permet de créer un portail entre deux

endroits distincts d'une cité. Ainsi, après avoir enchanté une porte, une statue, l'angle d'un bâtiment, le personnage peut choisir un autre élément (qu'il a au moins vu une fois personnellement), situé dans la même cité, où il se transportera instantanément dès qu'il entrera en contact avec le premier lieu enchanté. La distance maximale entre les deux sites ne peut dépasser 100 fois le niveau de (Sphère des Cités + Statut) du personnage en mètres. Ainsi, un mage de Statut IV possédant 8 en Sphère des Cités pourra choisir deux lieux distants de 1.200 mètres au maximum. Le personnage "disparaît" dès qu'il touche l'un des deux sites et se retrouve instantanément à l'autre extrémité. Si la cité est un enfant de Khy sous forme élémentaire, l'esprit du personnage peut se retrouver confronté à celui du dragon lors de son voyage qui, s'il reste immédiat, peut se prolonger dans ce monde immatériel qui sépare les deux portes (relire à ce sujet le sort "Ombre des ruelles"). Le personnage doit réussir un jet de Magie instinctive + Sphère des Cités contre une Difficulté de 20 pour réussir à se transporter. Si le jet est raté, il ne parvient pas à se glisser dans la faille magique constituée par la porte. Il ne peut alors pas tenter de réutiliser le Seuil durant dix minutes. Il est possible d'emmener par le Seuil des êtres possédant au moins 1 en Tendance Homme. Cette possibilité est définie à la création du Seuil, à raison d'une personne par NR sur le jet d'incantation. Chaque passage demande un point de magie du mage (plus un par allié emporté). Le seuil reste ouvert jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. Lancer ce sort est une tentative de gauchir la réalité en fonction de la force d'esprit du mage. Si le sort est manqué, un Seuil est toutefois créé sans que le mage se doute d'une anomalie. Ce n'est que lors du transport que des complications peuvent apparaître, comme une dépense plus importante de points de magie, un décalage avec le point d'arrivée prévu, un délai de transport de plusieurs minutes, etc. Dans tous les cas, ces désagréments sont gênants sans être très dangereux (à discrétion du Mj). Par contre, en cas d'échec critique, le Mj est libre d'inventer toutes sortes de complications réellement dangereuses (relire à ce propos les dangers liés aux voyages Eériques dans La Colère des Dragons, p.15, qui s'ils ne sont pas directement applicables, donnent de bonnes inspirations).

Pas du gecko

Complexité : 55
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : pattes de gecko (consommées), rune de la cité, mains et pieds nus
Origine : La Colère des Dragons

Effets : les pattes de gecko se fondent dans la main du personnage, et ses pieds et mains commencent à ressembler aux doigts de ce lézard. Il peut se déplacer sur les surfaces lisses horizontales ou verticales sans problème, même à l'envers. Ses jets d'Athlétisme liés à l'escalade bénéficient

d'un bonus de +10. Ce sort dure (1 + NR) minutes.

Peinture de dissimulation

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 20
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : peinture pour bâtiment (cf. Alchimie), rune d'oubli, sang de dragon des Cités révélé (durable)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : la mage doit s'isoler de toute influence extérieure et se concentrer longuement avant de mélanger le sang de dragon à la peinture. Quand le mage repeint les façades d'un édifice avec cette peinture enchantée pour un jour, ce bâtiment devient invisible pour tout autre que lui (en fait, les gens passent sans le remarquer). En cas de soupçons, on peut déceler la supercherie sur un jet de Mental + Perception à Difficulté 35 ; cette Difficulté tombe à 25 pour un dragon, et à 20 pour un dragon des Cités. Les effets de ce sortilège durent 1 cycle.

Reflot trompeur

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : masque de bois, rune, gestuelle d'imitation
Origine : Livre de base 2ème édition

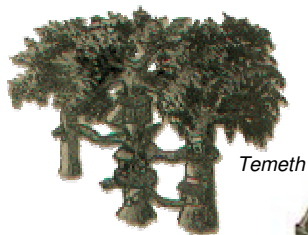
Effets : le masque de bois est enchanté. Une fois placé sur le visage de quelqu'un, il reproduit parfaitement le visage, la voix et les mimiques d'une personne (et une seule) choisie par le porteur. Même la corpulence et la taille font partie de l'illusion. Cette illusion peut être découverte avec un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



Récapitulatif sorts des cités

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
{Au guet}	I	15	Ins	3	1 action	15	cri très fort "à la garde !", une entaille sur un doigt
Élément du décor	I	12	Ins	3	1 action	15	Cape, rune de Khy
Flânerie passagère	I	5	Ins	2	1 action	15	petits cailloux blancs, murmures
L'inattention	I	20	Ins	6	2 actions	20	rune des cités, claquement de doigts, éclat de miroir (consommé)
La bonne parole	II	30	Ins	15	4 actions	20	voix chaleureuse, rune de Khy
Poudre d'escampette	I	20	Ins	4	2 actions	18	rune de l'oubli, voix, sentiment de confusion
{Poutre trompeuse}	I	5	Ins	2	1 action	15	chambranle de porte, se taper légèrement le front
Sourire enchanteur	I	10	Ins	4	1 action	15	sourire, fard à joue
L'ombre des ruelles	II	35	Ins	4	3 actions	16	position (adossé à un mur dans un coin d'ombre), rune des cités (tracée du bout du doigt), yeux fermés quelques secondes
L'esprit des rues	III	65	Ins	10	3 actions	25	robe de soie blanche, pièce saturée de vapeurs d'encens de Khy (équivalent de vingt bâtons, consommés), gouttelettes d'huile de nacre (à appliquer sur les yeux, consommées)
Chemin de Khy	I	5	Inv	2	3 tours	15	posture d'écoute, rune de la sagesse tracée en l'air, plainte de la cité
{Fenêtre des révélations}	I	10	Inv	3	1 tour	15	Goutte d'eau, posture pensive, une fenêtre
Heureuse coïncidence	I	5	Inv	1	1 tour	15	sifflement, posture nonchalante
Murmure mélodieux	I	15	Inv	5	2 tours	15	voix faible, rune du silence
Œil indiscret	I	5	Inv	3	2 tours	15	morceau de craie, rune de Khy tracée sur le mur ou la porte
Témoin des ruelles	I	5	Inv	3	2 tours	15	gestuelle de recherche, voix murmurante
Au sein du Père	II	40	Inv	8	1 tour	21	sagianor (cercle au sol), position (debout, bras croisés sur les épaules, tête baissée), psaume des Sanctuaires (Social + Conn. des dragons Diff. 15)
L'aura draconique	II	40	Inv	5	3 tours	20	goutte de sang de dragon (consommée), rune des cités (servant à dessiner la rune sur la cible), sourire confiant
Le rendez-vous manqué	II	25	Inv	4	1 tour	17	un Drac d'argent (lancé en l'air d'une main, rattrapé de l'autre, consommé), rune des cités, claquement de langue
{Pas du Gecko}	III	55	Inv	10	3 tours	20	pattes de gecko (consommées), rune de la cité, mains et pieds nus
Cache-Cache	I	20	Sor	5	1 heure	15	vêtements bien ajustés, danse de la chance, rune de silence

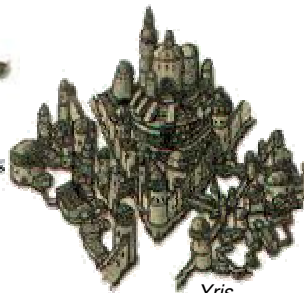
Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Clé audacieuse	I	15	Sor	5	1 heure	15	Petit levier, lime, rune de la famille
Poursuite de Khy	I	20	Sor	3	3 heures	15	carte d'une ville ou d'un lieu, charbon pilé, voix grave
Plume de vérité	II	30	Sor	7	5 heures	20	plume de scribe, rune de la sagesse
La bague des amants	III	95	Sor	13	5 heures	25	bague de Bonne qualité, lumière de Khyméra, sentiment d'amour (ressenti par quelqu'un d'autre que le mage durant tout l'enchantement)
La robe du citoyen	III	75	Sor	19	8 heures	22	vêtement de qualité, fil d'argent, rune de Khy
Le seuil	III	60	Sor	9	30 minutes	21	un élément d'architecture de Bonne qualité, huile élémentaire spéciale (poudre d'argent et de nacre mélangées à du Sang de Moryagorn), rune de Khy (tracée avec l'huile élémentaire)
{Peinture de dissimulation}	III	100	Sor	20	5 heures	20	peinture pour bâtiment (cf. Alchimie), rune d'oubli, sang de dragon des Cités révélés (durable)
Reflet trompeur	III	45	Sor	10	1 heure	20	masque de bois, rune, gestuelle d'imitation



Temeth



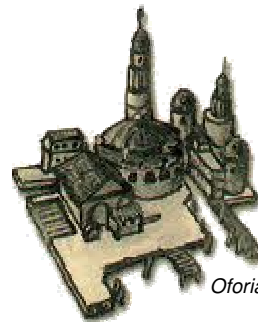
Havre



Yris



Kern



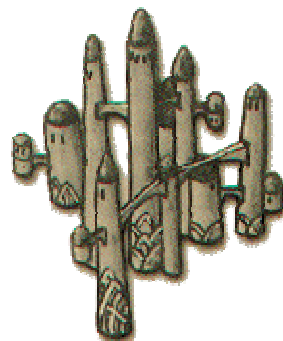
Oforia



Ankar



Dungard



Onyr

Feu



Sorts de niveau I

Bouclier carmin

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : morceau de charbon, chant du feu
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage crée une petite flamme qui tourne autour de sa cible. Elle bloque la première attaque physique portée avec succès contre la personne qu'elle protège en créant un petit bouclier de feu qui pare l'attaque avant de disparaître. La flamme dépérit et devient inefficace au bout de (1 + NR) heures si elle n'a pas fait effet.

Brise volcanique

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 10 tours
Difficulté : 15
Clés : souffle, rune des volcans, chant des volcans
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort crée une poche d'air chaud à 30°C de (10 + 10 par NR) m³ pendant 8 heures. Elle permet de ne pas avoir froid la nuit.

Cachet brûlant

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 3
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : lettre, sceau et cire, voix forte, rune de feu
Origine : Livre de base 2ème édition

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

maximum). L'enchantement de la lettre dure (1 + NR) semaines.

Coup de tonnerre

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : respiration bloquée, claquement violent des mains, regard fixe
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : une explosion est provoquée juste à côté des oreilles d'une cible distante de moins de trente mètres. Ce sort peut toucher (1 + 1 par NR) cibles et impose un jet de Mental + Résistance contre une Difficulté de 20. S'il est raté, la ou les cibles sont assourdis par le bruit et perdent toutes leurs actions pendant 2 tours. Si la ou les cibles ratent leur jet de façon critique, elles deviennent complètement sourdes pour une journée.

Coursier de feu

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 12
Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15
Clés : encens de Kroryn, posture (méditation debout, jambes écartées, bras brandis vers le ciel), cercle runique formé de braises
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : a la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière rougeâtre qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Kroryn (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la (2 + 1 par NR)ième tranche d'âge. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires en cours à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu n'est jamais superflu. Les dragons de Kroryn peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère du Feu pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, tout comme ils peuvent violenter un impudent qui les dérangerait sans raison. Même s'il ne vient pas pour se battre, un enfant de Kroryn est toujours prompt à la violence et les circonstances d'accueil (cérémonie, bataille, bouleversement climatique ou magique) peuvent largement altérer son humeur.

Espion igné

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 18
Clés : bille de verre rouge (consommée), position (en tailleur, mains croisées sur les yeux), quelques braises où poser la bille de verre (consommées)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien utilise toutes les sources de lumière à moins de 50 mètres (feu de camp, torche) pour y projeter ses sens et ainsi voir et entendre pendant (5 + 1 par NR) minutes. Il ne peut projeter ses sens que dans une seule source à la fois. Si le sort est manqué, le mage entrouvre brièvement une fissure dans la trame de la réalité entre lui et le feu le plus proche, s'infligeant 10 points de dommages par brûlure. De même, si la source dans laquelle il se trouve est brutalement éteinte, le sort est brisé et le mage subit cette fois 20 points de dommages psychiques à cause de la rupture.

Feux follets

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 1
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : bille de charbon, la voix
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Forge ardente

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 8
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : forge ou foyer (gravé d'une rune du feu), rubis (gemme d'au moins 20 g), chant de la forge (Mental + Artisanat : Forge Diff. 15)
Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : le sorcier ou le forgeron place la gemme dans le foyer de la forge où il désire attirer le regard ardent de Kroryn, en ayant soin de tracer au fond la rune du feu. Il ajoute alors lentement les blocs de charbon dans le foyer, en psalmodiant le fier chant de travail des Forgerons. Le rubis devient lumineux et vire à l'orange sombre, dégageant une chaleur infernale qui embrase les charbons. A la fin de l'incantation, le rubis est indiscernable des autres braises, mais durant (Sphères) heures, les braises possèdent une puissance capable de faire rougeoyer et fondre les métaux les plus nobles, y compris l'acier, mais aussi le Sang de Kezryr ou le Sombre Acier. Au terme du temps d'action, les braises refroidissent normalement et le rubis peut être récupéré (brûlant, mais intact). Si le sort est raté, le rubis explose en fragments qui ne sont plus que de la poudre de rubis.

Fulgurance

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de la foudre, kata de la fureur des braises (Corps à corps Difficulté 15), regard vitreux
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : ce sort augmente la vitesse du magicien, qui perçoit alors les mouvements de son entourage au ralenti. Cette altération lui octroie un bonus de +3 sur tous ses jets de défense physique (esquive, parade). De plus, il dispose d'un bonus de +3 sur tous ses jets d'attaque. Ce sort n'influe pas sur le nombre d'actions ou la vitesse de déplacement du mage et dure (1 + 1 par NR) tours.

Guide écarlate

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : brindille, chant du dragon
Origine : Livre de base 2ème édition

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

L'œil de Pyrite

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : geste vif traçant une rune de feu dans l'air, brindille et chant de la lumière
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet d'enflammer un objet combustible situé à moins de 10 mètres pendant (1 + NR) tours. Il peut servir à allumer un peu de bois sec ou une torche. Il peut enflammer une étoffe, un rideau, ou une lettre. Il n'occasionne pas directement de dommage, mais une personne dont la chemise prend feu doit se dépêcher de l'éteindre ou l'enlever en 1 action maximum, sous peine de subir (15 + 1D10) points de dommages.

Lame ardente

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 8
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : lame, forge, voix, gestuelle
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Langue de feu

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : poudre de soufre (consommée), voix crépitante, expiration mesurée
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le mage peut générer à la surface de son corps une petite flamme inoffensive dont il peut contrôler l'intensité durant (1 + 1 par NR) tours. Contrairement à "Souffle ardent", ce sort ne provoque pas de dommages notables mais peut servir à calciner de petits objets ou à travailler un matériau car il est très précis et délicat.

Les Rugissantes

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : danse de guerre des Dompteurs de Flammes (Don artistique : Danse Difficulté 15), runes de l'immatérialité et des volcans imbriquées à tracer sur le corps, hurlement sauvage durant la charge
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : cette invocation est utilisée lors des charges pour impressionner les adversaires. En effet, les Rugissantes sont des formes voilées qui flottent derrière le mage et qui le dépassent lors de sa charge pour se transformer en d'impressionnants monstres spectraux dont la présence est affreusement réaliste. Elles n'existent que pendant le tour de la charge du mage. Les Rugissantes effraient la cible de la charge plus deux par NR (au plus proche). Chaque victime doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20, ou prendre immédiatement la fuite. Les mages d'au moins III° Statut sont immunisés à ce sort. Les Rugissantes n'infligent aucun dommage, mais elles changent d'apparence à chaque invocation, rendant toute habitude impossible.

Piège lumineux

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 18
Clés : sable noir, rune de lumière, danse de la lumière
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort piège pendant (5 + NR) heures une zone de (1 + NR) m². Toute

personne qui y pénètre sans avoir préalablement prononcé le mot de pouvoir déclenche le piège. Un flash illumine toute la zone rendant visible les personnes qui s'y trouvent. Les victimes aveuglées subissent un malus de -5 à toutes leurs actions nécessitant la vue pendant 1 tour.

Scintillements

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 18
Clés : limaille de cuivre (consommée), position (bras croisés sur les oreilles, puis mains descendant vivement le long des flancs), mélodie sourde.
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien choisit une cible à moins de 10 mètres et lance la limaille de cuivre dans sa direction. Il se crée alors une cascade jaillissant du néant qui recouvre la cible de minuscules étincelles virevoltantes. Elles lui confèrent alors un bonus de protection physique de +8, dont l'indice est cumulable avec d'autres armures ou sorts de protection. Les étincelles scintillent pendant (4 + 1 par NR) tours avant de disparaître.

Souffle ardent

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : respiration, rune gravée sur un morceau de charbon (ou tatouée), posture d'inspiration d'air
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage fait jaillir de sa bouche un jet de flammes de 5 mètres de long qui embrase tout objet combustible affecté. Le mage peut souffler pendant (1 + NR) tours. Ce sort inflige (15 + 1D10) points de dommages par souffle sur une zone de 2m². Il ne peut être qu'esquivé ou paré à l'aide d'un bouclier.

Subjugation^{*} *Ne peut être acquis*

que par les personnalités possédant le Désavantage "Malédiction de Nenyra"

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : runes de la lumière et des volcans entremêlées (Don artistique : Dessin Difficulté 15), danse de la salamandre, murmure lancinant
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien choisit une cible à moins de 20 mètres et l'hypnotise par le mouvement d'une aura d'étincelles qui danse autour de lui. La victime doit réussir un jet d'opposition de Mental +

Volonté contre le score d'incantation du mage pour résister. Dans le cas contraire, elle se perd dans la contemplation des effets de lumière qui jaillissent des mains du magicien. Deux de ses dés d'Initiative (au choix, mais désignés avant le lancer) subissent alors un malus de -5 pendant (1 + 1 par NR) tours. Les dés dont le score tombe à 0 ou moins sont perdus et inutilisables.

Sorts de niveau II

Comète

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : poudre combustible (soufre, salpêtre ou explosif de Bronne, consommée), graviers de lave (consommés), posture (lancer en cloche la poudre et les graviers au-dessus de la cible)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : en lançant le mélange vers une cible située à moins de 20 mètres de lui, le mage transforme les particules en de véritables petites comètes qui retombent en une pluie incandescente à la vitesse de l'éclair. Elles infligent au total et en une seule fois (20 + 1D10 par NR) points de dommages. Ce sort ne peut être esquivé et ne se pare qu'à l'aide d'un bouclier.

Dard de feu

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : graviers de soufre (consommés), posture (geste de lancer), cri rageur
Origine : La Colère des Dragons

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

Dryades

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : danse sautillante, rune des volcans, pierres précieuses (minimum 200 df)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le mage invoque de petites dryades de feu qui apparaissent autour de lui (moins de deux mètres). Ces esprits follets dansent et sautillent en permanence en chantonnant d'une voix aigüe et discrète. D'une intelligence rudimentaire, elles ne peuvent identifier les objets ou comprendre les termes humains désignant l'environnement. Elles sont capables de danser, chanter ou enflammer des objets combustibles sur demande. En cas de danger, elles se précipitent vers la menace en pirouettant pour la gêner, y boutant du même coup le feu et provoquant (15 + 1D10) points de dommages. Leur Initiative est de 1D et leur attaque ou déplacement est résolu globalement pour le groupe. Leurs attaques peuvent s'esquiver normalement sans NR, mais pas se parer. Un simple ordre permet de les rappeler. Elles restent présentes pendant (3 + 1 par NR) tours.

Esprit du sang*

Ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Nerya"

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 20
Clés : une arme de qualité au moins bonne, rune de Kroryn tracée avec le sang du mage sur l'arme (consommée), murmures incantatoires
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien invoque l'Esprit du sang, une créature draconique née du sang de Kroryn versé sur les champs de bataille où le Grand Dragon a été blessé. Créature martyre de lave et de sang bouillonnant, l'Esprit a une forme fluctuante grossièrement draconique. Une fois invoqué, l'Esprit se focalise sur l'arme par laquelle il a été invoqué. Il s'en saisit et la plonge alors dans ses entrailles pour la rendre à son propriétaire en une action. Il se dissipe ensuite alors que l'arme dégoutante de sang igné se met à crépiter d'étincelles orangées. Durant (1 + 1 par NR) tours, l'arme ignore les armures physiques car elle peut percer et trancher n'importe quelle matière (sauf les écailles draconiques). Utilisée en combat, ses dommages sont augmentés de la Sphère du Feu de l'invocateur et elle octroie également un bonus d'attaque de +3. Si l'invocation du sort échoue, l'invocateur perd tous les points de magie de sa Sphère du Feu, absorbés par l'Esprit et l'arme utilisée fond en un clin d'œil.

Feu intérieur

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 12
Temps d'incantation : 6 actions
Difficulté : 25
Clés : rune de l'homme, danse du feu
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort entoure une cible consentante d'un halo de flammes qui l'immunise, elle et son équipement,

contre toutes les formes de dommages de feu pendant (10 + 10 par NR) minutes. Ce halo lui confère un bonus de +15 à ses jets de dommages à main nue, et un Indice de protection supplémentaire de +15. Lorsque ce sort prend fin, tous les objets combustibles transportés par la cible sont détruits.

Flash

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de l'éclair, œuf de luciole de lave (consommé), posture (doigts entrecroisés selon une position complexe)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien fait exploser une boule de lumière devant les yeux d'une cible à moins de 15 mètres de lui. Pour fermer les yeux à temps, la victime doit réussir un jet d'esquive en opposition contre le score d'incantation du mage. En cas d'échec, elle est aveuglée pendant (1 + 1 par NR) tours. Elle subit alors un malus de -8 à toutes ses actions impliquant la vue. Le mage peut doubler la dépense de points de magie pour viser en même temps une cible supplémentaire.

Grêle de feu

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 12
Temps d'incantation : 14 tours
Difficulté : 20
Clés : lave élémentaire (consommée), dent de dragon gravée d'or, morceau de verre (consommé)
Origine : La Colère des Dragons

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

Immunité au feu*

Ne peut être

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Nerya"

Complexité : 40

Discipline : Instinctive

Sphère : Feu

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 18

Clés : rune des volcans tracée à la suite sur le dos des mains, posture défensive (bras croisés devant le visage)

Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien, ou une cible de son choix à moins de 5 mètres, devient complètement immunisé aux dégâts provoqués par le feu et la chaleur pendant (2 + 2 par NR) tours (qu'ils soient d'origine magique ou naturelle). En revanche, son équipement et ses vêtements subissent des dégâts normaux. En doublant la dépense des points de magie, le magicien peut cibler en même temps deux personnes proches (moins de 2 mètres). Il est impossible de faire profiter de ce sort à plus de 2 personnes.

Mur de flammes

Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Feu

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : rune du feu, poudre de pierre précieuse (rubis, opale ou agate de feu), exhalation grave

Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien invoque un mur de flammes d'un volume égal à deux fois son score de Sphère du Feu, à 5 mètres maximum de lui. Ce volume peut prendre une forme au choix du mage, décidée durant l'invocation. Ces flammes infligent (15 + 1D10) points de dommages à tout ce qui les traverse. Il est impossible de le déplacer, et il reste actif pendant (10 + 5 par NR) minutes.

Poing foudroyant*

Ne peut être

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Nerya"

Complexité : 25

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Feu

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : rune du feu, posture (mains en coupole au-dessus de la tête, geste de lancer des deux mains), hurlement bestial

Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : une décharge d'énergie, mélange de foudre et de flammes élémentaires incontrôlables, sort de la main du magicien et inflige (30 + 10 par NR) points de dommages, à une cible distante de moins de 20 mètres. En cas d'échec, c'est le magicien qui reçoit la

décharge et qui subit 30 points de dommages.

Portail maudit

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Feu

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : braises incandescentes ou source de feu, chaînette d'or ou de cuivre (consommée), danse circulaire d'enchevêtrement

Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : ce sort permet d'ouvrir une connexion pyrétique avec une Éerie volcanique, que le mage peut ensuite faire progresser vers une cible de son choix à moins de 25 mètres, l'emprisonnant ainsi dans un carcan brûlant, qui la suivra dans ses mouvements et déplacements. La cible peut tenter un jet d'esquive en opposition contre le score d'invocation du mage. En cas d'échec, la victime est environnée de vapeurs brûlantes et sulfureuses et se dessèche à vue d'œil durant autant de tours que la Sphère du Feu de l'invocateur. Elle subit alors (10 + 1D10 par NR) points de dommages par tour sans aucune protection physique. Le seul moyen de faire disparaître la zone brûlante consiste à rendre l'invocateur inconscient ou à lancer un sort des Océans capable de créer des dommages dont le score d'invocation sera supérieur à celui du Portail maudit. Les protections surnaturelles contre le feu ou la chaleur sont utilisables, tout comme les éventuelles capacités à clore de force un portail d'invocation.

Sang igné

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Feu

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

Clés : sagianor (enduisant une dague), blessure sanglante (par la dague enduite), kata de protection (Physique + Corps à corps Diff. 15)

Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : en convoquant les énergies élémentaires par une brusque série de mouvements, le mage se blesse volontairement (ou blesse la cible du sort, Egratignure automatique) et mêle la sagianor à son sang. Instantanément, le sang devient un fluide élémentaire bouillonnant. Le personnage n'en souffre pas, pas plus qu'il ne subit les effets du froid s'il y est soumis (il divise par deux tout dommage infligé et réussit tout jet de Résistance automatiquement). Si jamais le personnage est blessé, son sang gicle de la blessure sous la forme d'un geyser de feu liquide et incandescent, qui inflige automatiquement à l'agresseur (1 + 1/NR)D10 pts de dommages de feu et peut l'embraser (cf. LdB p. 194 dans ce cas). Ce sort dure (Sphère) tours. L'équipement du Pj n'est pas altéré par les éclaboussures de son propre sang igné.

Transe belge

Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Feu

Coût : 8

Temps d'incantation : 8 tours

Difficulté : 20

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

Origine : La Colère des Dragons

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

Sorts de niveau III

Bouclier flamboyant

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Feu

Coût : 12

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 22

Clés : bouclier de métal de bonne qualité, sang de salamandre (consommé), rune du soleil (à tracer avec le sang de la salamandre)

Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : ce sort enchante un bouclier pendant autant de jours que son score en Sphère du Feu. Ce dernier peut alors s'embraser d'une aura flamboyante capable d'éblouir un adversaire à moins de 10 mètres. Le bouclier peut être utilisé 7 fois par jour. La cible doit réussir un jet d'esquive contre une Difficulté égale au score d'incantation du mage enchanteur pour se protéger les yeux à temps ou être aveuglée pendant 1 tour, et subir un malus de -5 à toutes ses actions physiques (pouvant même aller jusqu'à l'impossibilité d'agir). Activer ce pouvoir ne requiert pas d'action complexe de la part du porteur.

Cendres brûlantes

Complexité : 55

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Feu

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 20

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

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage invoque une pluie de cendres incandescentes qui tombe sur une zone de 2m². Elle inflige (25 + 1D10) points de dommages à chaque tour

pendant (1 + NR) tours. Les cendres ayant la fâcheuse habitude de rester collées et de continuer à grésiller. Elles infligent encore (10 + 1D10) points de dommages pendant 2 tours après la fin du sort.

Conflagration écarlate

Complexité : 45
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 8
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : regard, rune
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage enflamme une sphère de 10m³ d'air pendant (1 + NR) tours à une distance de moins de 30 mètres. Toutes les personnes et les objets à l'intérieur de cette zone subissent (20 + 1D10) points de dommages par tour.

Eau de feu*

Ne peut être acquis par les personnages possédant le Désavantage

"Malédiction de Nenyra"

Complexité : 55
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 22
Clés : flacon d'alcool fort (consommé), braises élémentaires (consommées), rune de force (à tracer sur le bouchon)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien enchante pour (Sphère du Feu) jours le contenu élémentaire et flamboyant d'un flacon. Au contact de l'air, ce liquide s'enflamme et explose (que ce soit par ouverture ou éclatement du récipient). L'explosion atteint toutes les cibles présentes dans un rayon de 5 mètres. Les cibles touchées par l'"Eau de feu" subissent (20 + 5 par NR) points de dommages. Les armures ne comptent pas. Note : Il est extrêmement dangereux de porter une telle fiole sur soi. Le produit est instable et peut exploser au moindre choc, causant les mêmes dommages à son porteur. Généralement, on le lance du haut des remparts d'un château attaqué.

Effigie de Kroryn*

Ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Nenyra"

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 40
Temps d'incantation : 24 heures
Difficulté : 33
Clés : statuette de Kroryn en or pur (consommée), deux rubis purs constituant les yeux de la statuette (consommés)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : on ne sait combien de magiciens sont capables d'utiliser un tel

sort. Pour ce faire, le magicien doit enchanter une statuette de Kroryn définitivement. Une fois activée, l'effigie explose et inflige 200 points de dommages en une seule fois à (25 + 5 par NR) mètres à la ronde. Rien ne peut contrer une telle force, ni magie, ni rempart, ni protection physique. On estime qu'il faut se trouver à plus de 2 kilomètres pour ne pas sentir la terre trembler suite au contrecoup.

Exhorte

Complexité : 45
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15

Clés : posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), rugissement de défi, cercle de braises
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : ce sort s'utilise lorsqu'une armée est en déroute ou qu'un groupe est effrayé. Le magicien se poste devant les rangs qui battent en retraite et leur redonne courage. Ce sort affecte les (5 + 2 par NR) cibles les plus proches du mage en s'éloignant progressivement de lui. Ce sort peut influencer des combattants jusqu'à (Sphère du Feu x 4) mètres, car les cris porteurs de la fougue de Kroryn dépendent directement de la puissance du lanceur. Ce sort n'immunise pas à la peur ultérieurement, mais peut relancer dans la bataille une troupe démoralisée. Toute perte ultérieure de moral devra être gérée séparément. Dans le cas d'un effet de peur permanent (comme un sort ou une aura de peur draconique), ce sort est efficace durant un seul tour.

Foudres de Kroryn*

Ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Nenyra"

Complexité : 75
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 22
Clés : arme de jet de bonne qualité, rune des volcans (à tracer sur l'arme), incantation hachée
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien enchante une arme de jet pendant (1 + 1 par NR) heures. Lorsqu'elle est lancée (et ce autant de fois que la Sphère du Feu du mage), l'arme se nimbe d'une aura crépitante d'étincelles ardentes et augmente les dommages de base de l'arme de 5. L'Indice de protection des armures est divisé par deux contre une arme ainsi ensorcelée. Si le sort est manqué, l'arme est réduite instantanément en cendres et scories.

La main des flammes

Complexité : 85
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu

Coût : 25
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : gant, rune de feu, soufre
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort enchante un gant pendant 1 cycle. Une fois par jour, il permet au mage de lancer des petites boules de feu pendant (1 + NR) heures, à raison de 1 par tour. Les projectiles enflammés ont une portée de 50 mètres et infligent (20 + 1D10) points de dommages qui ne peuvent pas être parés, seulement esquivés avec une Difficulté de +5. L'Indice de protection des armures est divisé par 2 contre ces petites boules de feu.

Phénix*

Ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Nenyra"

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 8
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 22
Clés : plume d'or, encens élémentaire des volcans (consommé), danse voltigeante
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : par ce sort, le mage va invoquer un des phénix élémentaires composé de cendres et de lave. L'oiseau de feu apparaît devant l'invocateur et s'interpose entre lui et tous les coups physiques ou magiques qu'il pourrait subir (seuls les effets de zone ne peuvent être absorbés). Le phénix refusera de se battre pour un humain et se contentera de s'interposer. Il ne possède qu'une case de blessure, dont le seuil est égal à (1 + NR) fois le score de Sphère du Feu du mage. S'il est dispersé, le phénix renaît de ses cendres au début du tour suivant, à un rang d'action de 15, avec la même case de blessure vierge. Le phénix est immunisé au feu et aux vents et les dommages infligés par ces Sphères augmentent le seuil de sa case de blessure à raison de 1 point pour 5 points de dommages. Le phénix n'accorde son attention au mage que pour un nombre de tours égal à sa Tendence Dragon plus son Statut. Si aucun danger immédiat ne menace le mage, le phénix disparaît dans une gerbe d'étincelles et de braises qui inflige 20 points de dommages au mage. Il est impossible de convoquer plusieurs phénix simultanément, ces créatures draconiques se battant entre elle sans retenue lorsqu'elles se rencontrent, quittant tout contrôle humain.

Poudre de déshydratation

Complexité : 50
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 24
Clés : sable fin (consommé), mélodée d'invocation des volcans, rune de vapeur (à tracer dans la poignée de sable avant le lancer)

Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien enchante du sable pour une journée. Ce sable se lance avec un jet de Manuel + Coordination (Difficulté 15) sur une cible à moins de 5 mètres. Si le sable la touche (il ne peut que s'esquiver, pas se parer), il se colle et s'enfonce dans sa peau. Dès l'action suivante, l'eau du corps de la victime commence à bouillir et s'échappe sous forme de vapeur, provoquant des douleurs effroyables. La victime subit (5 + 1D10 par NR) points de dommages par tour. Aucune protection physique ne fonctionne et les facultés surnaturelles destinées à intercepter les dommages sont inopérantes. Ce sort dure Sphère du Feu tours et s'interrompt si la cible est copieusement aspergée d'eau, ce qui est la seule méthode pour chasser le sable.

Rune du feu

Complexité : 95
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 9
Temps d'incantation : 4 heures
Difficulté : 15
Clés : rune de feu (ornée, soigneusement tissée ou gravée), chant saccadé aigu
Origine : La Colère des Dragons

Effets : ce sort extrêmement répandu et populaire permet d'ensorceler un objet pour qu'il puisse dispenser la chaleur de Kroryn. En lançant un peu de feu élémentaire sur la rune (Techniques : La matière, mages statut I), il l'ensorcele pour un Augure. L'objet peut alors servir 3 + NR heures par jour pour chauffer plus ou moins fort. Un pot pourra faire bouillir de l'eau, une couverture sera tiède et une tunique permettra de sortir sous la neige à bras nus. Si l'objet est rendu brûlant et maintenu en contact avec la peau durant 1 tour, il peut en résulter une brûlure moyenne (1 Egratignure, une fois par jour et seulement s'il en reste au moins une à cocher). Il est impossible d'augmenter les dommages d'une arme avec cette rune somme toute utilitaire. Un échec au lancé de ce sort a des effets désastreux et enflamme brutalement toute matière combustible dans un rayon de 10 mètres autour du mage.



Runes de feu

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 18
Clés : stylet d'or ou de cuivre, encre élémentaire du feu (consommée), petit cercle runique complexe
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le magicien ensorcelle un crayon pendant une semaine lui permettant d'écrire (pour 4 points de magie) sur n'importe quelle surface de (1 + 1 par NR) m² des lettres de feu visibles uniquement par les personnes choisies verbalement par le mage. Beaucoup s'en servent pour marquer leur chemin ou laisser des messages. Les écritures perdurent une heure par point en Sphère du Feu du sorcier.

Sanctuaire de flammes

Complexité : 90
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 25
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : brasier, cercle runique du feu, cendres volcaniques (à lancer sur la cible, consommées)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage se met en transe dans un lieu dépassant les 40°C. A la fin de ce rituel, il enchante les cendres volcaniques pour une heure. Celles-ci, lancées sur une cible, permettent de se fondre dans un feu et d'y trouver refuge. Il est aussi possible de l'utiliser avec de la lave. La cible se transforme en flammes et se mêle au brasier proche. Elle est alors indétectable normalement, tout en restant consciente de son environnement. Elle est réduite à une conscience pure et ne peut parler (bien que la télépathie reste utilisable), ni bouger, ni interagir avec son équipement (qui est dématérialisé). Le sort dure tant

que le feu est actif, au maximum 1 heure + 30 minutes par NR. S'il s'éteint et que le personnage en est inconscient (en sommeil ou en méditation), il est alors rematérialisé brutalement et subit 1D10 blessures en commençant par les Egratignures. Le personnage peut mettre fin au sort et se rematérialiser en 1 action dès qu'il le désire. Dans le brasier, ses points de magie de la sphère du Feu se régénèrent au rythme de 2 par heure et les créatures élémentaires régénèrent 4 fois plus vite.

Sang de Moryagorn

Complexité : 90
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 25
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 30
Clés : voix plaintive, posture de peur, morceaux de lave
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage fait jaillir du sol un flot de lave à moins de 10 mètres de lui. La lave s'écoule à gros bouillons pendant (1 + NR) heures ou jusqu'à ce que le mage meure ou mette fin à ce sort. La lave inflige (80 + 2D10) points de dommages à tout ce qui se trouve sur son passage. Elle se déplace de 30 mètres par tour.

Scellé

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : baguette d'étain (consommée), rune des forges, position (mains jointes à l'équerre paume contre paume, bras alignés en travers du torse)
Origine : Mise à jour "Les Foudres de Kroryn"

Effets : le mage ensorcelle un bâtonnet qui devient, durant un cycle, capable de souder magiquement des pièces métalliques après un tour complet de contact. Il est ainsi possible de souder des pointes à un bouclier, un loquet de porte ou encore un renfort sur une porte d'acier. Suivant le nombre de NR, la taille des objets soudés est variable : un loquet de coffret pour une réussite simple, un cadenas avec 1 NR, une porte à son montant pour 2 NR, etc.

Torche éternelle

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 7
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : torche, incantation crépitante, soufre, rune de lumière
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Récapitulatif sorts de Feu

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Bouclier carmin	I	15	Ins	3	2 actions	15	morceau de charbon, chant du feu
Coup de tonnerre	I	15	Ins	5	2 actions	15	respiration bloquée, claquement violent des mains, regard fixe
Fulgurance	I	15	Ins	3	1 action	15	rune de la foudre, kata de la fureur des braises (Corps à corps Difficulté 15), regard vitreux
L'œil de Pyrite	I	15	Ins	2	1 action	15	geste vif traçant une rune de feu dans l'air, brindille et chant de la lumière
Langue de feu	I	15	Ins	3	1 action	15	poudre de soufre (consommée), voix crépitante, expiration mesurée
Souffle ardent	I	20	Ins	5	2 actions	15	respiration, rune gravée sur un morceau de charbon (ou tatouée), posture d'inspiration d'air
Subjugation	I	15	Ins	5	1 action	15	runes de la lumière et des volcans entremêlées (Don artistique : Dessin Difficulté 15), danse de la salamandre, murmure lancinant
Comète	II	35	Ins	4	2 actions	20	poudre combustible (soufre, salpêtre ou explosif de Brorne, consommée), graviers de lave (consommés), posture (lancer en cloche la poudre et les graviers au-dessus de la cible)
{Dard de feu}	II	35	Ins	5	1 action	15	graviers de souffre (consommés), posture (geste de lancer), cri rageur
Feu intérieur	II	35	Ins	12	6 actions	25	rune de l'homme, danse du feu
Flash	II	30	Ins	7	2 actions	20	rune de l'éclair, œuf de luciole de lave (consommé), posture (doigts entrecroisés selon une position complexe)
Immunité au feu	II	40	Ins	6	1 action	18	rune des volcans tracée à la suie sur le dos des mains, posture défensive (bras croisés devant le visage)
Poing foudroyant	II	25	Ins	8	2 actions	15	rune du feu, posture (mains en coupole au-dessus de la tête, geste de lancer des deux mains), hurlement bestial
Sang igné	II	35	Ins	4	2 actions	17	sagianor (enduisant une dague), blessure sanglante (par la dague enduite), kata de protection (Physique + Corps à corps Diff. 15)
Conflagration écarlate	III	45	Ins	8	3 actions	20	Regarde, rune
Exhorte	III	45	Ins	10	3 actions	15	posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), rugissement de défi, cercle de braises
Brise volcanique	I	10	Inv	5	10 tours	15	souffle, rune des volcans, chant des volcans
Coursier de feu	I	20	Inv	12	15 tours	15	encens de Kroryn, posture (méditation debout, jambes écartées, bras brandis vers le ciel), cercle runique formé de braises
Espion igné	I	20	Inv	4	2 tours	18	bille de verre rouge (consommée), position (en tailleur, mains croisées sur les yeux), quelques braises où poser la bille de verre (consommées)

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Feux follets	I	10	Inv	1	2 tours	15	bille de charbon, la voix
Guide écarlate	I	15	Inv	5	2 tours	15	brindille, chant du dragon
Les Rugissantes	I	10	Inv	4	2 tours	15	danse de guerre des Dompteurs de Flammes (Don artistique : Danse Difficulté 15), runes de l'immatérialité et des volcans imbriquées à tracer sur le corps, hurlement sauvage durant la charge
Scintillements	I	20	Inv	5	1 tour	18	limaille de cuivre (consommée), position (bras croisés sur les oreilles, puis mains descendant vivement le long des flancs), mélopée sourde
Dryades	II	35	Inv	7	1 tour	20	danse sautillante, rune des volcans, pierres précieuses (minimum 200 df)
Esprit du sang	II	30	Inv	6	2 tours	20	une arme de qualité au moins bonne, rune de Kroryn tracée avec le sang du mage sur l'arme (consommée), murmures incantatoires
{Grêle de feu}	II	40	Inv	12	14 tours	20	lave élémentaire (consommée), dent de dragon gravée d'or, morceau de verre (consommé)
Mur de flammes	II	35	Inv	7	1 tour	17	rune du feu, poudre de pierre précieuse (rubis, opale ou agate de feu), exhalation grave
Portail maudit	II	25	Inv	7	2 tours	15	braises incandescentes ou source de feu, chaînette d'or ou de cuivre (consommée), danse circulaire d'enchevêtrement
{Transe belgorienne}	II	35	Inv	8	8 tours	20	sang d'un ennemi vaincu (consommé), danse de colère, cercle runique de feu
Cendres brûlantes	III	55	Inv	10	3 tours	20	voix plaintive, sentiment de perte, rune de feu tracée dans l'air
Phénix	III	45	Inv	8	1 tour	22	plume d'or, encens élémentaire des volcans (consommé), danse voltigeante
Sang de Moryagorn	III	90	Inv	25	1 heure	30	voix plaintive, posture de peur, morceaux de lave
Cachet brûlant	I	10	Sor	3	30 minutes	15	lettre, sceau et cire, voix forte, rune de feu
Forge ardente	I	20	Sor	8	30 minutes	15	forge ou foyer (gravé d'une rune du feu), rubis (gemme d'au moins 20 g), chant de la forge (Mental + Artisanat : Forge Diff. 15)
Lame ardente	I	15	Sor	8	1 heure	15	lame, forge, voix, gestuelle
Piège lumineux	I	20	Sor	6	1 heure	18	sable noir, rune de lumière, danse de la lumière
Bouclier flamboyant	III	60	Sor	12	2 heures	22	bouclier de métal de bonne qualité, sang de salamandre (consommé), rune du soleil (à tracer avec le sang de la salamandre)
Eau de feu	III	55	Sor	6	1 heure	22	flacon d'alcool fort (consommé), braises élémentaires (consommées), rune de force (à tracer sur le bouchon)
Effigie de Kroryn	III	100	Sor	40	24 heures	33	statuette de Kroryn en or pur (consommée), deux rubis purs constituant les yeux de la statuette (consommés)
Foudres de Kroryn	III	75	Sor	6	30 minutes	22	arme de jet de bonne qualité, rune des volcans (à tracer sur l'arme), incantation hachée
La main des flammes	III	85	Sor	25	10 heures	25	gant, rune de feu, soufre

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Poudre de déshydratation	III	50	Sor	10	2 heures	24	sable fin (consommé), mélodie d'invocation des volcans, rune de vapeur (à tracer dans la poignée de sable avant le lancer)
{Rune du feu}	III	95	Sor	9	4 heures	15	rune de feu (ornée, soigneusement tissée ou gravée), chant saccadé aigu
Runes de feu	III	45	Sor	6	3 heures	18	stylet d'or ou de cuivre, encre élémentaire du feu (consommée), petit cercle runique complexe
{Sanctuaire de flammes}	III	90	Sor	25	10 heures	25	Clés : brasier, cercle runique du feu, cendres volcaniques (à lancer sur la cible, consommées)
Scellé	III	45	Sor	6	1 heure	20	baguette d'étain (consommée), rune des forges, position (mains jointes à l'équerre paume contre paume, bras alignés en travers du torse)
Torche éternelle	III	45	Sor	7	5 heures	20	Torche, incantation crépitante, soufre, rune de lumière



Générique

Sorts de niveau I

Manteau élémentaire

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Générique

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

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

Origine : La Colère des Dragons

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

Sorts de niveau II

Talisman élémentaire mineur

Complexité : 30

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Générique

Coût : 3

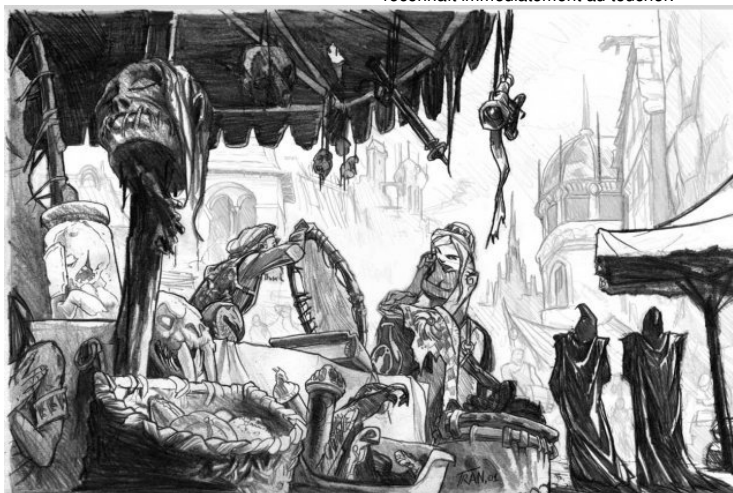
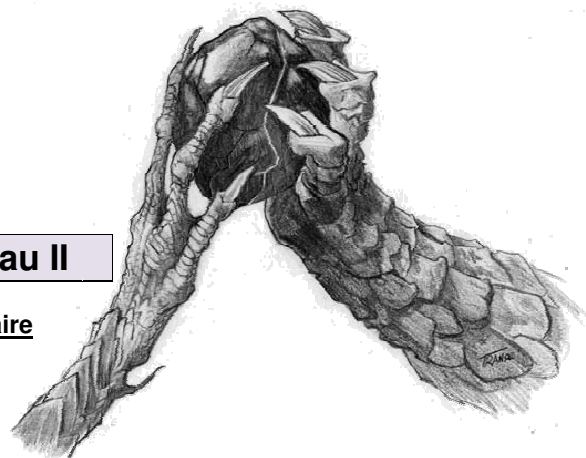
Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : sagianor (à étaler sur l'objet ensorcelé, consommée), encens de l'élément concerné, chant des éléments (Mental + Don artistique (chant) Diff. 15).

Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : ce sort est une invention récente, bien que sa brutale mise au point laisse penser que de nombreux mages y travaillaient avant le Conseil Ethernien de 1312. Applicable à toutes les Sphères (une fois appris, le sort peut être lancé avec n'importe quelle Sphère), ce sort est une forme mineure du Talisman de puissance. Il permet de créer un petit focus doté de l'énergie d'une seule Sphère, pour une durée d'un Augure. Tout comme le Talisman de puissance, l'utilisateur doit réussir un jet (Empathie + Sphère de Diff. 15) pour drainer, en une action et au toucher, 1 + 1/NR points de magie de l'objet vers sa Réserve de Sphère (et non sa Réserve personnelle), à concurrence de son maximum. Lors de son enchantement, le talisman mineur peut contenir 10 + 5/NR points de magie (sur l'incantation), lesquels doivent provenir d'un coup de la Réserve personnelle du mage ensorceleur (il n'est donc pas possible d'utiliser plusieurs talismans pour enchanter un plus fort, ou de recourir à des focus classiques pour transvaser l'énergie). Rater ce sort vide d'un coup la Réserve personnelle du mage. Utiliser un talisman enchanté par un autre mage est possible, sachant qu'une personne possédant la Sphère concernée les reconnaît immédiatement au toucher.



Métal



Sorts de niveau I

Certitude

Complexité : 5

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Métal

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de la précision

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage récupère (2 + NR) Points de Maîtrise déjà dépensés. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son Attribut Maîtrise de cette façon. Rater le lancement de ce sort ne rapporte aucun Point de Chance.

Croyance draconique

Complexité : 5

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Métal

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 16

Clés : sagianor, rune de Moryagorn (sur la cible), chant d'Appel (Social + Don artistique (Chant) de Diff. 15)

Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : ce sort mineur, lancé au contact, est parfois d'une grande aide pour accomplir un petit exploit au nom des Dragons. Pour une durée de (Sphère) tours, la cible dispose d'un bonus de +1/NR sur l'une des Compétences qu'elle possède déjà (choisie par le lanceur). Les éventuels Critiques sont gérés vis à vis du score virtuel, mais il n'est pas possible d'entamer des actions soumises à des scores de Compétence (ex : sorts demandant une Expertise, potions soumises à Compétences) ou des actions de longue haleine (ex : création d'objet). Il n'est pas possible d'instruire un personnage à partir de Compétences augmentées.

Estampille de Kezyr

Complexité : 15

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Métal

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

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

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : en apposant la marque de Kezyr sur un objet, le mage en augmente définitivement la qualité de (1 + 1 par

3NR) niveaux (de bonne à très bonne, etc.). Un objet ne peut porter qu'une marque de Kezyr et l'augmentation de la qualité de procure aucune capacité spéciale.

Force du forgeron

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Métal

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

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

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage augmente sa force ou celle d'une personne consentante de 5 pendant (1 + NR) tours. Cette modification n'affecte pas l'Attribut Physique mais s'applique aux dommages physiques.

Frère du métal

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Métal

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : sifflement grave, paume ouverte, rune du métal sur la paume

Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : en tendant la main vers un objet métallique, le personnage peut provoquer une impulsion élémentaire capable de le faire jaillir vers sa main. A l'inverse, l'impulsion peut projeter un objet de sa main vers un adversaire ou un endroit précis. L'objet ou la cible doit être situé à moins de (Sphère du Métal) m et peser moins de deux kilos par point en Sphère du Métal (ex : avec un score de 6, un mage peut déplacer un objet de 12 kg situé à moins de 6m de lui ou guider à 6 m un objet qu'il tiendrait dans la main). Ce sort ne permet pas de manipuler une arme métallique pour parer un coup mais une épée, une hache ou une dague peuvent devenir des projectiles mortels qui ne demandent pas d'armer son coup. Il n'y a pas de jet d'attaque car les éventuels NR du sort servent à calculer la Difficulté d'une parade ou d'une esquive. Dans ce cas, au lieu d'utiliser la Force pour calculer les dommages, on utilise la Sphère du mage. Si un objet attiré est attaché, le Mj doit déterminer le nombre de NR nécessaire pour l'arracher (1 pour un râtelier, 2 pour une arme maintenue par une chaîne, 3 pour une épée enfoncée dans un mur depuis 50 ans...). Si l'objet est tenu par un adversaire, ce dernier peut tenter un jet d'opposition de Physique + Force contre le jet d'incantation pour garder l'objet. Ce sort ne permet que de mouvoir un objet vers ou depuis sa main, pas de le manipuler avec télékinésie.

Jeu de la gravité

Complexité : 25

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Métal

Coût : 5

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

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

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Lame brisée

Complexité : 5

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Métal

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune d'acier, cri aigu

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage brise un objet en métal situé à moins de 5 mètres. Les objets enchantés, magiques, ou de très bonne qualité ne sont pas affectés par ce sort.

Lame des artisans

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Métal

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : arme de Bonne qualité, gestuelle des doigts, murmure saccadé

Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : en passant rapidement ses doigts sur une lame ou le fer d'une arme, le personnage lui confère, le temps de (1 + NR) attaques (obligatoirement les prochaines à toucher), la faculté de réduire de moitié l'Indice de protection de n'importe quelle armure métallique - ou comportant des parties métalliques (ou d'un bouclier, mais pas des deux en même temps, au choix du lanceur). Si l'armure est enchantée, l'Indice de protection n'est réduit que d'un quart. Ce sortilège est sans effet contre les dragons du Métal ou les armures draconiques faites à partir de leurs écailles. Ce sort est inefficace sur les armes en os, en pierre, en bois ou en Sombre Acier.

Lame du héros

Complexité : 10

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Métal

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

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

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Le refus de la fatalité* Ne

peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Kezyr"

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 16
Clés : tête baissée, yeux clos, paume ouverte vers le ciel
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : en lançant ce sortilège, le mage peut transformer autant de points de Chance qu'il le souhaite - et qu'il possède au moment de l'incantation - en points de Maîtrise. Le coût du sort est réduit d'un point de magie par NR obtenu.

Les ailes d'airain

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 12
Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15
Clés : encens de Kezyr, posture (un genou à terre, une épée scintillante à la main la pointe en bas, tête baissée, attitude révérente), cercle runique formé de limaille de métal
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : à la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière argentée qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Kezyr (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires en cours à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide, mais un présent pour service rendu n'est pas obligatoire. Les dragons de Kezyr peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère du Métal pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais n'useront généralement pas de violence vis à vis d'un mage doté de peu de discernement. En général, le fait d'oser cette invocation les incitera à la patience et c'est avec un a priori confiant qu'ils rejoindront le mage. Tant que ce dernier ne les mène pas visiblement en bateau, ils lui accorderont une confiance relative. Par contre, les dragons de Kezyr ont tendance à rester longtemps aux côtés des humains après leur avoir prodigué des conseils, juste pour voir s'ils en font bon usage, mais sans leur en prodiguer d'autres...

Mine merveilleuse

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : pioche ou pelle, chant de mineur
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Pas léger

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 4
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : plume, rune d'agilité tracée sur l'armure en métal, danse du métal, voix grave
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Poing d'acier

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune d'acier, voix
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Rideau d'acier

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 7
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 15
Clés : rune, posture (brase croisés devant le visage)
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Sorts de niveau II

Acide de Kezyr

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : fiole, eau, chant des fontaines mercuriales
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Attraction des faibles

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 12
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : rune, limaille de fer, soufflé
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Eclat insoutenable

Complexité : 40
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : armure comportant du métal, position (bras écartés, tête renversée), respiration bloquée
Origine : La Colère des Dragons

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

Globes de la vengeance

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 8
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 18
Clés : billes de plomb, grognements
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Griffes rasoirs

Complexité : 25
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 9
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : gants munis de griffes en métal ou katar, chant du métal, position (bras croisés sur la poitrine)
Origine : La Colère des Dragons

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

L'éclat de l'unique

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : minerai de métal brut (consommé), perle de valeur (au moins 200 df, consommée), respiration bloquée
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyl"

Effets : en écrasant la perle dans sa main avec les grains de minerai, le mage libère autour de lui une vague d'énergie qui affecte chaque élément métallique présent dans un rayon de 1 mètre/ Statut + 1m/NR. Tous les éléments métalliques présents reprennent instantanément leur indépendance et se désolidarisent des matières et éléments non métalliques auxquels ils étaient fixés - gonds, attaches, éléments d'armure, etc. Ils se nimbent alors d'une lueur nacrée et flottent durant un tour avant de retomber au sol sous le coup de la gravité. Le mage est affecté par les effets de son propre sort. Par la suite, la Difficulté de tous les jets de réparation est augmentée de 3 pour assembler de nouveau les parties métalliques ainsi dispersées.

Le creuset du métal* *Ne peut*

être utilisé que par les personnages possédant le Désavantage "Malédiction de Kezyl"

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 4
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 18
Clés : encens de Kezyl (consommé), diamant gravé d'une rune du métal (à passer lentement sur l'objet), mantra sourd
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyl"

Effets : en lançant ce sort sur un objet manufacturé comportant du métal (pour au moins la moitié de sa composition), le mage peut bonifier le travail de l'artisan. Ce faisant, il épure les défauts dont pourrait être entaché l'objet et lui confère (1 + 1 par NR) niveaux de qualité virtuels. Ces NR sont capables de conférer des qualités comme s'ils étaient issus du travail de l'artisan. Néanmoins, pour être efficace, le mage doit lancer ce sort avec un jet d'incantation plus élevé que le score final d'Artisanat (ou de création) qui a servi à obtenir l'objet. Les capacités obtenues sont décidées par le mage en fonction des effets possibles sur la table de la page 146. Les effets de ce sort durent Sphère du Métal jours.

Serviteur argenté

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : Drac d'argent, rune d'argent
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : un petit serviteur élémentaire sort du Drac d'argent. Il sert le mage pendant (10 + 10 par NR) minutes et peut accomplir de simples tâches (ouvrir une porte, apporter un message, etc.). Craintif, il ne participe à aucun combat. En disparaissant, le serviteur ne laisse pas 1 mais 2 Dracs d'argent derrière lui.

Traits acérés

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : clous en acier, rune d'acier, posture élancée
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort fait jaillir des aiguilles d'acier de 30 centimètres de long vers une cible située à moins de 100 mètres. Elles occasionnent (15 + 1D10 par NR) points de dommages. Les aiguilles ne peuvent être ni parées ni esquivées.

Cisaille expéditive

Complexité : 50
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20
Clés : armure comportant du métal, position (coup du plat de la main), cri aigu
Origine : La Colère des Dragons

Effets : ce sort très puissant est redouté par tous les combattants de Kor. Pour peu qu'il arrive au corps à corps, le mage peut poser sa main sur l'armure métallique visée par un simple jet de Physique + Corps à Corps de Difficulté 15. La manœuvre s'esquive normalement, mais ne se pare pas. L'armure éclate alors en de multiples fragments acérés qui blessent cruellement son porteur, comme si le métal fuyait le contact du mage. La victime subit (30 + 1 par NR) points de dommages sans armure. L'armure perd immédiatement la moitié de son Indice de protection.

Colère du métal

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : 20 billes de fer, rune de métal, poudre de charbon
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Etole de lacération

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 15
Temps d'incantation : 4 heures
Difficulté : 20
Clés : écharpe de très bonne facture, position (danse du derviche), chant du métal.
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage ensorcèle un ruban de tissu large comme la main, long d'environ 3 mètres. Généralement porté ballant, il ressemble à une banale écharpe ou à un chèche. En combat, le ruban peut filer en tourbillonnant vers un adversaire en devenant tranchant comme un rasoir : il s'allonge magiquement et peut frapper jusqu'à 20 mètres, provoquant 15 + 1D10 points de dommages. Il s'esquive ou se pare normalement, mais peut frapper 4 cibles proches. Il est utilisable jusqu'à 5 fois par jour et demande une action du mage pour être guidé.

Sorts de niveau III

Le manteau de foudre

Complexité : 80
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 27
Clés : poudre d'argent (consommée), rune du métal (à tisser ou à broder), chant du métal scandé sous un orage (magique ou non)
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : ce sort peut être lancé sur un vêtement, une cape, un manteau ou même une armure. Seul impératif, que le vêtement comporte des éléments de métal (clous, rivets, mailles, boucles). Bien souvent, les mages du métal le lancent sur les capes de mailles fines qu'ils portent au dessus de leurs vêtements. Dès que l'armure ou le vêtement est touché par une arme en métal, elle devient capable de déchaîner la foudre vengeresse de Kezyr. Les dommages sont de 2D10 + 5 et cet effet peut être déclenché jusqu'à (Tendance Dragon du porteur) fois par jour, mais le porteur n'a aucun pouvoir sur le déclenchement, qui est systématique à chaque touche. Ce sort dure un Augure. Il n'est pas possible de se prémunir matériellement de cette attaque, de la parer, de l'esquiver ou de comptabiliser une armure physique. On ne peut prendre en compte que les protections dues à un enchantement ou un objet ensorcelé, tel qu'une armure, un talisman ou un sort.

Le sceau de confiance

Complexité : 85
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 15
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 30
Clés : rune de Kezyr ciselée sur l'objet (Diff. 15, mais au moins 2 NR), gouttelette de sang de Kezyr, chant sacré de vénération
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : en lançant ce sortilège sur un objet manufacturé de nature mécanique (et donc normalement interdite), le personnage peut lui conférer une aura magique liée à la Sphère du Métal durant un Cycle. Cette aura a force de reconnaissance auprès des autorités draconiques et ne doit pas être utilisée à la légère (sa durée permet d'ailleurs une surveillance de l'usage de l'objet conforme aux préceptes draconiques). Ce sort est relativement rare et ne s'utilise que sur des objets dont l'utilité commune est indéniable (moulin, horloge publique, arme de siège tolérée dans les régions les plus dangereuses...). Très souvent, les cadrans élémentaires en sont munis afin de renforcer la paternité draconique de cet objet courant. Tout mage de premier statut sait lire profondément la trame de l'enchantement, dans laquelle apparaît toujours le nom et l'identité psychique du lanceur (si ce dernier possède le

Privilège Anonymat, sa trace peut être altérée ou brouillée, voir p.115). Ce sort est socialement discuté car sa mise au point (il y a à peine un siècle) par les Visionnaires n'est toujours pas très bien acceptée par les érudits, et dans une moindre mesure, par les Prodiges et l'Inquisition. A ce jour, on n'a jamais vu un mage le lancer à la légère sur un objet clairement hérétique, et toute confrontation entre le lanceur du Sceau et un érudit le remettant en cause s'est toujours réglée par prééminence de Statut, voire par l'arbitrage suprême d'un dragon.

Les clefs du destin

Complexité : 70
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 2
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : runes de la révélation, du métal et de la transformation à entrelacer sur l'objet (Manuel + Don artistique : Gravure Diff. 15), chant des Matières Essentielles, gestuelle de malaxage et d'assouplissement de l'objet.
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : ce sort repose sur la croyance qui stipule que "tout outil existe en fait au sein d'un autre, il suffit de le révéler comme le sculpteur dévoile la statue qui existe au sein du bloc de marbre." En se concentrant sur une certaine utilisation, le personnage peut transformer un objet métallique (ou même un simple lingot) en un outil parfaitement approprié à l'usage auquel il pense. Au maximum, ce sort peut affecter un objet d'un kilo par point dans la Sphère du Métal. Il peut être lancé par avance sur un objet et activé seulement par un mot choisi par le mage (auquel cas il prend la forme que le mage a prévu durant son incantation, sans qu'aucune modification ne soit possible). Dans ce cas, l'objet peut se transformer une fois, dans la limite de Sphère jours. On peut bien sûr porter plusieurs fois le sort sur un même objet, tant que les mots de commande sont différents. L'objet prend forme en une action et reprend sa forme originelle au bout d'une heure. La Difficulté de base est de 15, mais certains objets complexes requièrent des NR pour émerger : 0 pour un simple stylet ou un burin, 1 NR pour un loquet de porte ou des tenailles, 2 NR pour un outil mécanique ou comportant des parties mobiles complexes, un ressort ou encore un engrenage, etc. Si l'objet d'origine est déjà un objet mécanique, l'interaction entre la Sphère du Métal et la science humaniste augmente la Difficulté de 5. Par contre, il sera ainsi possible de transformer un ressort ou un mécanisme d'arbalète en poinçon ou en burin, etc.

Les larmes de Kezyr

Complexité : 85
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 13
Temps d'incantation : 10 tours
Difficulté : 25
Clés : runes (rune de Kezyr à porter sur le front et runes de larmes d'argent sous

les yeux), kata de la pureté de l'âme (Empathie + Acrobatie Diff. 15), poussière d'argent (à frotter sur le corps avant le kata, consommée)
Origine : Mise à jour "Les Forges de Kezyr"

Effets : ce sortilège est une protection issue de la clémence du Grand Dragon du Métal. Elle est invoquée avant les actes d'un grand courage pouvant entraîner la mort du mage, ou un combat qui semble perdu d'avance. Ce sortilège n'est utilisable qu'une fois par jour et Kezyr se réserve le droit d'en refuser l'activation, car il ne saurait constituer une garantie systématique. Il est en effet destiné à favoriser les actes glorieux et/ou courageux afin de donner l'exemple à l'Humanité. Durant toute la journée qui suit le lancement, au moment où le mage s'apprête à recevoir un coup fatal (et non une simple blessure), le mage ressentira le chagrin de Kezyr lorsque le premier décès eut lieu sur Kor. Cet accès de tristesse provoquera une aura d'énergie faite d'éclairs argentés qui annulera les dommages du coup (mais pas un éventuel renversement ou recul) et intimidera son adversaire par sa nature profondément draconique. Durant tout le reste du tour, les agresseurs comme les alliés du mage à portée de vue seront frappés de stupeur et ne pourront effectuer aucune action, mis à part se défendre avec un malus de 5. Si le mage est affecté par un effet intimidant, paralysant ou terrifiant, il est immédiatement dissipé. Lorsque l'aura disparaît, toutes les Réserves de Sphère du mage tombent à 0 et sa Réserve personnelle actuelle est divisée par 2 arrondi à l'inférieur.

Métal servile

Complexité : 95
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 11
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : cercle runique du métal complexe, danse du métal, vif argent (consommé)
Origine : La Colère des Dragons

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

Sceau de portail

Complexité : 85

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Métal

Coût : 10

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 20

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

Origine : La Colère des Dragons

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



Récapitulatif sorts du Métal

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Certitude	I	5	Ins	1	1 action	15	rune de la précision
Croyance draconique	I	5	Ins	3	2 actions	16	sagianor, rune de Moryagorn (sur la cible), chant d'Appel (Social + Don artistique (Chant) de Diff. 15)
Force du forgeron	I	10	Ins	3	1 action	15	tatouage ou dessin d'une rune de métal, pression musculaire
Lame brisée	I	5	Ins	1	1 action	15	rune d'acier, cri aigu
Lame des artisans	I	10	Ins	3	1 action	15	de Bonne qualité, gestuelle des doigts, murmure saccadé
Le refus de la fatalité	I	15	Ins	5	3 actions	16	tête baissée, yeux clos, paume ouverte vers le ciel
Poing d'acier	I	35	Ins	3	1 action	15	rune d'acier, voix
Rideau d'acier	I	20	Ins	7	5 actions	15	rune, posture (bras croisés devant le visage)
{Eclat insoutenable}	II	40	Ins	4	2 actions	18	armure comportant du métal, position (bras écartés, tête renversée), respiration bloquée
Globes de la vengeance	II	30	Ins	8	3 actions	18	billes de plomb, grognements
{Griffes rasoirs}	II	25	Ins	9	2 actions	20	gants munis de griffes en métal ou katar, chant du métal, position (bras croisés sur la poitrine)
L'éclat de l'unique	II	30	Ins	6	2 actions	20	minerai de métal brut (consommé), perle de valeur (au moins 200 df, consommée), respiration bloquée
{Cisaille expéditive}	II	50	Ins	6	1 action	20	armure comportant du métal, position (coup du plat de la main), cri aigu
Frère du métal	I	10	Inv	3	1 tour	17	sifflement grave, paume ouverte, rune du métal sur la paume
Les ailes d'airain	I	20	Inv	12	15 tours	15	encens de Kezyr, posture (un genou à terre, une épée scintillante à la main la pointe en bas, tête baissée, attitude révérente), cercle runique formé de limaille de métal
Mine merveilleuse	I	5	Inv	5	2 tours	15	pioche ou pelle, chant de mineur
Pas léger	I	5	Inv	4	3 tours	15	plume, rune d'agilité tracée sur l'armure en métal, danse du métal, voix grave
Attraction des faibles	II	35	Inv	12	5 actions	25	rune, limaille de fer, souffle
Serviteur argenté	II	35	Inv	7	1 tour	15	Drac d'argent, rune d'argent
Traits acérés	II	40	Inv	5	1 tour	15	clous en acier, rune d'acier, posture élancée
Les larmes de Kezyr	III	85	Inv	13	10 tours	25	runes (rune de Kezyr à porter sur le front et runes de larmes d'argent sous les yeux), kata de la pureté de l'âme (Empathie + Acrobatie Diff. 15), poussière d'argent (à frotter sur le corps avant le kata, consommée)
{Sceau de portail}	III	85	Inv	10	10 tours	20	chaîne de métal précieux (consommée), rune du passage brisé, position (un genou à terre, tête baissée, bras écartés)

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Estampille de Kezyr	I	15	Sor	2	1 action	15	rune de métal, marque de Kezyr gravée sur l'objet, chant du forgeron
Jeu de la gravité	I	25	Sor	5	30 minutes	15	objet de moins d'une tonne, rune de plomb, plume
Lame du héros	I	10	Sor	10	1 heure	20	arme, runes, sentiment de force, sable noir
Acide de Kezyr	II	25	Sor	5	1 heure	15	fiolle, eau, chant des fontaines mercuriales
Le creuset du métal	II	30	Sor	4	30 minutes	18	encens de Kezyr (consommé), diamant gravé d'une rune du métal (à passer lentement sur l'objet), mantra sourd
Colère du métal	II	60	Sor	15	10 heures	25	20 billes de fer, rune de métal, poudre de charbon
{Etoile de lacération}	II	100	Sor	15	4 heures	20	écharpe de très bonne facture, position (danse du derviche), chant du métal.
Le manteau de foudre	III	80	Sor	10	2 heures	27	poudre d'argent (consommée), rune du métal (à tisser ou à broder), chant du métal scandé sous un orage (magique ou non)
Le sceau de confiance	III	85	Sor	15	2 heures	30	rune de Kezyr ciselée sur l'objet (Diff. 15, mais au moins 2 NR), gouttelette de sang de Kezyr, chant sacré de vénération
Les clefs du destin	III	70	Sor	2	30 minutes	15	runes de la révélation, du métal et de la transformation à entrelacer sur l'objet (Manuel + Don artistique : Gravure Diff. 15), chant des Matières Essentielles, gestuelle de malaxage et d'assouplissement de l'objet
{Métal servile}	III	95	Sor	11	5 heures	20	cercle runique du métal complexe, danse du métal, vif argent (consommé)



Nature



Sorts de niveau I

Cercle sacré

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : branche d'arbre, chant de la forêt, rune de la colère tracée sur la branche
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage fait appel à la protection des arbres afin d'éviter les dangers de la nature (prédateurs, insectes venimeux, etc.) pendant 8 heures. Pour ce faire, il trace sur le sol un cercle sacré de (10 + 10 par NR) mètres.

Coursier sylvestre

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15

Clés : encens de Heyra, posture (méditation allongé au sol, en posture fœtale), cercle runique formé de mousse et de fleurs
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : à la fin de la méditation, le mage sort de sa transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière verdâtres qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Heyra (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires en cours à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu n'est jamais superflu. Les dragons de Heyra peuvent priver l'invocateur de l'usage de la Sphère de la Nature pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile mais aussi corriger le mage pour lui remettre les idées en place. Les dragons de la nature sont par essence enclins à rester un moment avec les humains qu'ils rencontrent afin de veiller sur eux, interférant parfois avec leurs affaires s'ils l'estiment nécessaire. Ils auront tendance à vouloir guider les hommes et les instruire avec

sagesse, et alterneront les attitudes bienveillantes et directives.

Croissance animale

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15

Clés : poignée de terre, rune de la fertilité, gorgée d'eau
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage double la taille, les Caractéristiques Physiques et l'Attribut Physique d'un animal ou d'une créature non draconique pendant (1 + NR) tours. Ce sort ne permet pas de contrôler l'animal.

Entraves verdoyantes

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : poignée de mauvaises herbes, rune de lenteur
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Feuille acérée

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : feuille de laurier (consommée), posture de jet
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage lance la feuille de laurier vers une cible à moins de 40 mètres. Ce projectile végétal inflige 5 + 1D10/NR points de dégâts. Si la cible subit au moins une égratignure, un poison contenu dans la feuille lui infligera une autre égratignure à la fin du tour suivant à moins de réussir un jet de Physique + Résistance d'une Difficulté de 20.

Fontaine des Ondines

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 3

Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature, rune des océans, chant des torrents (Don artistique : Chant Diff. 15)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : le mage fait apparaître, là où il a tracé ses runes, une petite fontaine d'eau pure et fraîche - capable de fournir 100 + 50/NR litres d'eau cristalline en quelques minutes. Le nom du sort vient des chants d'ondines que l'on entend lorsque l'eau apparaît, en écho au chant du mage.

Fruits sauvages

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 1

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : pépin de fruit, danse de la fertilité
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage fait pousser d'énormes fruits juteux et nourrissants qui permettent de sustenter (1 + NR) personnes pour un repas. Ils se conservent éventuellement 2 jours.

L'écorce de Heyra

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 3

Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15

Clés : écorce de bois, danse de la nature, rune de résistance
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Les mille regards de la Nature

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature, yeux fermés, œil d'animal séché (consommé)
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en serrant dans sa main l'œil séché, le mage peut effectuer un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 15 pour tenter de voir une scène située hors de son champ de vision, du moment qu'elle se situe sur le même type de sol que celui où se trouve le mage (terre, roche brute, marécages, plage...). Ce sort est inefficace en ville, mais fonctionne en villages. Le sort dure 2 + 1/NR tours, et son éloignement maximal est égal à 4 mètres par niveau de Sphère de la Nature du mage et il est possible de changer de scène à chaque action (chaque changement demandant un jet). Il est ainsi possible d'observer ce qui se passe dans une pièce adjacente mais, pour chaque mur ou paroi qu'il traverse ainsi, le mage doit dépenser 1 point de magie supplémentaire. Il est impossible d'entendre, de parler ou d'agir de quelque manière que ce soit.

Les yeux d'Ellorian Dorsac

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 16

Clés : deux pendentifs portant la rune de la nature (un sur le mage, un sur le familier), posture (bras à l'équerre, index et majeurs masquant les yeux), cri du familier imité par le mage (Social + Conn. des animaux Diff. 15)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en lançant ce sort avec son familier situé à moins de vingt mètres, le mage peut voir par les yeux de l'animal durant 3 + 2/NR tours. C'est une vision partagée et le familier ne perd pas la vue. L'animal peut se déplacer et agir à son gré durant les effets du sort et il est impossible de le contrôler par le biais du sort. Ce sort est généralement utilisé par les mages possédant un familier dressé qu'ils peuvent commander de façon relative. Ellorian Dorsac est le mage qui a inventé ce sort. Aveugle, il a pu continuer à combattre une créature de Kalimsshar en utilisant la vue de ses familiers.

Lierre grim pant

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

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

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Mémoire de la terre

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 3

Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 15

Clés : dessin de la créature recherchée tracée sur le sol (Manuel + Don artistique : Dessin Diff. 15), sève végétale (pour tracer le dessin, consommée), posture (genoux à terre, mains de chaque côté du dessin)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en entrant en contact avec la conscience du sol et de la terre, le mage peut apprendre si une créature particulière est passée par là (zone de 10 m² environ) récemment. La durée écoulée depuis son passage varie selon le score en Sphère de la Nature à raison d'une semaine par point. Lorsqu'il lance le sort, le mage doit dessiner le type de créature qu'il recherche - dragon, humain, oiseau, rongeur, félin, etc. - et pour chaque NR, il peut obtenir une information supplémentaire - humain corrompu, dragon du feu. Ce sort ne fonctionne jamais dans les villes ou les

villages et ne peut apporter des informations que sur une créature.

Ouverture des terres

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature tracée dans le sol, poignée de glaise (consommée), posture (poing brandi écrasant la glaise en un mouvement de haut en bas)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : ce sort n'est utilisable que dans un milieu naturel, sur un terrain meuble ou la terre (et donc à l'exclusion des pavés, des rues ou des montagnes rocheuses). Le magicien ouvre une faille sous les pieds de sa cible (à moins de 30 + 5/NR m), qui s'enfonce au rythme de 50cm par tour. La victime peut faire un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 15 pour se libérer, mais cela nécessite de dépenser une action complète à ne faire que cela. De plus, la Difficulté du jet est augmentée de 5 par tour. Si rien n'est fait, la victime est complètement enterrée au bout de 4 tours. On applique alors les règles de l'asphyxie, p.194 du Livre de Base.

Parterre de fleurs

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 1

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : graines et pétales

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage fait fleurir un parterre de fleurs aux couleurs chatoyantes dont la beauté galvanise les personnes qui le contemplent. (1 + NR) personnes bénéficient ainsi d'un bonus de (1 + NR) à un jet de Compétence lié à l'Attribut Social.

Puissance du dragon

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 10

Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20

Clés : écaille de dragon, rune de force

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Regain d'énergie

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : imposition des mains, feuilles grasses ou herbes séchées

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort stabilise l'état de santé de (1 + NR) cibles et soigne leur plus haute case de blessure.

Régénération primordiale

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 5

Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 17

Clés : sagianor (cataplasme), rune de Moryagorn (sur la cible), encens de la Nature (consommé)

Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : ce sort utilise un cataplasme de sagianor pour canaliser une étincelle de la vigueur de l'Etre primordial. Il s'utilise après un soin quelconque (ou directement sur la plaie si personne ne possède de Compétence de soins). La durée de régénération des blessures de la cible (en tenant compte des NR de soin) est alors divisée par 2 + 1/NR. Durant toute sa convalescence, le blessé doit conserver le lourd cataplasme en contact avec sa peau. La sagianor est ensuite récupérable. Si le cataplasme est ôté, la force vitale de la sagianor se dissipe et la détruit.

Serviteur de Heyra

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 4

Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 18

Clés : rune de la nature, cercle sacré de la nature (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), un peu de nourriture (consommée)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

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

Vitalité naturelle

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : rune de la nature, position du dragon accroupi

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage, ou une cible de son choix qu'il touche, bénéficie d'un bonus de +1 à l'un de ses Attributs Majeurs pendant (1 + NR) tours.

Sorts de niveau II

Automne précoce

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 17
Clés : une feuille morte (consommée), rune du Cycle du silence, chant harmonique grave
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : ce sort ne fonctionne que dans un lieu boisé. Les feuilles tombent des arbres et vont tourbillonner autour de 1 + 1/NR cibles désignées par le mage, situées à moins de trente mètres de lui. Chaque fois qu'elles souhaitent agir, les victimes doivent dépenser une action supplémentaire et voient la Difficulté de toutes leurs actions physiques augmenter de 3. Ce sortilège reste actif pendant un nombre de tours égal à la Tendance Dragon du mage.

Bénédictio de Heyra

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action*
Difficulté : 17
Clés : main tendue vers l'agression, mot mystique d'appel à la bienveillance de la Nature (Social + Conn. de la Magie Diff. 15), posture d'interposition
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : au moment où le mage va subir une blessure, il peut lancer le sort et effectuer un jet de Empathie + Magie Instinctive contre une Difficulté de 15 pour entrer en symbiose immédiate avec l'arbre ou l'animal de son choix. Ce dernier subit les dommages à sa place, mais le mage gagne immédiatement un nombre de cercles de Tendance Fatalité égal à 2 + le malus lié à la Blessure qu'il aurait dû subir. Si la créature ou le végétal meurt de cette blessure, le mage gagne immédiatement 1 point de Tendance Fatalité et perd l'usage de ce sortilège pour un Augure. Sa Sphère Nature est également réduite de 1 de façon permanente. * Ce sort peut être utilisé comme action de défense au même titre qu'une parade ou une esquive et ce en utilisant un dé d'action comme prévu au chapitre Combat. Il ne peut être utilisé que si le lanceur se trouve à moins de (Sphère de la Nature) mètres d'un arbre ou d'un animal susceptible de subir des dommages à sa place.

Boue primordiale

Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 7
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 22

Clés : rune de Moryagorn (tracée dans la boue), boue, poudre d'argent (consommée)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en mélangeant la boue à divers ingrédients élémentaires, le mage crée un onguent qui, une fois appliqué sur le corps, confère une totale immunité contre un élément particulier durant (Sphère de la Nature) heures - flammes et chaleur, froid, électricité, etc. La quantité créée est suffisante pour 1 + 1/NR personnes de taille adulte. La boue confère sa protection même si le personnage qui se l'applique porte une armure, mais seule sa peau bénéficie du pouvoir protecteur - ainsi, ses vêtements et objets fragiles subissent les dommages normaux. La boue reste efficace une journée entière, après quoi, il est nécessaire de procéder à un nouveau rituel. Elle se conserve donc très mal (elle doit de plus être gardée au sec et à l'abri de la lumière sous peine de durcir), c'est pourquoi les mages n'en font jamais de réserve...

Colère de la nature

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 15
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 20
Clés : branche brisée, de la terre souillée, rune de la vengeance
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort ne fonctionne pas dans les zones urbaines. Les animaux et la végétation se liguent pour agresser (5 + NR) cibles. Les attaques des arbres et des animaux aux ordres du mage occasionnent (35 + 1D10) points de dommages à ces dernières, 1 fois par tour pendant (1 + NR) tours.

Flûte charmeuse

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 3
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : flûte droite, air de musique printanier
Origine : Livre de base 2ème édition

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

La lame du chasseur

Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : rune de Heyra (à porter sur l'arme), du sang de la créature visée (consommé), hurlement aux lunes

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en procédant à un rituel nocturne, le mage enduit une arme d'un mélange à base de sang pour conférer à la lame un bonus au toucher et aux dommages contre une créature naturelle animale (excluant donc les peuples anciens, les dragons ou les hommes). Le bonus est égal à 3 + 1/NR. Il doit impérativement s'agir d'un type de créature précis qui, une fois déterminé, ne peut plus être changé. Une même arme ne peut recevoir deux fois l'enchantement de ce sortilège. Le sortilège s'applique quelle que soit la taille de l'arme, de la dague à l'épée à deux mains, car il diffuse son pouvoir sur toute la lame. Il permet également d'enchanter cinq flèches ou carreaux et perdure jusqu'au prochain coucher du soleil.

Lien primordial

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 18
Clés : rune de la nature (à tracer sur la partie du corps étant altérée), goutte de sang de la créature imitée (à mélanger avec une goutte de sang de la cible), cri de la créature imitée (Présence + Conn. des animaux Diff. 15)
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : ce sortilège permet au mage de partager brièvement n'importe quelle caractéristique physique d'une créature vivante de son choix lui étant connue dragons et humains exclus. En lançant ce sortilège, le mage doit déterminer la créature et la caractéristique qu'il souhaite partager la résistance du chêne, la rapidité du loup, la vision nocturne d'un prédateur, etc. Il est impossible de voler de cette façon, car le corps du mage ne se modifie pas au point de lui faire pousser des ailes. Le sortilège dure Sphère de la Nature tours et permet de gagner une faculté ou un bonus de Caractéristique de 1 + 1/NR points. Durant cette période, les Attributs et valeurs de jeu découlant de cette Caractéristique sont temporairement réévalués selon le tableau de calcul des Attributs ou des seuils de blessure indiqué dans le livre de base p.76-77. Dans le cas de cas de blessures acquises temporairement, ce sont d'abord les cas de blessures du personnage qui seront cochées (et qui subsisteront donc). D'éventuelles cas de blessures temporaires cochées disparaissent sans effet secondaire.

Nuée de moustiques

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : ailes d'insectes, rune de l'infini
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage invoque une colonie d'insectes venimeux qui attaque la cible

désignée. La nuée réalise 2 attaques automatique imparables avant de se disperser. Les dommages infligés sont de 2D10. De plus le venin des insectes entraîne un engourdissement. Ceci se traduit par un malus de -5 à toutes les actions de la victime pendant (1 + NR) tours.

Remède naturel

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : goutte du poison ou du sang de la victime, rune de guérison
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Rose rouge

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 22
Clés : pétale de rose ou pousse de rosier, rune de fertilité
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : le magicien fait pousser devant lui un rosier dont les épines mouvantes suintent d'un poison foudroyant. La plante va grandir et former un cercle (Sphère de la Nature x 2) m² autour de l'invocateur en 1 tour. Toute créature tentant de franchir la barrière épineuse subit immédiatement 3D10 + 1D10/NR points de dommages (avec armure ou protection surnaturelle, mais sans bouclier). Si la cible est blessée (au moins une Egratignure), elle doit réussir un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 20 ou subir immédiatement une blessure Fatale. La barrière flagelle toute créature éventuellement prise dans ses tiges à chaque tour, infligeant ses dommages à la fin du tour. La barrière dure une heure au maximum, mais peut être contournée par le haut (soit par des créatures volantes ou très grandes), car elle ne s'élève qu'à hauteur d'épaule.

Transformation végétale*

ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Phobie des cités"

Complexité : 40
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 8
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de nature (à tracer sur la matière), mélange de tourbe et de sciure

de bois (à étaler sur l'objet ou la matière, consommé), psalme sourd
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : ce sort très puissant transforme instantanément toute matière solide en bois sur un volume de 1 + 1/NR m³ au toucher. Le métal, la pierre ou même la glace peuvent être affectés par cet effet. Si la cible est un objet manufacturé et ensorcelé (par magie, artisanat élémentaire ou fabrication Légendaire), le mage doit réussir un jet d'incantation au moins égal au jet de Compétence ou d'incantation qui a rendu l'objet enchanté. La transformation perdure une heure. A l'expiration du sort, la matière garde son état et peut donc avoir été détruite.

Sorts de niveau III

Appel des Fenn'Dans* *ne*

peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Phobie des cités"

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 10
Temps d'incantation : 6 tours
Difficulté : 25
Clés : cercle runique de la nature (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), encens de Heyra (consommé), chant féérique (Don artistique : Chant Diff. 15)
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : ce sort est à la fois une invocation et un rituel de présentation vis à vis des Fenn'dans, le peuple féérique de Heyra. Ce sort lance un appel paisible aux Fenn'dans dans les 10 km à la ronde. Ces derniers sont alors avertis de la présence du mage et de sa demande. Selon les créatures présentes, les réactions peuvent varier considérablement. Les Fenn'dans ne se montrent pas toujours, mais il y en aura toujours certains pour montrer au mage leur présence et tenter d'agir en sa faveur. Il peut s'agir de simples lumières bleutées, comme d'un arbre qui s'anime et écrase tout sur son passage. Au pire et si aucune aide n'est accordée, le refus sera justifié au mage par respect pour lui. Bien évidemment, ce sort n'oblige en rien le peuple ancien de Heyra à obéir au mage et encore moins à ses compagnons qui ne bénéficieront pas de la même tolérance. Bien souvent, ce sort est lancé en solitaire par les mages maîtrisant sa puissance. Pour en savoir plus sur les Fenn'dans et les Fenn'dreds, reportez-vous aux secrets des Grands Dragons (cf. l'écran de Prophecy).

Appel des prédateurs

Complexité : 65
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15
Clés : hurlement bestial, attitude prédatrice
Origine : La Colère des Dragons

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

Arbre animé

Complexité : 55
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 30
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : un arbre de plus de 20 mètres de haut, rune de Heyra, rune du foyer
Origine : La Colère des Dragons

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

Baies de vitalité

Complexité : 70
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 8
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 22
Clés : rune de Heyra, fruit à chanter (consommé), soupir de puissance
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : le mage ensorcelle 1 + 1/NR fruits ou baies qui, une fois ingérées, permettent d'effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 10. Si le jet est réussi, le bénéficiaire peut effacer une Egratignure. Si des NR sont obtenus à ce jet, il est alors possible de soigner une blessure plus grave (une Légère pour 1 NR, une Grave pour 2NR, etc. bien qu'il soit impossible de soigner une blessure mortelle par ce moyen). Chaque fruit ne soigne qu'une blessure. Pour chaque nouveau fruit ingéré par un même individu dans l'espace d'une journée, la Difficulté du jet est augmentée de 5. Les fruits se conservent un jour par point en Sphère de la Nature.

Bâton du tonnerre

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 30

Temps d'incantation : 20 heures
Difficulté : 25

Clés : bâton de chêne centenaire, rune de la nature, chant de la foudre
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le bâton enchanté permet de donner des ordres simples, sauf attaquer, à tous les animaux présents dans une zone d'effet de (200 + 100 par NR) m². Pendant les orages, il peut faire appel à la foudre 1 fois par tour, chaque éclair infligeant 40 points de dommages. Enfin le bâton procure un Indice de protection supplémentaire de +15 à son porteur et l'immunise aux sorts de la Sphère de l'Ombre d'un coût inférieur à 10. Le bâton est enchanté pour (1 + NR) cycles.

Contrôle d'animal

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 15
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 20

Clés : animal, la rune de contrôle, un licol tissé dans le pelage de l'animal (consommé)
Origine : La Colère des Dragons

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

Dryade de la fertilité

Complexité : 65
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 30
Temps d'incantation : 45 minutes
Difficulté : 25

Clés : couronne de feuilles, galet parfaitement rond, bouquet de houx, chant de la fertilité
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage invoque un esprit de la nature pour bénéficier de sa bénédiction. La dryade est à sa disposition pendant (1 + NR) cycles. Tant qu'elle se trouve à ses côtés (elle ne peut s'éloigner de plus de 100 mètres du mage), ce dernier ne ressent pas la faim, ne peut pas se perdre et n'est jamais attaqué par un animal sauvage. La dryade peut aussi le soigner de 3 cases de blessure par jour en commençant par à raison de 30 minutes par case. Enfin, tant qu'elle l'accompagne, le mage bénéficie d'un

bonus de +5 lorsqu'il lance un sort de la sphère de la Nature. La dryade refuse catégoriquement de pénétrer dans un village ou une ville sous peine de rompre le charme.

Ecaille de la terre

Complexité : 50
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 7
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 20

Clés : un bouclier, danse de protection, résine
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : le mage ensorcelle le bouclier pour une semaine. Ce dernier devient habité par une partie de la Nature et protège alors son porteur contre le feu, le froid et la foudre avec plus d'efficacité. Lorsqu'il utilise son bouclier pour parer une attaque utilisant une de ces énergies, il obtient un bonus de +4. De plus, il peut bénéficier de ce bonus lorsqu'il combat une créature animale, draconique ou élémentaire. Le bouclier permet même de parer des sorts n'autorisant pas de parade, mais sans bonus, et ce tant qu'ils utilisent une de ces énergies. De plus, le bouclier ne réduit pas son Indice de protection du fait des coups ou des sorts, ce qui lui confère une durabilité exceptionnelle. Tant qu'il porte ce bouclier, le personnage ne peut porter atteinte à la Nature de façon consciente sous peine de briser le sort. Tout porteur possédant moins de 3 en Tendance Dragon brise immédiatement le sort en empoignant le bouclier, faute de croyance solide.

Epanouissement

Complexité : 80
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : un peu d'élément de Nature, simulation de l'éclosion d'une fleur
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage recrée un petit coin de Nature éphémère, quel que soit l'endroit où il se trouve. La zone transformée le reste tant qu'il ne la quitte pas. Cette zone couvre (5 + 5 par NR m²) et est considérée comme un site élémentaire de la Nature pour (1 heure + 10 minutes par NR).

Force de la nature

Complexité : 80
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 9
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 25

Clés : posture accroupie, mains plantées dans la terre, rugissement animal
Origine : La Colère des Dragons

Effets : la Nature confie au mage une partie de sa puissance pendant (1 + 1 par NR) minutes. Avec une réussite

normale, il bénéficie d'un bonus de +5 à la Caractéristique de son choix. Pour 1 NR, il bénéficie d'un bonus de +10 à la Caractéristique de son choix ou d'un dé supplémentaire d'Initiative (conservable). Pour 2 NR, il gagne une case supplémentaire par Niveau de blessure. Ces cases de blessure supplémentaires sont cochées en premier, et quand le sort prend fin, elles disparaissent même si elles ont été cochées.

Justice de la terre

Complexité : 50
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 17

Clés : rune de la Terre, un peu de sang
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en faisant couler son propre sang, le mage fait appel à la justice de Heyra pour que la fureur du Grand Dragon s'abatte sur son ennemi. Les manifestations de Heyra sont toujours différentes et, en fonction du sol et de l'environnement, peuvent prendre la forme d'une énorme racine venant enserrer sa cible, d'une salve d'énergie verdâtre jaillissant du sol, d'une nuée de créatures déchiquetant la victime, etc. La cible, située à moins de 25 + 10/NR m, subit une attaque dont elle ne peut se défendre physiquement (pas de parade, esquive ou armure) et dont les dommages sont de 20 + 1D10 par point de sa propre Tendance Fatalité. Si le mage s'en sert à mauvais escient, contre une créature bienveillante ou un Elu de Heyra par exemple, c'est lui qui subit les dommages.

Le baume de caméléon

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 22

Clés : terre argileuse, sable fin, rune de la nature (cercle)
Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : le mage doit être nu et se passer le baume sur tout le corps et les cheveux (ce qui lui prend 10 mn). Il lui suffit alors de se plaquer contre une surface pour en prendre la couleur pendant une heure par point en Sphère de la Nature. Plus la surface est plane, moins le camouflage est efficace. Sur un mur, il n'a aucun effet. Toute personne qui croquera le camouflé subira un malus de 3 + 1/NR pour le détecter. Le baume peut se conserver une semaine avant de perdre ses capacités surnaturelles.

Le chant sylvestre

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Nature

Coût : 15

Temps d'incantation : 6 heures

Difficulté : 25

Clés : un diapason orné de la rune de Heyra, danse d'harmonisation (Don artistique : Danse Diff. 15), ambiance calme

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : le diapason doit être frappé contre un arbre. Ce dernier se met alors à chanter. Le son qui en sort est une sorte de grondement harmonique et très grave qui monte dans les aigus quand on arrive aux plus hautes branches. L'arbre appelle ses frères et leur demande un unique renseignement que le mage aura précisé - localisation d'une créature, témoignage sur un événement passé, rapporter des paroles prononcées au loin... La réponse est compréhensible par toute personne proche de l'arbre qui chante. Le diapason est inutilisable durant un combat, une tempête ou un incendie de forêt (par exemple). Les arbres mis en vibration doivent appartenir à un même ensemble végétal (forêt, bois, bosquet) et il est donc impossible d'utiliser le diapason sur un arbre isolé au milieu d'une lande. Au maximum, les arbres sont mis en vibration jusqu'à 10 + 5/NR km autour de l'arbre central, mais il est impossible d'utiliser le diapason plus d'une fois par jour, la Nature n'acceptant pas d'être dérangée à outrance. Le diapason reste toutefois enchanté jusqu'au début du prochain Augure.

Marteau de chêne

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Nature

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 16

Clés : brindille de bois précieux (consommée), kata de la colère de la Nature (Don artistique : Danse Diff. 15), rune du Flux d'Ether (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15)

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : en lançant ce sortilège, le mage invoque un peu de la puissance de la Nature qui, l'espace d'un combat, prend la forme d'un colossal gourdin de bois à deux mains. Les dommages de base sont de ((FOR x 3) + Sphère de la Nature). Le marteau de chêne divise par deux l'armure de tout adversaire possédant plus de 3 en Tendance Fatalité et s'utilise avec Armes contondantes en bénéficiant d'un bonus de +1/NR. Sa taille varie selon la force et la puissance du mage et permet de plus de Renverser en mêlée. Ce marteau perdure (Sphère de la Nature x 2) tours et peut être manipulé par toute personne possédant la Sphère de la Nature.

Métamorphose

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Nature

Coût : 25

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : 20

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

Origine : La Colère des Dragons

Effets : en touchant sa cible avec l'anneau ensorcelé depuis moins d'une semaine, le mage la métamorphose en 1 tour en un animal connu de son choix. Si la cible résiste, le sort se résout par un jet d'opposition de Physique + Volonté contre le score d'incantation du sort. Ce sort dure jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. Les NR définissent la variation de masse de la cible. Pour devenir un animal 2 fois plus gros (ou plus petit), 1 NR est nécessaire, pour 4 fois, 2 NR, etc. La cible acquiert toutes les caractéristiques de l'animal choisi, à l'exception du Mental, de l'Intelligence et de la Volonté, qui restent celles de la cible. Toutefois, seules les capacités spéciales connues du mage sont créées. Il est impossible de métamorphoser en humain ou en dragon, et seules les Experts de la Sphère de la Nature peuvent métamorphoser en créatures draconiques. Il est impossible de lancer ce sort ailleurs que dans un lieu sauvage.

Tu es la proie

Complexité : 45

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Nature

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

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

Origine : La Colère des Dragons

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

Refuge végétal

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Nature

Coût : 7

Temps d'incantation : 9 tours

Difficulté : 18

Clés : rune de la tanière suprême (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), morceau de bois précieux (à déposer dans le gîte), berceuse de Heyra

Origine : Mise à jour "Les Enfants de Heyra"

Effets : ce sortilège permet au mage de faire d'un abri sommaire (faille rocheuse, creux sous un arbre...) un abri solide et chaud, capable d'abriter 3 + 2/NR personnes de taille humaine (l'endroit se dilate et s'étend au moment du lancement). Le refuge protège du vent et du froid et, grâce à sa nature magique, dissuade les animaux et les prédateurs de s'en approcher. La guérison est accélérée à l'intérieur du refuge car toute nuit de repos complète compte en fait pour une journée de repos total (soit deux jours de moins à la période de guérison d'éventuelles blessures en cours de régénération). De plus, au matin, tous les mages non Fatalistes regagnent l'intégralité de leurs points de Magie, quelles qu'en soient les Sphères - sauf la Sphère de l'Ombre. Les êtres vivants possédant plus de 2 en Tendance Fatalité ne peuvent pénétrer dans le refuge. Ceux qui possèdent plus de 3 ne peuvent s'en approcher à plus de cinq mètres. Le refuge subsiste un jour complet.



Récapitulatif sorts de la Nature

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Croissance animale	I	10	Ins	5	3 actions	15	poignée de terre, rune de la fertilité, gorgée d'eau
{Feuilles acérée}	I	20	Ins	4	1 action	15	feuille de laurier (consommée), posture de jet
Les mille regards de la Nature	I	15	Ins	4	1 action	15	rune de la nature, yeux fermés, œil d'animal séché (consommé)
Mémoire de la terre	I	5	Ins	3	5 actions	15	dessin de la créature recherchée tracée sur le sol (Manuel + Don artistique : Dessin Diff. 15), sève végétale (pour tracer le dessin, consommée), posture (genoux à terre, mains de chaque côté du dessin)
Ouverture des terres	I	10	Ins	5	1 action	15	rune de la nature tracée dans le sol, poignée de glaise (consommée), posture (poing brandi écrasant la glaise en un mouvement de haut en bas)
Parterre de fleurs	I	10	Ins	1	1 action	15	graines et pétales
Vitalité naturelle	I	15	Ins	4	1 action	15	rune de la nature, position du dragon accroupi
Regain d'énergie	I	20	Ins	5	1 action	15	imposition des mains, feuilles grasses ou herbes séchées
Automne précoce	II	35	Ins	5	2 actions	17	une feuille morte (consommée), rune du Cycle du silence, chant harmonique grave
Bénédictio de Heyra	II	35	Ins	2	1 action	17	main tendue vers l'agression, mot mystique d'appel à la bienveillance de la Nature (Social + Conn. de la Magie Diff. 15), posture d'interposition
Colère de la nature	II	35	Ins	15	5 actions	20	branche brisée, de la terre souillée, rune de la vengeance
Lien primordial	II	30	Ins	5	3 actions	18	rune de la nature (à tracer sur la partie du corps étant altérée), goutte de sang de la créature imitée (à mélanger avec une goutte de sang de la cible), cri de la créature imitée (Présence + Conn. des animaux Diff. 15)
Transformation végétale	II	40	Ins	8	3 actions	20	rune de nature (à tracer sur la matière), mélange de tourbe et de sciure de bois (à étaler sur l'objet ou la matière, consommé), psaume sourd
{Force de la nature}	III	80	Ins	9	2 actions	25	posture accroupie, mains plantées dans la terre, rugissement animal
{Tu es la proie}	III	45	Ins	6	1 action	15	désigner sa cible, montrer les crocs, mastiquer un bout de viande fraîche
Cercle sacré	I	15	Inv	5	1 tour	15	branche d'arbre, chant de la forêt, rune de la colère tracée sur la branche
Coursier sylvestre	I	20	Inv	12	15 tours	15	encens de Heyra, posture (méditation allongé au sol, en posture fœtale), cercle runique formé de mousse et de fleurs
Entraves verdoyantes	I	20	Inv	5	1 tour	15	poignée de mauvaises herbes, rune de lenteur
Fontaine des Ondines	I	5	Inv	3	3 tours	15	rune de la nature, rune des océans, chant des torrents (Don artistique : Chant Diff. 15)

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Fruits sauvages	I	20	Inv	1	1 tour	15	pépin de fruit, danse de la fertilité
Les yeux d'Ellorian Dorsac	I	20	Inv	4	1 tour	16	deux pendentifs portant la rune de la nature (un sur le mage, un sur le familier), posture (bras à l'équerre, index et majeurs masquant les yeux), cri du familier imité par le mage (Social + Conn. des animaux Diff. 15)
Lierre Grim pant	I	10	Inv	2	1 tour	15	feuille de lierre, rune de la nature, danse de la fertilité
Serviteur de Heyra	I	20	Inv	4	4 tours	18	rune de la nature, cercle sacré de la nature (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), un peu de nourriture (consommée)
Nuée de moustiques	II	25	Inv	10	3 tours	20	ailles d'insectes, rune de l'infini
Rose rouge	II	30	Inv	6	1 tour	22	pétale de rose ou pousse de rosier, rune de fertilité
Appel des Fenn'Danns	III	45	Inv	10	6 tours	25	cercle runique de la nature (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), encens de Heyra (consommé), chant féérique (Don artistique : Chant Diff. 15)
{Appel des prédateurs}	III	65	Inv	4	2 tours	15	hurlement bestial, attitude prédatrice
Dryade de la fertilité	III	65	Inv	30	45 minutes	25	couronne de feuilles, galet parfaitement rond, bouquet de houx, chant de la fertilité
{Epanouissement}	III	80	Inv	5	1 tour	15	un peu d'élément de Nature, simulation de l'éclosion d'une fleur
Justice de la terre	III	50	Inv	6	1 tour	17	rune de la Terre, un peu de sang
Marteau de chêne	III	60	Inv	6	1 tour	16	brindille de bois précieux (consommée), kata de la colère de la Nature (Don artistique : Danse Diff. 15), rune du Flux d'Ether (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15)
Refuge végétal	III	60	Inv	7	9 tours	18	rune de la tanière suprême (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), morceau de bois précieux (à déposer dans le gîte), berceuse de Heyra
L'écorce d'Heyra	I	15	Sor	3	1 heure	15	écorce de bois, danse de la nature, rune de résistance
Puissance du dragon	I	15	Sor	10	5 heures	20	écaille de dragon, rune de force
Régénération primordiale	I	15	Sor	5	30 minutes	17	sagianor (cataplasme), rune de Moryagorn (sur la cible), encens de la Nature (consommé)
Boue primordiale	II	40	Sor	7	30 minutes	22	rune de Moryagorn (tracée dans la boue), boue, poudre d'argent (consommée)
Flûte charmeuse	II	25	Sor	3	30 minutes	15	flûte droite, air de musique printanier
La lame du chasseur	II	40	Sor	5	1 heure	20	rune de Heyra (à porter sur l'arme), du sang de la créature visée (consommé), hurlement aux lunes
Remède naturel	II	25	Sor	5	30 minutes	15	goutte du poison ou du sang de la victime, rune de guérison
{Arbre animé}	III	55	Sor	30	10 heures	25	un arbre de plus de 20 mètres de haut, rune de Heyra, rune du foyer
Baies de vitalité	III	70	Sor	8	30 minutes	22	rune de Heyra, fruit à enchanter (consommé), soupir de puissance
Bâton tu tonnerre	III	100	Sor	30	20 heures	25	bâton de chêne centenaire, rune de la nature, chant de la foudre

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
{Contrôle d'animal}	III	100	Sor	15	3 heures	20	animal, la rune de contrôle, un licol tissé dans le pelage de l'animal (consommé)
Ecaille de la terre	III	50	Sor	7	3 heures	20	un bouclier, danse de protection, résine
Le baume de caméléon	III	60	Sor	5	1 heure	22	terre argileuse, sable fin, rune de la nature (cercle)
Le chant sylvestre	III	85	Sor	15	6 heures	25	un diapason orné de la rune de Heyra, danse d'harmonisation (Don artistique : Danse Diff. 15), ambiance calme
{Métamorphose}	III	100	Sor	25	4 heures	20	rune de vie, anneau de bois précieux, une partie de l'animal désiré



Océans



Sorts de niveau I

Bouclier d'embruns

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune d'eau, miroir, danse de protection
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Coursier des profondeurs

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 12
Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15
Clés : encens d'Ozyr, posture (à genoux au bord d'une étendue d'eau, prosterné), cercle runique des océans
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : à la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière bleu-vert qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils d'Ozyr (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander de l'aide, et seule une grande révérence assurera l'amabilité de l'Ailé. Les dragons d'Ozyr peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère des Océans pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais usent peu de violence physique. Par nature, les dragons des océans seront curieux et attentifs à l'exposé du mage. Ce n'est qu'après réflexion qu'ils s'exprimeront et prendront leur décision. Ils seront souvent assez sévères envers un mage qui les sollicitera pour de l'aide, et ne se priveront pas de le tancer pour son incompetence. Toutefois, l'homme étant faible et faillible, ils accorderont leur aide contre des quêtes ou des

promesses d'actes symboliques et personnels (s'impliquer dans une aventure draconique, offrir bénévolement ses services à une caste pour un temps donné, parfaire un savoir...) Les dragons d'Ozyr préfèrent donner des conseils que d'agir directement et leurs services coûteront au mage. Ils vérifient toujours les promesses et en cas de manquement, prendront des sanctions sociales très lourdes (procès, déchéance, quête expiatoire) ...

Danse du poisson

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : rune de l'eau, rune de l'air
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet d'enchanter des vêtements pendant (1 + NR) jours de façon à ce que le porteur puisse flotter, même en armure. Ce sort n'annule aucunement la pénalité d'encombrement d'une armure.

De l'eau à l'os

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : mélange d'eau de mer et de coraux (consommé), sculpture à créer à partir du mélange (Don artistique : Sculpture Diff. 15), Outils gravés de la rune des océans
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : pour procéder à ce rituel, le mage doit réunir suffisamment d'eau de mer et de coraux pour façonner, par magie et par sculpture avec des outils sacrés, une statue de la taille et de la corpulence d'un homme. La magie opérant, cet étonnant golem prend les traits, les attitudes et la pose désirés par le mage, avec une précision stupéfiante. Il est ainsi possible de façonner une statue à l'effigie de tout homme connu du mage, vêtements, couleurs et équipement compris. La statue est faite de corail dur comme de l'os et disparaît dès qu'elle est brisée. Le mage ne peut en façonner qu'une à la fois.

Grimoire astucieux

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : livre, rune de l'eau
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet d'enchanter un livre afin de le verrouiller pendant (1 + NR) jours. Il ne répond qu'à la voix du mage (ou à une imitation magique).

L'onde

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 17
Clés : gourde d'eau, sable, poussière ou terre, rune des Océans
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

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

La marée des souvenirs

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 6
Temps d'incantation : 6 tours
Difficulté : 18
Clés : gemme transparente de grande valeur (à réduire en poudre et à lancer dans le bassin, consommée), robe ou vêtements blancs, cercle runique des océans tout autour du bassin
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : en plaçant un objet ou un être vivant dans un bassin, un lac ou toute autre volume assez grand pour l'immerger totalement, le mage provoque une transe qui fera résonner des souvenirs, lui permettant d'user de psychométrie. Le mage doit avoir une idée précise de ce qu'il souhaite savoir pour "voir" (en gardant les yeux fermés) des images se former dans son esprit. Avec un Niveau de Réussite, il ressent de plus les sensations de l'objet ou de l'être vivant, et avec trois, il perçoit le contexte sonore. Les visions durent Sphère minutes, chaque minute permettant de remonter d'un siècle.

Les cercles du nénuphar

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 17
Clés : mains ouvertes, paumes vers le sol, rune des Océans
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : ce sortilège très utilisé par les navigateurs et les enseignants des Sources permet de faire flotter des objets inanimés ou des personnes immobiles à la surface de l'eau. Il fait flotter 10 kg, et chaque Niveau de Réussite multiplie ce poids maximal par 10. Ce sortilège n'affecte qu'un objet ou être, pour une durée égale au niveau de la Sphère des Océans en heures. Si la personne ou l'animal bouge violemment (porte un coup, se débat ou gesticule), le sort se dissipe en un tour.

Mal de mer

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 2
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune de l'eau, claquement de doigt
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Nymphe sacrée

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : verre d'eau de mer, chant des vagues et posture accroupie
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage invoque une petite créature aquatique qui lui rend de menus services, simples comme éteindre un feu ou apporter un message. Craintive, la nymphe de participe pas aux combats. Elle reste avec le mage pendant (30 + 10 par NR) minutes.

Rumeur des vagues

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : voix douce, poupée, cire, rune de l'enfance
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : cet enchantement permet au mage d'utiliser une poupée comme prolongement direct de son ouïe pendant (1 + NR) heures. Posée dans une pièce, la poupée retransmet toutes les discussions qui ont lieu autour d'elle, si le mage souhaite les entendre.

Sapience singulière

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune d'eau, danse du savoir
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage augmente une Compétence de son choix liée à l'Attribut Mental de (1 + NR) pour réaliser un unique jet.

Torrent sacré

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : goutte d'eau froide, danse de l'eau, chant de l'équilibre
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Vision troublante

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : rune de l'œil, posture de la sentinelle, écuelle d'eau fraîche
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage a une vision fugitive de l'avenir dans l'écuelle d'eau fraîche, un indice, une indication à suivre. Ce sort donne (1 + 1 par NR) informations. Avec une réussite normale, le message des dragons sera sans doute sibyllin.

Sorts de niveau II

Cristal des profondeurs

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 8
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : coupe de cristal, rune, chant d'une vierge
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : cette coupe a la capacité de détecter la dangerosité de tout liquide que l'on verse dedans pendant (1 + NR) cycles. Aucune substance ou poison ne résiste à cet enchantement. La couleur du liquide testé change si celui-ci est dangereux.

De l'os à la vie

Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 22
Clés : gemmes de valeur liées aux océans (aigue-marine, saphir, lapis-lazuli, au moins 1000 df, consommées), chant des Puissances Marines (Don artistique : Chant Diff. 15), immergé dans l'eau jusqu'aux épaules

Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : en plaçant une statue façonnée à l'aide De l'eau à l'os dans une large étendue d'eau naturelle (lac, cascade, mer, etc.), le mage peut invoquer la puissance des Océans et animer son œuvre, qui deviendra capable de se mouvoir et d'effectuer des actions physiques, mais non de parler. L'enchantement confère à la statue des Caractéristiques et Attributs définies ci-dessous, des Compétences Physiques et Manuelles identiques à celles du mage mais aucune faculté magique ou Capacités tels que des Faveurs, Techniques, Privilèges... Les Caractéristiques du mage sont additionnées et réparties dans celles du golem (maximum 10). Il en va de même pour les Attributs (maximum 10). Les Compétences sont par contre identiques à celles du mage (sauf en Mental et Social qui sont absentes). Le golem comprend les volontés du mage, (lui seul étant capable de le commander), et accomplira de son mieux les tâches lui étant confiées. Il reste animé un nombre de jours égaux à la Sphère des Océans et se dissipe aux premiers rayons du soleil du matin suivant le dernier jour.

Enfant d'Ozyr* *Ne peut être*

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Instinct supérieur"

Complexité : 40
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 17
Clés : une perle de valeur, yeux clos, respiration retenue, rune des Océans
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : en lui faisant retenir sa respiration et en la faisant empoigner hermétiquement la perle, le mage ralentit le rythme cardiaque de la cible. Cette dernière peut alors se passer d'air pendant (Sphère des Océans + 3 par NR) tours. Quand les effets du sort se dissipent, la cible ne dispose que de quelques secondes d'oxygène... Si le mage est en contact physique avec la cible (ou s'il s'agit de lui même), il peut alors prolonger les effets du sort de (Sphère tours) en re-dépensant 4 points de magie. Cela ne compte pas comme un nouveau lancement du sort. Ce sort ne fonctionne que si le mage et sa cible sont aspergés d'eau.

Esprit du torrent

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20
Clés : yeux exorbités, posture (bras croisés devant le visage), œil de tortue (consommé)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : l'esprit du mage des océans peut s'ouvrir sur l'infinité de l'eau pour le protéger. Ce sort permet au mage de se

prémunir de toutes les tentatives de pénétration psychique (attaques, contrôles, suggestions - psychologie y compris) en masquant son esprit dans la Sphère des Océans. Le mage bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses jets de protection mentale et psychologique. Ce sort dure (3 + 1 par NR) tours.

L'esprit, au-delà du corps

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 7
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 22
Clés : bord de mer, bandeau de lin blanc marqué d'une rune des Océans, position du lotus
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : pour lancer ce sortilège, le mage ferme les yeux et s'y noue un bandeau. Puis, en conservant les mains en coupole, il médite une heure (environ 12 tours, revoir marge p.66 de la Colère des dragons) en se concentrant sur le flux des vagues. Ensuite, pendant une durée de Sphère heures, il voit ses Attributs Physique, Manuel et Social réduits à 0. Son Attribut Mental, est augmenté de la valeur cumulée des trois autres. Les rares actions physiques et manuelles du personnage sont augmentées de 10 pendant la durée du sortilège, qui se dissipe si le bandeau est ôté. Toutes les actions requérant la vision sont impossibles, et le meneur de jeu reste juge de ce que le personnage peut ou ne peut logiquement accomplir dans cette position, car il perd conscience de son propre corps. A la fin du sort, le personnage a besoin de dix minutes pour reprendre conscience et pouvoir se mouvoir normalement.

Ruse des pluies

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : aigue-marine (consommée), regard fixe vers le ciel, soupir
Origine : La Colère des Dragons

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

Souplesse de l'anguille

Complexité : 25
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 8
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune des océans tracée à la poudre d'or, peau d'aiguille de mer (consommée), posture (en équilibre sur un pied)
Origine : La Colère des Dragons

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

Source vive

Complexité : 25
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune d'eau, posture (bras tendus vers la cible)
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Sorts de niveau III

Aura de givre

Complexité : 50
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 22
Clés : psaume sourd, posture (bras s'écartant), yeux clos
Origine : La Colère des Dragons

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

De la vie à l'océan

Complexité : 50
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 15
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 26
Clés : poudre d'écaille de dragon d'Ozyr (consommée), hymne d'Eveil Suprême (Don artistique : Chant Diff. 22), sang du mage (provoque une Egratignure et une blessure Légère, à asperger sur le golem. Les traces de sang disparaissent immédiatement)
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : ce sortilège constitue l'ultime étape de la création du golem des Océans et permet au mage de manipuler les énergies primordiales et de conférer à une statue créée par De l'eau à l'os des capacités physiques considérables et des Compétences de son choix. Le mage fait la somme de ses Caractéristiques et répartit ces points dans les Caractéristiques du golem dans la limite de 15 par Caractéristique. Il fait ensuite de même pour les Attributs 12 maximum et dans chacun des groupes de Compétences 15 maximum, les points d'un groupe ne s'attribuent que pour ce groupe. Chaque NR obtenu peut devenir un multiplicateur pour UN des groupes de points (Caractéristiques, Attributs, Physique, Mental, Manuel, Social). Ainsi, un NR peut permettre de multiplier un des ces groupes par 2, deux NR par trois, etc. Les NR peuvent être répartis sur plusieurs groupes (un NR pour un x2 sur un groupe et un autre pour un x2 sur un autre). Le golem peut porter et manier toutes les armes et armures que le mage est en mesure de lui fournir. Il n'est pas conscient de sa propre existence et ne possède pas de sentiments. Il est dénué d'humour, d'imagination ou d'un réel sens artistique (il ne maîtrise que les techniques, pas la flamme qui donne vie à une oeuvre). L'enchantement d'animation reste actif jusqu'au prochain matin du jour des Océans.

Equilibre ultime

Complexité : 65
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 13
Temps d'incantation : 6 tours
Difficulté : 25
Clés : une journée entière de cérémonie (RES + Conn. de la Magie Diff. 20), Chant Spirituel (Mental + Don artistique : Chant Diff. 15), robe de cérémonie bordée d'une rune des océans en fils d'or
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : ce sortilège permet de purifier l'esprit perturbé d'un être humain. Il chasse les traumatismes, atténue les ravages de l'âge et réinstalle l'équilibre mental. Le mage doit accomplir une cérémonie s'étendant des premières lueurs de l'aube jusqu'à la tombée de la nuit. Le sort est placé dans la mer et son corps se met à flotter seul. Au terme d'une journée de prières, en prononçant les mots de pouvoir du Chant Spirituel, le mage demande à Ozyr de réinsuffler l'équilibre perdu... Un homme ne peut

bénéficier de ce sortilège qu'une seule fois dans sa vie, quelles que soient les circonstances. Seul un mage ne possédant aucun point en Tendances Homme et Fatalité peut lancer ce sortilège, et celui qui en bénéficie voit ces deux Tendances réduites à 0. Il peut également rayer des Désavantages mentaux à raison d'un point de Désavantage par point du mage en Sphère des Océans. Une seule tentative est possible dans toute une vie et il arrive qu'Ozyr refuse d'accorder cette faveur que le jet soit réussi ou non si le bénéficiaire est jugé indigne.

Fontaine bienfaisante

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : voix chantante, rune de paix tracée dans l'eau, cours d'eau ou fontaine
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort enchante l'eau d'un cours d'eau ou d'une fontaine de façon à ce qu'elle soigne les maladies. Toute personne baignée dans cette eau miraculeuse voit ses tissus se régénérer. Selon la gravité d'une maladie, il faut compter entre 10 minutes et 3 heures de baignade pour que les chairs soient réparées. Si la maladie laissait cochéés des cases de blessure, ces dernières sont soignées par l'immersion. La fontaine ne peut soigner qu'une personne à la fois. Ses propriétés demeurent actives pendant (1 + NR) jours.

Fureur d'Ozyr

Complexité : 75
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 15
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 25
Clés : miroir, voix grave, rune de l'eau tracée sur le miroir, danse de la tempête avec bris du miroir
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Les embruns de la Marée-Mère

Complexité : 60
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 22
Clés : diamant pur, gourde d'eau pure, rune des Océans, longue expiration
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : en déversant lentement le contenu d'une gourde au sol, le mage tend la main vers une créature vivante et provoque l'évaporation de ses fluides vitaux. Dès le lancement du sortilège, la victime subit 10 + 1D10/NR points de dommages sans aucune résistance possible (ni armure, ni esquive, ni parade, seules les capacités immunisant aux sort peuvent être envisagées). Les embruns de la Marée-Mère sont actifs autant de tours que la sphère des océans du mage divisée par deux (arrondie au supérieur). Les effets physiques sont visibles, la peau se dessèche à grande vitesse et une insoutenable douleur torture la victime.

Pied marin

Complexité : 90
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 20
Clés : une paire de chaussettes (sandales ou bottes), un peu de liège (consommé), de l'élément des Océans
Origine : La Colère des Dragons

Effets : très courant chez les mages des océans, ce sort permet d'ensorceler des chaussettes pour marcher sur l'eau, quelle que soit la charge transportée. Les bottes conservent leur pouvoir pendant une semaine et permettent de marcher (1 + 1 par NR) heures par jour. Il faut une certaine habitude et un jet de Manuel + Coordination d'une Difficulté de 15 pour courir sur les vagues et les rapides sans chuter ou rouler sur le fil de l'eau. Il est à noter que, mage ou pas mage, nombreux sont les enfants d'Ozyr à ne pas apprécier l'emploi de ce sort en mer et à prendre un malin plaisir à soulever le mage pour le laisser retomber de haut sur un plancher d'eau dure...

Pluie de glace

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 18
Clés : morceau de glace (consommée), posture (frapper sa paume du poing), chant des glaces
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage ouvre un portail fugace vers une caverne glaciaire garnie de stalactites cristallins. Une partie d'entre eux se détachent et tombent par le portail pour dévaster une zone de 3 mètres de rayon. Les dommages sont de (20 + 1D10 par NR) et il n'est possible de se protéger qu'avec un bouclier. Ce sort peut frapper jusqu'à 25 mètres et touche toutes les personnes dans la zone.

Raz de marée

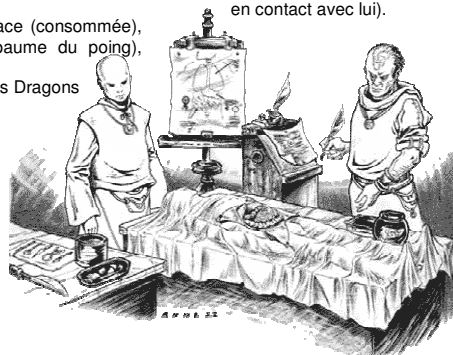
Complexité : 75
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 20
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : écaille d'un dragon d'Ozyr, rune de tempête, posture (poings contre terre)
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage crée un véritable mur d'eau capable de noyer plusieurs hommes. D'un volume de 100m³, la vague avance à une vitesse de (30 + 10 par NR) mètres par tour pendant 10 tours. Si une personne est prise dans la vague, elle subit 2D10 points de dommages sans pouvoir y soustraire son indice d'armure. Cette vague peut également détruire les bâtiments, les navires ou toute construction susceptible d'être recouverte ou balayée par la vague.

Sceau d'Ozyr

Complexité : 65
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 2
Temps d'incantation : 30 minutes*
Difficulté : 17
Clés : cachet de cire, lettre soigneusement rédigée et enluminée durant l'incantation (Manuel + Don artistique : Enluminures Diff. 15), encre mêlée de cristaux de sel-gemme (consommée)
Origine : Mise à jour "Les Versets d'Ozyr"

Effets : à la fin du sort, en scellant le parchemin avec ce sceau et en y apposant des enluminures sacrées, le mage prononce le nom de la seule personne capable de l'ouvrir. Si le sceau est rompu par une autre personne, une brusque vague d'eau bouillante balaie la surface du parchemin, dissolvant instantanément le texte en une tache d'encre. Ce sort dure un Augure, après quoi l'énergie élémentaire des océans imbibé le parchemin et le change en une pulpe grisâtre et illisible. * Ce sort se lance tout au long de l'écriture d'une lettre calligraphiée par le mage (ou par un scribe, auquel cas le mage doit être en contact avec lui).



Récapitulatif sorts des océans

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Bouclier d'embruns	I	10	Ins	3	2 actions	15	rune d'eau, miroir, danse de protection
Les cercles du nénuphar	I	20	Ins	3	3 actions	17	mains ouvertes, paumes vers le sol, rune des Océans
Mal de mer	I	15	Ins	2	2 actions	15	rune de l'eau, claquement de doigt
Sapience singulière	I	5	Ins	3	1 action	15	rune d'eau, danse du savoir
Enfant d'Ozyr	II	40	Ins	4	2 actions	17	une perle de valeur, yeux clos, respiration retenue, rune des Océans
{Esprit du torrent}	II	35	Ins	5	1 action	20	yeux exorbités, posture (bras croisés devant le visage), œil de tortue (consommé)
{Soulesse de l'anguille}	II	25	Ins	8	2 actions	15	rune des océans tracée à la poudre d'or, peau d'anguille de mer (consommée), posture (en équilibre sur un pied)
Source vive	II	25	Ins	6	2 actions	15	rune d'eau, posture (bras tendus vers la cible)
Les embruns de la Marée-Mère	III	60	Ins	7	2 actions	22	: diamant pur, gourde d'eau pure, rune des Océans, longue expiration
Raz de marée	III	75	Ins	20	5 actions	25	écaille d'un dragon d'Ozyr, rune de tempête, posture (poings contre terre)
Coursier des profondeurs	I	20	Inv	12	15 tours	15	encens d'Ozyr, posture (à genoux au bord d'une étendue d'eau, prosterné), cercle runique des océans
L'onde	I	15	Inv	2	1 tour	17	gourde d'eau, sable, poussière ou terre, rune des Océans
La marée des souvenirs	I	25	Inv	6	6 tours	18	gemme transparente de grande valeur (à réduire en poudre et à lancer dans le bassin, consommée), robe ou vêtements blancs, cercle runique des océans tout autour du bassin
Nymphe sacrée	I	15	Inv	5	2 tours	15	verre d'eau de mer, chant des vagues et posture accroupie
Torrent sacré	I	15	Inv	1	1 tour	15	goutte d'eau froide, danse de l'eau, chant de l'équilibre
Vision troublante	I	10	Inv	4	1 tour	15	rune de l'œil, posture de la sentinelle, écuelle d'eau fraîche
L'esprit, au-delà du corps	II	40	Inv	7	30 minutes	22	bord de mer, bandeau de lin blanc marqué d'une rune des Océans, position du lotus
{Ruse des pluies}	II	25	Inv	6	1 tour	20	aigue-marine (consommée), regard fixe vers le ciel, soupir
{Aura de givre}	III	50	Inv	7	1 tour	22	psaume sourd, posture (bras s'écartant), yeux clos
Equilibre ultime	III	65	Inv	13	6 tours	25	une journée entière de cérémonie (RES + Conn. de la Magie Diff. 20), Chant Spirituel (Mental + Don artistique : Chant Diff. 15), robe de cérémonie bordée d'une rune des océans en fils d'or
{Pluie de glace}	III	45	Inv	6	1 tour	18	de glace (consommée), posture (frapper sa paume du poing), chant des glaces

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Danse du poisson	I	10	Sor	5	2 heures	15	rune de l'eau, rune de l'air
De l'eau à l'os	I	20	Sor	4	1 heure	15	mélange d'eau de mer et de coraux (consommé), sculpture à créer à partir du mélange (Don artistique : Sculpture Diff. 15), Outils gravés de la rune des océans
Grimoire astucieux	I	15	Sor	3	1 heure	15	livre, rune de l'eau
Rumeur des vagues	I	15	Sor	5	30 minutes	15	voix douce, poupée, cire, rune de l'enfance
Cristal des profondeurs	II	30	Sor	8	5 heures	20	coupe de cristal, rune, chant d'une vierge
De l'os à la vie	II	40	Sor	10	2 heures	22	gemmes de valeur liées aux océans (aigue-marine, saphir, lapis-lazuli, au moins 1000 df, consommées), chant des Puissances Marines (Don artistique : Chant Diff. 15), immergé dans l'eau jusqu'aux épaules
De la vie à l'océan	III	50	Sor	15	5 heures	26	poudre d'écaille de dragon d'Ozyr (consommée), hymne d'Eveil Suprême (Don artistique : Chant Diff. 22), sang du mage (provoque une Egratignure et une blessure Légère, à asperger sur le golem. Les traces de sang disparaissent immédiatement)
Fontaine bienfaisante	III	60	Sor	15	10 heures	25	voix chantante, rune de paix tracée dans l'eau, cours d'eau ou fontaine
Fureur d'Ozyr	III	75	Inv	15	3 tours	25	miroir, voix grave, rune de l'eau tracée sur le miroir, danse de la tempête avec bris du miroir
{Pied marin}	III	90	Sor	7	2 heures	20	une paire de chausse (sandales ou bottes), un peu de liège (consommé), de l'élément des Océans
Sceau d'Ozyr	III	64	Sor	2	30 minutes	17	cachet de cire, lettre soigneusement rédigée et enluminée durant l'incantation (Manuel + Don artistique : Enluminures Diff. 15), encre mêlée de cristaux de sel-gemme (consommée)



Ombre



Sorts de niveau I

Age

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : position (œil fermé, main ouverte, pouce et index formant un cercle), rune de l'ombre, murmure
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage détermine avec précision l'âge d'un objet. Si ce dernier comporte des parties amovibles ou d'origine différentes, le sort est capable de les différencier. L'objet peut avoir une taille maximale d'un mètre cube. Il est possible de lancer ce sort sur un homme ou un animal (Diff. normale) ou sur une créature élémentaire ou surnaturelle (nécessite 1 NR). Certains dragons peuvent être pris pour cible si le mage obtient 2NR. Ce sort permet de connaître avec précision l'Augure de naissance d'une personne ou l'époque de confection d'un objet rare. Il n'y a pas de limite de temps.

Champion de l'Ombre

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 18
Clés : un objet non ensorcelé de Bonne qualité, sang d'Abomination, rune de l'ombre (tracée avec le sang sur l'objet)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage de l'Ombre utilise ce sort pour donner à une créature mort-vivante un bonus de (3 + 1 par NR) dans un Attribut et de (2 + 1 par NR) dans deux Compétence. Ce bonus perdure aussi longtemps que le mort vivant. L'objet choisi doit être en rapport avec les Compétences augmentées. Chaque mort-vivant ne peut bénéficier que d'un sort de ce type. Si le mort vivant est physiquement séparé de l'objet, le sort est rompu. Les Champions de l'Ombre enchantés sont souvent chargés de missions spéciales et commandent des hordes de créatures de l'ombre.

Chant de l'ivrogne

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 4
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : une boisson, poudre d'os, chant à boire
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Danse du mouchoir

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de l'ombre, mouchoir
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Dialogue mortuaire

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 1
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : une langue, caillou blanc
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Esprit du Gouffre

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 2
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : chant murmuré, position (bras écartés, yeux clos), objet personnel ou os du défunt
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage projette son esprit aux frontières du Gouffre des Ames et tente de retrouver les restes de l'âme errante d'un défunt. L'époque du décès peut être d'un siècle par point en Ombre. Le mage

rassemble les effluves de cette âme amnésique et communique télépathiquement avec. Les chances pour que l'âme comprenne ce qu'on lui dit ou réponde à une question sont égales à (la Tendence Fatalité du lanceur + 1 par NR) au lancement sur 1D10. Le contact dure une minute par point de Volonté du mage. Ce sort est une variante du dialogue mortuaire, mais infiniment plus dangereuse, bien que plus précise. En cas d'échec au lancement, le mage doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 ou perdre son âme, aspirée par le Gouffre. Il meurt alors instantanément.

Fouet de sang

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : stylet d'obsidienne, position (faire craquer un doigt), feulement rauque
Origine : La Colère des Dragons

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

Frisson de la nuit

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de l'ombre, cris
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet d'effrayer pendant (1 + NR) tours une cible unique à une portée de trois fois la valeur de sa Compétence Sphère de l'Ombre en mètres. Une cible effrayée voit la Difficulté de toutes ses actions augmenter de 10, en cas d'échec d'un jet de Social + Volonté contre une Difficulté de 15.

Griffe d'os

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 16
Clés : gargouillement de gorge, rune de l'ombre, morceau de chitine long d'un pouce (consommé)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage enfonce brutalement le morceau de chitine dans son avant-bras.

Ce dernier semble alors pousser dans la chair du mage et comprime ses muscles en les rétractant pour dévoiler les os. La chitine forme de nouveaux tendons et s'étire en fines lames. La souffrance est incroyable, mais la griffe obtenue inflige des dommages de (FOR + 10) au corps à corps. Elle déchire les armures et divise toutes les protections dénuées de métal par deux. Le mage obtient un bonus d'attaque de (+1 par NR) au jet d'incantation. On ne peut parer avec cette griffe qui perdure un tour par point en Ombre.

Mémoire oublieuse

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 18
Clés : rune de l'ombre, murmure
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Miroir des souvenirs

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : miroir, poudre blanche, poudre noire
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage ensorcelle un miroir pour observer des images s'y étant reflétées auparavant. Il jette deux poignées de poudres sur le miroir et incante. Les poudres s'animent alors et forment une image du reflet passé. Le mage peut reculer dans le temps en fonction de sa concentration à raison d'un tour par mois. Ce sort peut remonter jusqu'à (Sphère + 1 par NR) années.

Mur d'ombre

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : un voile noir, rune de l'ombre
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Nuage nauséabond

Complexité : 15

Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : un peu d'eau souillée, rune de l'ombre
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Oeil de vie

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 10
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : ovale en forme d'œil de la fatalité à tracer au sol pour délimiter la zone, danse de la vie (dans un sens), danse de la mort (dans l'autre sens)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : ce sort permet d'enchanter une zone en y concentrant les forces primales de la vie. L'ovale peut faire jusqu'à 3m de longueur par point en Ombre (environ les deux tiers en largeur). Toutes les créatures à l'intérieur de cette zone lors de la fin de l'incantation sont alors soignées d'une case de blessure (en commençant par les Egratignures). Le mage dispose de plus de 1 case par NR qu'il peut régénérer chez une cible ou plusieurs (toujours en commençant par les plus basses). Tout mort-vivant présent dans le cercle subit un Niveau de blessure par NR du mage et devra sortir, ne pensant plus qu'à cela. Toute relation sexuelle dans le cercle est fertile et donnera un ou plusieurs enfants tout à fait normaux. Les champs ainsi bénis verront leur récolte doubler lors de la prochaine moisson. Au dehors du cercle, une surface importante (une bande d'environ la moitié de la largeur) est instantanément drainée de sa force vitale. Les champs deviennent envahis d'herbes rachitiques, la récolte pourrit et les personnes présentes subissent un Niveau de blessure (en commençant par les Egratignures). Les morts vivants tombent en poussière et leurs spectres reviendront périodiquement hanter l'endroit.

Peau de douleur

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : huile de lin, toile d'araignée d'ombre, position (main levée au dessus de la tête lancée brutalement vers le sol)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : sortilège effrayant montrant à quelles techniques abjectes sont rompus

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

Révélation

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : morsure de sa propre langue, yeux fermés, main devant les yeux
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

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

Servitude de l'ombre

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 10
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 20
Clés : rune de l'ombre, cadavres (consommés), sang du mage (causant une Egratignure)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : ce sort permet de transformer (1 + 1 par NR) cadavres ou squelettes en serviteurs animés dénués de toute émotivité. Une partie du caractère de chaque défunt est encore perceptible (brutalité, finesse, rébellion,...), mais les mort-vivants sont amnésiques, à peine conscients de leur état. Ils sont soumis à la volonté du mage et resteront animés jusqu'au prochain jour du Serpent. Le mage subit une Egratignure de plus par NR car plus de sang est nécessaire.

Sorts de niveau II

Dard de Kalimsshar

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : fléchette à pointe d'obsidienne, balayages des bras, respiration bloquée
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage jette la fléchette vers l'ombre de son adversaire, qui n'a pour seule défense que la possibilité d'Esquiver contre une Difficulté de 25 (ce qui représente le fait de comprendre in-extremis que c'est son ombre et non soi-même qui est visé). Si l'ombre est touchée, la fléchette se plante (dans tous les supports sauf le métal). Elle ne peut se parer. Elle immobilise la cible durant 30 minutes ou tant qu'elle n'est pas ôtée. La victime peut parler, mais tout mouvement est impossible. Ce sort a une portée de 20 mètres et n'est pas utilisable dans les lieux très sombres, où l'ombre de la cible n'est pas nette. Il ne peut affecter des créatures d'un poids supérieur à (Sphère x10) kg.

Dette de Kalimsshar

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 17
Clés : sablier de sable noir à briser (consommé), sentiment de peur chez la cible (à provoquer), regard fixe
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : ce sort permet d'altérer la force vitale qui sous-tend l'âme d'un humain pour le faire vieillir. La cible, située à moins de 50 mètres, vieillit de (5 + 1 par NR) ans. Elle vieillit visuellement en accéléré, sa pilosité abonde et son visage se creuse instantanément de rides. On ne peut lancer ce sort que deux fois sur la même cible, après quoi l'âme est altérée et peu malléable. Si ce sort modifie l'âge en passant d'une tranche d'âge à une autre, le personnage subit les effets néfastes de cette évolution, mais aucun des effets bénéfiques. On ne peut décéder directement des effets de ce sort, mais l'état dans lequel il laisse la victime peut provoquer son trépas en quelques jours si elle est âgée, affaiblie ou très malade.

Echardes d'ombre

Complexité : 35
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 22
Clés : rune de l'ombre, longs clous métalliques enduits d'huile noire (consommés), posture (à genoux, yeux fermés)

Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage enfonce les clous le long des os du dos de sa main pour en faire des fléchettes mortelles. Lorsqu'il le désire, le mage peut en une action retirer un clou et le lancer sur une cible située jusqu'à (Force x 3) mètres. Les clous se lancent avec la Compétence Armes de jet, sont considérés comme des dards et offrent un bonus de +1 au toucher par jour complet passés dans le mage (au maximum égal à deux fois le score de Tendence Fatalité au moment du lancement du sort, qui est la durée maximale du sort). Les clous sont indétectables à l'œil nu tant qu'ils sont enfoncés et lors de leur lancement, ils laissent un long sillage de fumée glaciale et noirâtre. Tant qu'il conserve les clous en lui, le mage doit garder cochées autant de cases de blessures que la moitié du nombre de clous (arrondi au supérieur) en commençant par les Egratignures. Ces cases sont impossibles à effacer ou déplacer que ce soit par magie ou par médecine. Une fois le clou retiré, chacune se soigne comme des dommages de corps à corps.

Eloge de la folie

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 12
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : danse de la folie, rune de l'ombre, cris terrifiants
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Emotion contrôlée

Complexité : 40
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : mains paumes vers le bas, mouvement rapide des doigts, yeux révulsés
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

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

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

Etreinte de l'ombre

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : fiole de sang de Moryagorn mélangée à du charbon (consommée), kata de la mygale d'ombre (Physique + Conn. de la magie Difficulté 15), rictus grimaçant
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage jette la fiole d'ichor noirâtre aux pieds d'une cible de taille humaine située à moins de 25 mètres (ou disperse le mélange dans une zone donnée) et exécute une danse complexe. La matière visqueuse s'étire alors en de longs filets d'ombre gluante dont les plus épais ressemblent à des serpents. La cible doit effectuer un jet de Physique + Esquive en opposition contre le score d'invocation du mage pour ne pas être saisie. La zone affectée est de (16 m² (2m de rayon) + 5 m² par NR) et toutes les cibles présentes dans la zone sont affectées. Si un personnage est saisi, les tentacules ont une Force égale à la Sphère de l'Ombre du lanceur et s'en libérer demande une action et un jet de Physique + Force contre une Difficulté de Mental + Ombre du mage. Il n'est pas possible de trancher ou détruire physiquement les tentacules d'ombre qui se reforment magiquement. Ce sort dure (3 + 2 par NR) tours.

Flux vital

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 22
Clés : runes de l'ombre, position (bras tendus, frémissement profond, yeux fermés), deux poignées de poudre d'obsidienne (au moins 40 g au total, consommées)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage lève les bras au ciel et les braque vers deux cibles à moins de (Sphère x 5) mètres de lui en lançant la poudre. Celle-ci se change en arcs d'énergie pourpre crépitant entre ses mains et ses cibles. Le mage peut alors à son gré interchanger des cases de blessures entre les cibles, qu'elles soient cochées ou non et dans le même Niveau de blessure. Il peut décider d'être un des protagonistes. Si une cible est non-consentante, elle peut résister par un jet de Physique + Volonté contre le score d'invocation du mage pour chaque case de blessure. Le sort dure (1 + 1 par NR) tours et le transfère d'une action complexe par case transférée. Aucune case n'est régénérée par ce processus et les deux cibles subissent des souffrances intenses durant tout le sort, ce qui les oblige à se concentrer pour supporter la douleur (-2 en Volonté).

Globe ténébreux

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : bille noire, rune de l'ombre
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Guerriers fantômes

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : plume noire, mèche de cheveux blancs
Origine : Livre de base 2ème édition

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

La flamme de Kali

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 6 tours
Difficulté : 20
Clés : sablier rempli de sable noir (consommé), rune d'ombre sur la cible, cérémonie nocturne à la lueur de Shar
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage plonge ses mains dans le torse de sa cible mort-vivante et lui arrache le reste de son cœur, qu'il jette en direction de Shar pour créer un pont spirituel avec le cœur de Kalimsshar. Il scelle ce lien en plaçant le sablier dans la plaie béante. Le mort-vivant ainsi ensorcelé restera animé jusqu'au premier jour du prochain Augure du Fataliste et se libère ainsi des contraintes d'existences lui étant imposées. Par contre, il tombera en poussière à ce moment quelles que soit l'origine de sa mort-vivance (les sorts dotés d'une Complexité supérieure ou les Faveurs d'un dragon peuvent garantir sa survie au gré du Meneur). S'il se dissipe, il n'est plus possible de l'animer de nouveau.

Mâchoire monstrueuse

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 7
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 21
Clés : sable noir de Kali (consommé), sang du mage (consommé), rune de l'ombre
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage verse le sable dans sa main et s'entaille la paume pour l'imbibé de sang. Il porte le mélange à sa bouche et se concentre un instant. Dès l'action suivant la fin de l'incantation, le mage peut faire jaillir de sa bouche de longs tentacules noirâtres semblables à des anguilles. Ces tentacules portent à chacune de leur extrémité une de ses propres dents rendue acérée. Les tentacules font 4 mètres par point en Ombre et le mage peut s'en servir pour attaquer, enlacer ou se tracter. Les dommages sont de (Coordination + 5) et les tentacules se manipulent par un jet de l'Attribut concerné et avec une Compétence égale à la Coordination du mage (pour frapper ou Saisir, Physique + Coordination contre la Difficulté du type d'attaque). Chaque attaque anime plusieurs tentacules et peut toucher (3 + 1 par NR) cibles proches. Les tentacules ne peuvent se parer, sauf avec un bouclier. Si une même cible subit plusieurs attaques, le fait d'esquiver ou d'interposer son bouclier vaut pour toutes les attaques. On ne peut ni Charger, ni Parer ni faire d'Attaque brutale. Si un tentacule est touché et que le mage ne parvient pas à esquiver, il subit les dégâts normaux sans armure et le sort est rompu. Le mage a alors la bouche en sang et meurtrie. La résistance des tentacules permet de supporter le poids du mage équipé légèrement (pas d'armure moyenne ou lourde), sans plus et tout dépassement arrache une partie des gencives (Blessure grave automatique). Le sort dure Sphère tours.

Pacte de Kalimsshar

Complexité : 35
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 9
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 20
Clés : une victime à sacrifier ayant une Caractéristique plus haute que celle du lanceur, dague en os
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Pointe suintante

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 6
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15

Clés : un projectile, un peu d'alcool, rune de mort tracée sur l'arme de jet
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Portail de désespoir

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : runes de l'ombre et des rêves entremêlées (Manuel + Don artistique : Dessin Difficulté15), posture de méditation, râles moqueurs
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

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



Sang d'éternité

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 11

Temps d'incantation : 6 heures
Difficulté : 20

Clés : chaudron d'obsidienne gravé de runes d'ombre, litanie d'éternité (social + Sphère d'ombre Diff. 15), sang humain (plusieurs litres, consommé)
Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : par ce sort, le sorcier concentre la force vitale du sang pour l'utiliser dans la conception de l'ichor d'ombre. Le sang d'éternité n'a aucune autre utilité connue. Le sorcier remplit le chaudron de sang frais, puis entre en méditation, ses doigts effleurant le bord du chaudron. Au terme d'une lente litanie de plusieurs heures, le volume du sang a diminué pour ne plus représenter qu'un dixième de sa taille initiale. Le sang a pris une couleur violacée, sa consistance est épaisse et il grésille comme de l'eau bouillante lorsqu'on le manipule. Il est glacé au toucher et doit être conservé dans un flacon d'obsidienne (ou le chaudron). Toute autre matière le contenant le dénature et le corrompt. Le sang d'éternité peut être conservé un Augure entier. Si le sorcier échoue à l'incantation, il doit cocher toutes ses cases de blessures (sauf sa/ses case (s) de Mort), car le sang lui dévore toute sa force vitale avant de se dénaturer et de figer définitivement.

Sorts de niveau III

Augure

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 16

Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 25

Clés : neufs tablettes de matière élémentaire marquées de leur rune, sablier de cristal (détruit), Sang de Moryagorn (consommé)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage tente de décrypter les mystères du destin par une prédiction. Il brise le sablier et étale le sable, l'aspersion de Sang de Moryagorn et y jette les tablettes élémentaires. Selon leurs positions, il détermine la trame du destin. Il peut alors avoir une évocation de l'avenir probable d'un personnage, d'un groupe, d'un objet, d'une situation (résumable en deux mots). Il apprend alors l'élément dominant du futur de la cible dans une période donnée : avec un jet réussi, le sort indique l'élément dominant de la prochaine année, avec un NR, sur les dix prochaines années et avec 2 NR, sur le prochain siècle. Le sort ne donne que l'élément principal de la période donnée. Il se peut parfois que le sort révèle un avenir lointain, mais plus important alors que le mage recherche des informations proches. Tels sont les mystères du temps. Si un personnage est insatisfait de l'augure, il peut décider de Briser le Destin. Pour ce

faire, comme le destin n'est que potentiel, il doit puiser dans son propre avenir pour changer les choses. Il doit donc dépenser sur le champ des points d'Expérience et énoncer clairement son désir de Briser le Destin. La dépense varie selon l'importance des faits bouleversés : Mineur : une mauvaise rencontre, un mauvais voyage (10 points) Notable : un mariage, la mort d'un PNJ mineur ou d'un PJ anonyme (20 points) Important : une guerre locale, la mort d'un héros ou d'un PJ célèbre, les plans d'un dragon (30 points) Bouleversement : la mort d'un roi, une guerre d'ampleur, les plans d'un Grand Dragon (40 points) A ce moment, le Maître de Jeu peut mettre en scène l'accomplissement d'une quête au cours de laquelle le personnage aura l'opportunité de réussir à Briser le Destin, mais où il ne gagnera que la moitié des points d'Expérience prévus. Ses éventuels compagnons, s'ils n'ont pas décidé de Briser le Destin, ne sont pas soumis à cette réduction mais ne pourront rien faire pour changer le cours des choses. Ni accomplir de faits héroïques, ni arriver au bon moment pour infléchir l'avenir.

Echange de la vie

Complexité : 130
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 30

Temps d'incantation : 13 heures
Difficulté : 25

Clés : une victime à sacrifier, le corps de la personne à ramener d'entre les morts, tatouage de la vie et de la mort sur tout le corps
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Elytres de guerre

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 6

Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 18

Clés : pince de scarabée d'ombre (consommée), position (bras enserrés autour du torse)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : sortilège horrifique, les impressionnantes élytres composées d'ombres aux reflets nauséux qui protègent le mage semble celles d'un insecte gigantesque posé sur lui. A chaque attaque, qu'il subit (sauf en cas d'attaques simultanées, où une seule

attaque doit être sélectionnée), les élytres le recouvrent instantanément, lui offrant une protection supplémentaire de (5 + 3 par NR) contre tout dégât physique. Ce sort dure (1 + 1 par NR) heures.

Faiblesse de la chair

Complexité : 65
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 3

Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15

Clés : chair d'un cadavre, posture (doigt braqué), bruit de succion
Origine : La Colère des Dragons

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

Malédiction de Kalimsshar

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 10
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 27

Clés : poupée (consommée), goutte de sueur de la victime (consommée), cérémonie d'asservissement (Social + Conn. de la magie Difficulté 15)
Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : ce sort, d'une portée de 20 mètres, entraîne la transformation de la cible en mort-vivant. La cible résiste à chaque tour par un jet de Mental + Volonté de Difficulté de 20 pour éviter de perdre virtuellement un point de Volonté. Le sort dure (Sphère + 1 par NR) tours. Si elle arrive virtuellement à zéro en Volonté, la victime devient un mort-vivant asservi (voir ci-dessus) et passe sous le contrôle du nécromancien. Elle perd toute humanité et devient un monstre inexpressif. La malédiction peut être arrêtée si le mage meurt avant la fin de la transformation qui dure un tour complet. Le personnage est mort et injouable. Si le personnage résiste au sort, les points de Volonté "perdus" sont ignorés et il devient immunisé à ce sortilège.

Malédiction démentielle

Complexité : 100

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Ombre

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 18

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

Origine : La Colère des Dragons

Effets : destiné à perturber l'équilibre mental d'un individu, ce sort maudit sa victime pour (1 semaine + (1 par NR) jours). Chaque réalisation de la victime (artisanat, passe d'arme, etc.) envahira son esprit d'un rire moqueur du mage, lui imposant une pression propres à faire craquer les plus volontaires. Tout jet indiquant un 1 impose alors de lancer 2 dés au lieu d'un seul pour déterminer un éventuel Echec critique. Si l'un des 2 dés indique un score supérieur au score de la Compétence, c'est automatiquement un échec critique.

Présence sulfureuse

Complexité : 45

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Ombre

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

Clés : rune de l'ombre, poudre de diamant (au moins dix grammes, consommée), mélopée rapide

Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage étale la poudre de diamant sur son visage en psalmodiant. Il se pare alors d'une allure prestigieuse apte à subjuguier ses interlocuteurs. Il peut influencer (1 + 1 par NR) personnes durant une heure. Les cibles affectées considèrent le mage avec intérêt, appréciant son jugement et cherchant instinctivement à lui plaire et à s'en approcher. Le mage peut influencer les avis des cibles, mais les revirements notables demandent un jet de Social + Présence en opposition contre Mental + Volonté de la victime. Un revirement complet et la négation des convictions profondes est impossible.

Rappel draconique

Complexité : 55

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Ombre

Coût : 20

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 25

Clés : un os de dragon (consommé), de la terre corrompue de Kali mêlée à un peu d'élément du dragon (consommée), cercle d'invocation spectral (Manuel + Conn. de la magie Difficulté 15)

Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage de l'ombre évoque l'esprit élémentaire du dragon décédé à qui appartient l'os. Le dragon se manifeste sous une forme spectrale, composée d'ombre et de restes de sa matière élémentaire tutélaire. L'esprit est souvent furieux d'avoir été extirpé du flux élémentaire où il sommeillait et le mage devra effectuer un jet de Mental +

Volonté en opposition contre Volonté + Tranche d'âge du dragon. Ce dernier possède les caractéristiques de sa forme draconique (sauf pour les enfants de Khy). Le spectre est soumis pour un quart d'heure par NR. Durant ce temps, son corps obéit au mage et agit pour lui. Le dragon reste de toute façon réticent et refusera d'instruire le mage ou de répondre à ses questions à moins que le mage n'effectue un jet similaire pour chaque question. En cas de combat, le dragon dispose de toutes ses facultés et devra les utiliser. Il ne laisse aucune trace et tous ses coups physiques sont portés avec son corps spectral, qui gèle et nécrose les chairs (dommages normaux). Si le mage n'obtient pas de NR à son jet de contrôle initial, le Dragon reste inactif et invective copieusement le mage avant de se dissiper. Il persiste un tour par tranche d'âge. Si le jet est raté, le dragon est libre de toute entrave et agresse le mage tant qu'il persiste. Si le jet est un Echec critique, le dragon dévore l'âme du personnage et emmène son corps dans le flot élémentaire dont il provient. Le mage meurt sans recours.

Tourbillon des abysses

Complexité : 55

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Ombre

Coût : 15

Temps d'incantation : 10 actions

Difficulté : 25

Clés : diamant noir, un litre de sang

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage ouvre un portail sur les entrailles du Royaume de l'Ombre. Il en jaillit une tornade noire qui dévaste tout sur son passage pendant (1 + NR) tours. Contrôlée par le lanceur, elle se déplace à une vitesse de 50 mètres par tour et a un volume d'effet de 20 m³. Sa force est égale à deux fois la valeur de la Compétence Sphère de l'Ombre du mage. La tornade inflige (Force + 2D10) points de dommage par tour à toutes les personnes se trouvant sur son passage. Une fois lancée dans la direction choisie par le lanceur du sort, cette tornade destructrice ne peut plus être redirigée de quelque manière que ce soit.

Vision traumatique

Complexité : 75

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Ombre

Coût : 13

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 20

Clés : rune de l'ombre, cercle d'évocation tracé au sang de flux (Manuel + Conn. de la magie Difficulté 15), sang de flux (consommé)

Origine : Mise à jour "Les Secrets de Kalimsshar"

Effets : le mage crée un pont spirituel avec le Gouffre des Ames. Il échange alors l'esprit de sa victime, à vue, avec une âme errante et incomplète. La victime peut résister par un jet de Mental + Volonté contre le score d'incantation du mage si elle possède une Volonté supérieure ou égale à celle du mage d'ombre. Si la victime ne résiste pas, elle subit alors la pire expérience d'Outre Tombe possible tout en restant consciente. Durant ce temps, l'esprit échangée tente de se libérer de ce corps qui le fait souffrir. Le corps est pris de convulsions, se mutile et cherche à se dégrader. Le sort dure (1 + 2 par NR) tours. Lors du retour de l'esprit de la victime, cette dernière doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 (+ 3 par tour passé hors de son corps). Si ce jet est raté, l'esprit ne peut se réintégrer et deviendra un Esprit tourmenté. L'esprit prisonnier mutilera alors le corps jusqu'à la mort. Si le personnage retrouve son esprit, il aura subi une Egratignure par tour du sort et restera à jamais marqué. Il obtient alors le Désavantage "Mauvais Souvenir" ou "Déviance" (au choix), ce dernier se manifestant dans les semaines suivantes comme un effet secondaire.



Récapitulatif sorts de l'Ombre

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Age	I	15	Ins	3	2 actions	15	position (œil fermé, main ouverte, pouce et index formant un cercle), rune de l'ombre, murmure
Danse du mouchoir	I	10	Ins	3	1 action	15	rune de l'ombre, mouchoir
{Fouet de sang}	I	15	Ins	5	2 actions	18	stylet d'obsidienne, position (faire craquer un doigt), feulement rauque
Frisson de la nuit	I	15	Ins	4	1 action	15	rune de l'ombre, cris
Griffe d'os	I	20	Ins	4	1 action	16	gargouillement de gorge, rune de l'ombre, morceau de chitine long d'un pouce (consommé)
Mémoire oubliée	I	20	Ins	3	1 action	18	rune de l'ombre, murmure
Révélation	I	15	Ins	3	1 action	15	morsure de sa propre langue, yeux fermés, main devant les yeux
Dard de Kalimsshar	II	30	Ins	7	2 actions	20	fléchette à pointe d'obsidienne, balayages des bras, respiration bloquée
Eloge de la folie	II	30	Ins	12	5 actions	25	danse de la folie, rune de l'ombre, cris terrifiants
Emotion contrôlée	II	40	Ins	4	2 actions	18	mains paumes vers le bas, mouvement rapide des doigts, yeux révulsés
Mâchoire monstrueuse	II	30	Ins	7	3 actions	21	sable noir de Kali (consommé), sang du mage (consommé), rune de l'ombre
Présence sulfureuse	III	45	Ins	7	2 actions	17	rune de l'ombre, poudre de diamant (au moins dix grammes, consommée), mélopée rapide
Esprit du Gouffre	I	5	Inv	2	3 tours	15	chant murmuré, position (bras écartés, yeux clos), objet personnel, os du défunt
Mur d'ombre	I	10	Inv	5	1 tour	15	un voile noir, rune de l'ombre
Nuage nauséabond	I	15	Inv	2	1 tour	15	un peu d'eau souillée, rune de l'ombre
{Peau de douleur}	I	20	Inv	7	1 tour	15	huile de lin, toile d'araignée d'ombre, position (main levée au dessus de la tête lancée brutalement vers le sol)
Dette de Kalimsshar	II	25	Inv	7	3 tours	17	sablier de sable noir à briser (consommé), sentiment de peur chez la cible (à provoquer), regard fixe
Etreinte de l'ombre	II	25	Inv	7	1 tour	15	fiolle de sang de Moryagorn mélangée à du charbon (consommée), kata de la mygale d'ombre (Physique + Conn. de la magie Difficulté 15), rictus grimaçant
Flux vital	II	40	Inv	7	2 actions	22	runes de l'ombre, position (bras tendus, frémissement profond, yeux fermés), deux poignées de poudre d'obsidienne (au moins 40 g au total, consommées)
Globe ténébreux	II	25	Inv	3	1 tour	15	bille noire, rune de l'ombre
Guerriers fantômes	II	25	Inv	3	1 tour	15	plume noire, mèche de cheveux blancs
La flamme de Kali	II	25	Inv	5	6 tours	20	sablier rempli de sable noir (consommé), rune d'ombre sur la cible, cérémonie nocturne à la lueur de Shar

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Portail de désespoir	II	40	Inv	10	1 tour	20	runes de l'ombre et des rêves entremêlées (Manuel + Don artistique : Dessin Difficulté 15), posture de méditation, rôles moqueurs
{Elytres de guerre}	III	45	Inv	6	4 tours	18	pince de scarabée d'ombre (consommée), position (bras enserrés autour du torse)
{Faiblesse de la chaire}	III	65	Inv	3	2 tours	15	chair d'un cadavre, posture (doigt braqué), bruit de succion
Malédiction démentielle	III	100	Inv	4	2 tours	18	sourire sadique, oreille momifiée (consommée), ricanement
Rappel draconique	III	55	Inv	20	4 tours	25	un os de dragon (consommé), de la terre corrompue de Kali mêlée à un peu d'élément du dragon (consommée), cercle d'invocation spectral (Manuel + Conn. de la magie Difficulté 15)
Tourbillon des abysses	III	55	Inv	15	10 actions	25	diamant noir, un litre de sang
Vision traumatique	III	75	Inv	13	5 tours	20	rune de l'ombre, cercle d'évocation tracé au sang de flux (Manuel + Conn. de la magie Difficulté 15), sang de flux
Champion de l'ombre	I	15	Sor	5	2 heures	18	un objet non ensorcelé de Bonne qualité, sang d'Abomination, rune de l'ombre (tracée avec le sang sur l'objet)
Chant de l'ivrogne	I	10	Sor	4	30 minutes	15	une boisson, poudre d'os, chant à boire
Dialogue mortuaire	I	10	Sor	1	30 minutes	15	une langue, caillou blanc
Miroir des souvenirs	I	15	Sor	7	30 minutes	15	miroir, poudre blanche, poudre noire
Œil de vie	I	20	Sor	10	30 minutes	15	ovale en forme d'œil de la fatalité à tracer au sol pour délimiter la zone, danse de la vie (dans un sens), danse de la mort (dans l'autre sens)
Servitude de l'ombre	I	30	Sor	10	30 minutes	20	rune de l'ombre, cadavres (consommés), sang du mage (causant une Egratignure)
Echardes d'ombre	II	35	Sor	7	2 heures	22	rune de l'ombre, longs clous métalliques enduits d'huile noire (consommés), posture (à genoux, yeux fermés)
Pacte de Kalimsshar	II	35	Sor	9	2 heures	20	une victime à sacrifier ayant une Caractéristique plus haute que celle du lanceur, dague en os
Pointe suintante	II	25	Sor	6	30 minutes	15	un projectile, un peu d'alcool, rune de mort tracée sur l'arme de jet
Sang d'éternité	II	25	Sor	11	6 heures	20	chaudron d'obsidienne gravé de runes d'ombre, litanie d'éternité (social + Sphère d'ombre Diff. 15), sang humain
Augure	III	100	Sor	16	1 heure	25	neufs tablettes de matière élémentaire marquées de leur rune, sablier de cristal (détruit), Sang de Moryagorn (consommé)
Echange de la vie	III	130	Sor	30	13 heures	25	une victime à sacrifier, le corps de la personne à ramener d'entre les morts, tatouage de la vie et de la mort sur tout le corps
Malédiction de Kalimsshar	III	60	Sor	10	30 minutes	27	poupée (consommée), goutte de sueur de la victime (consommée), cérémonie d'asservissement (Social + Conn. de la magie Difficulté 15)

Pierre



Sorts de niveau I

Altération de Brorne

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 15
Clés : rune de l'esprit tracée sur la pierre à travailler, voix aiguë puis grave
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Arme de puissance

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : une arme, rune de la pierre, danse de la force
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Billes de pierre

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 16
Clés : sable gravier fin (consommé), cabriole souple (Physique + Acrobatie Diff. 15), rune de la pierre
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brorne"

Effets : le magicien jette du sable vers une cible en mouvement (ou derrière lui pour couvrir sa fuite). Il peut atteindre au maximum un point situé à 10m. Ce sable gonfle et se transforme en petites billes qui rendent tout déplacement instable sur une zone de (Sphère de la Pierre x 4) m² centrée sur le point de lancer. La cible doit réussir un jet de Physique + Coordination contre le score d'incantation du mage pour ne pas tomber. Les billes subsistent 3 + NR tours puis se retransforment en sable. Ce sort ne peut se parer, mais une esquive réussie signifie que le personnage arrive à se jeter hors de la

zone de gonflement des billes, mais sans contrôle sur sa direction. Le Mj peut refuser toute esquive en espaces clos.

Chemin de la terre

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 15
Clés : rune de la mémoire tracée sur le sol, chant de la pierre, posture accroupie
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Coursier minéral

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 12
Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15
Clés : encens de Brorne, posture (méditation à genoux, bras écartées, paumes plaquées au sol), cercle runique de pierres soigneusement disposées
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brorne"

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière marbrée qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Brorne (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires en cours à régler). Le magicien doit avoir une très bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu est quasiment indispensable. Les dragons de Brorne peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère de la Pierre pour une semaine par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, tout comme ils peuvent sévèrement tancer un impudent qui les dérangerait sans raison. Les dragons de pierre sont lents à offrir leur aide et prendront souvent un long temps de réflexion après avoir posé un maximum de questions. Soucieux de se montrer le plus réfléchi dans son assistance, un dragon de pierre consacra du temps à saisir les tenants et les aboutissants des affaires. Selon la portée des faits, il n'hésitera pas à faire appel à un de ses aînés ou à commander une intervention des forces draconistes locales, au mépris de l'avis du mage l'ayant invoqué. Biens qu'ils se battent rarement en ayant été invoqués, les dragons de la pierre se montrent impitoyables une fois en colère.

Crevasse vertigineuse

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de pierre, posture accroupie
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage fait littéralement s'ouvrir la terre à 10 mètres de lui pendant (1 + NR) tours. La crevasse fait (30 + 5 par NR) m³. Les individus tombant dedans subissent 2D10 points de dommages sans armure. Les bâtiments se trouvant pris pour moitié dans la crevasse s'effondrent.

Ecrase pierre* *ne peut être acquis*

que par les personnages possédant le Désavantage "Interdits de Brorne"

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de la pierre brisée, poudre de roche, exhalation silencieuse
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brorne"

Effets : le magicien trace la rune sur une pierre et l'effrite en passant sa main enduite de poudre de roche au travers. Le mage désagrège la pierre à chaque mouvement de la main, laquelle ruisselle au sol sous forme de poussière. Le volume affecté est de Sphère m3. Si la roche est ensorcelée, le mage doit réussir un jet d'opposition contre le sort ou l'effet l'ayant rendue magique afin de pouvoir la désagréger.

Golem ailé

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : morceau de granit, rune de la pierre
Origine : Livre de base 2ème édition

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



Graviers volants

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : poignée de graviers, rune de vitesse, posture agressive
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage lance la poignée de graviers sur une cible située à moins de 30 mètres. Cette attaque occasionne (10 + 1D10 par NR) points de dommages.

Masse

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : voix tombante, posture (manipulation d'une masse)
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Borne"

Effets : une cible à moins de 30 mètres subit une attaque de type "Assommer". Ce sort ne peut ni s'esquiver ni se parer. Le jet de résistance du défenseur s'effectue directement contre le score d'incantation du mage qui fait alors office de score de dommages (voir p.185 du livre de base pour la résolution de cette attaque). Si le lancement du sort échoue, le mage subit lui-même les effets du sort, avec des dommages égaux à la Difficulté du sort (soit 15 dans presque tous les cas).

Peau d'albâtre

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : poussière de pierre, rune de pierre, chant du courage
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet à la personne touchée par le mage de bénéficier d'un Indice de protection supplémentaire de +10 pendant (1 + NR) tours qui s'applique même contre les attaques ignorant les armures.

Stabilité

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : position d'Acrobatie (buste droit, jambes à l'équerre, en appui sur les mains), regard fixe, mâchoires serrées
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage évoque la stabilité de Borne et peut marcher, courir ou prendre appui sur des surfaces humides ou glissantes comme si elles étaient sèches. Ce sort touche le mage (+1 par NR) cibles, si ces dernières sont dans la

même posture que lui. Il dure 15 minutes et permet par exemple de courir sur de la mousse humide, ou d'escalader un mur par temps de pluie.

Voix de la montagne* *ne peut*

être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Interdits de Borne"

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : inspiration lente et profonde, posture du Gardien Eternel (Physique + Présence Diff. 15), fragment de pierre de Kern (à tenir dans son poing fermé, consommé)
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Borne"

Effets : le magicien ouvre une porte sur l'écho de la voix de Borne. Tout individu dans les 10m de rayon possédant moins de 3 en Tendance Dragon doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre le score d'incantation du mage ou subir les effets d'une Intimidation avec 1 NR (voir Livre de base p.94) durant (Sphère de la Pierre) tours. Si la cible est interrogée (lors d'une séance de torture inquisitoriale par exemple), elle avoue tout ce qu'elle sait (à moins d'un blocage magique élaboré, auquel cas le Mj peut secrètement comparer le jet d'incantation du sort au jet ayant créé le blocage pour déterminer si ce dernier résiste). Par contre, tout individu dans les 10m de rayon possédant plus de 3 en Tendance Dragon bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de moral, de résistance à la peur ou à l'intimidation durant (Sphère de la Pierre) tours. Ce sort ne peut briser une frayeur ou une dérouté, mais captive automatiquement toutes les attentions dans la zone d'effet.

Sorts de niveau II

Armure de bravoure

Complexité : 35
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : armure, rune de pierre tracée sur l'armure, poudre de sable
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Armure de Borne

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 20
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 25
Clés : armure en métal de qualité supérieure, nombreuses runes, postures, chants et danses
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Au nom de Moryagorn

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 22
Clés : rune de Moryagorn (sur le front de la cible), sang de Moryagorn (servant à tracer la rune, consommée), cérémonie de Vénération de l'Être Primordial (Social + Conn. Des dragons Diff. 20)
Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : ce sort est une cérémonie de vénération célébrée lors des nominations de hauts dignitaires Protecteurs, mages de la pierre ou Prodiges. Très spectaculaire, il insuffle dans le cœur de tous les spectateurs un sentiment de fierté et de ferveur draconique. Ce sort ne fonctionne que sur des personnages possédant 5 en Tendance Dragon et lance un appel à la sagesse de Moryagorn pour juger l'âme du postulant. Après une longue cérémonie de prière et de pieuse vénération, le personnage recevant les honneurs (qui doit impérativement être volontaire) se place en posture de méditation au centre d'un cercle formé par ses pairs. La maître de cérémonie prononce alors les derniers versets sacrés de la vénération. Quel que soit le lieu de la cérémonie, la lumière baisse brutalement et le personnage pris pour cible rayonne d'une lumière vive et tournoyante. Elle décrit lentement le spectre lumineux (du rouge au violet) tandis que les spectateurs retiennent leur souffle. Lorsque la lumière violette s'assombrit, le personnage se découpe en contrejour alors qu'une déflagration de lumière aveugle les participants. Lorsque la lueur se dissipe, le personnage a l'impression d'avoir frôlé une conscience supérieure. Les spectateurs de la cérémonie (jusqu'à 50) disposent pour l'Augure suivant d'un bonus de +3 à tout jet d'Eloquence, de Conte, de Volonté pour résister au doute ou à la peur, ainsi qu'à tout jet mettant en évidence leur fanatisme draconique. Le personnage ciblé peut effacer autant de cercles qu'il le désire dans ses Tendances et continue sa vie avec une sérénité intérieure palpable. Si sa ferveur draconique est mise en doute ou doit être prouvée durant l'Augure suivant, il dispose d'un bonus de +5.

Barrière de granit

Complexité : 40
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : dalle de granit, mélodie
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet de créer un mur de 4 m² maximum entre le mage et ses adversaires, qui reste en place pendant (1 + NR) tours avant de disparaître. Pour détruire cette barrière, il faut lui occasionner (50 + 2D10) points de dommages.

Force de Brone

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune de la pierre à tracer sur les biceps, rugissement de défi
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage devient capable de déplacer la pierre avec une force colossale pendant (3 + NR) tours. Il peut tripler sa force pour soulever des pierres, bouger une statue ou soutenir un pilier en chute. En revanche, ce sort n'affecte pas les dommages de mêlée. Les objets déplacés conservent leur masse initiale. Ce sort affecte aussi la terre, le sable ou la glaise.

Gemmes de breloque

Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : gemme, de petits morceaux de verre, sang de Moryagorn
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Lame de diamant

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : diamant, eau (consommée), récipient
Origine : La Colère des Dragons
Effets : le mage lache le diamant dans le récipient plein d'eau où il semble se dissoudre. Il plonge alors la main dans le récipient et en sort lentement une lame de cristal incolore d'un mètre de long, dure comme du diamant et munie d'une poignée sommaire. Cette arme tranchante a les caractéristiques d'une épée longue, mais avec +3 aux dommages et une résistance Exceptionnelle. Ce sort dure (5 + NR) tours, après quoi l'épée éclate en

échardes de cristal. Il ne reste alors dans la main que le diamant intact.

Main de pierre

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : position (poing fermé brandi vers le ciel, l'autre main à plat sur le sol, un genou à terre), caillou (consommé)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le lanceur transforme sa main levée en pierre pour 5 minutes. Avec 1 NR il transforme aussi son avant-bras et avec 2 NR son bras entier. Le membre transformé est immunisé à la douleur et se compose entièrement de pierre. Il reste maniable et souple, mais dénué de toucher. La main ne possède aucun bonus d'armure et sert généralement à attraper des objets tranchants ou brûlants. Avec cette main de pierre, il est possible de parer des armes à main nue, mais les armes de choc ou contondantes infligent leurs dommages normalement.

Porte close

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 8
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 20
Clés : rune de la pierre (à porter sur la cible), posture (doigts pliés de façon complexe contre l'obstacle : Manuel + Conn.magie Diff. 15), murmure decrescendo
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brone"

Effets : le magicien minéralise une porte ou une partie mobile d'un édifice et multiplie ainsi par trois sa solidité. Les éventuels loquets fonctionnent toujours mais l'obstacle est trois fois plus lourd. Le sort dure (Sphère de la Pierre) heures. Le volume affecté dépend des NR obtenus : une réussite simple permet d'affecter une porte de meuble, une fenêtre ou une trappe. Un NR permet d'affecter une porte ou une grille, deux NR une porte cochère ou l'entrée d'un entrepôt, trois NR affectent la porte d'un château ou un pont-levis.

Rigidité

Complexité : 25
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action*
Difficulté : 18
Clés : poudre de roche (à souffler vers la cible, consommée), posture de la main (Signe de la montagne : Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), rune de la pierre
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brone"

Effets : ce sort est très spectaculaire car il est généralement lancé sur une personne qui tombe ou qui va percuter un élément plus dur qu'elle. Au moment

de l'impact, elle devient solide comme le roc et réduit de moitié (arrondi au supérieur) les dommages subis. Si ces derniers sont encore mortels, la victime s'éparpille en petits morceaux de pierre et son corps est détruit. Visuellement, sa peau semble devenir minérale pour un instant, puis redevient normale. Il est possible de lancer ce sort sur un individu (jusqu'à 30 m) sur le point d'être percuté par un projectile (rocher, arme, tronc d'arbre...) ou de subir une attaque physique (arme, poing, charge animale, projectile solide résultant d'un sort...). * Ce sort doit être lancé au rang d'Initiative précédant le choc, et utilise un dé d'action. Bien sûr, ce dé doit avoir un rang supérieur au moment du choc. Il est impossible de lancer ce sort par avance, ses effets ne durant qu'un rang. Par contre, tous les chocs subis durant ce rang sont réduits. Il est donc primordial de pouvoir deviner les rangs d'action de ses ennemis ou de conserver un dé d'action en tant qu'action retardée pour pouvoir lancer le sort au moment où le coup s'arme. Exemple : un mage de la pierre assiste un compagnon aux prises avec un Zaal. Il a obtenu deux dé à 10 et en a utilisé un pour lancer une hachette. Il conserve l'autre pour lancer "Rigidité" «au moment où le Zaal va agir. A 8, le Zaal possède trois actions simultanées (dues à un tirage d'Initiative chanceux). Il arme son coup à 9, moment auquel le mage s'alarme et lance "Rigidité". S'il le réussit, à 8, les trois attaques enchaînées par le Zaal frapperont un corps magiquement durci. Mais si le Zaal avait feinté ou décidé de déléguer certaines de ces actions simultanées (comme de faire 8, 7 et 6), il aurait abusé le mage et son compagnon. Vu son score d'Intelligence, il risque vite d'adapter son rythme de combat...

Sentir le Fatalisme

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15
Clés : prière à Brone, encens de la pierre (consommé), rune de la pierre (à tracer sur le lieu à étudier)
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brone"

Effets : le magicien peut sentir si une créature de Kalimsshar a été présente durant la journée dans un lieu précis (15 m de rayon). Le magicien peut le sentir à raison de 1 jour dans le passé par NR. La créature doit avoir 3 ou plus en Tendance Fatalité. Le mage n'obtient pas de renseignement précis sur la nature, le nombre ou les différents types de créatures, simplement un renseignement sur la souillure du lieu. Ce sort ne permet pas de détecter sur le moment une créature de l'ombre (ou un serviteur de Kalimsshar), car il est basé sur la réaction de la trame de Kor à la présence de la Fatalité. Il ne peut donc être efficace qu'une dizaine de minutes après que la créature ait quitté les lieux.

Sorts de niveau III

Aérolithe sacré

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 26

Clés : sagianor (cinq mesures, consommées pour tracer une rune de Moryagorn), rocher brut d'au moins cent tonnes, posture de Méditation suprême (Manuel + Acrobatie Diff. 15).

Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : rare et spectaculaire, ce sort permet de mobiliser un rocher naturel pour en faire un vaisseau céleste. Le mage, souvent un initié de très haut Statut, se place en méditation au sommet du rocher et se concentre intensément. Peu après, le rocher s'arrache lentement du sol et s'élève vers le ciel. Quelle que soit sa charge ou ses occupants, le rocher lévite (de quelques centimètres à plusieurs milliers de mètres) et se déplace par la seule force de la volonté du mage. La maniabilité de l'aérolithe est quasi nulle, et tout changement de cap demande plusieurs centaines de mètres. De même, l'ascension ou la descente se font très lentement (un mètre par dix secondes). Cet impressionnant équipage possède une Compétence de Vol de 1. Impossible dans ce cas de tenter des manœuvres brutales, mais le mage possède un contrôle mental si précis qu'il peut guider le rocher à quelques centimètres près, même si des points du rocher lui sont hors de vue (il sait intuitivement où sont chaque parties du rocher). Au maximum, le rocher peut atteindre une vitesse de 25 km/h, avec une accélération et une décélération très lentes. Ce sort possède une durée de (Sphère + 1/NR) heures, et à l'expiration du sort, le rocher pique doucement du nez pour se poser avec douceur au sol. Il est toujours possible de relancer le sort en cours de descente pour continuer sa route. Tant que le sorcier n'est pas concentré pour diriger le rocher, celui-ci conserve son cap et sa vitesse quelles que soient les intempéries. Peu importe aussi les modifications de charge, un ou deux dragons peuvent même se poser sans que le rocher ne pique. Par contre, les ailés peuvent pousser ou dévier le rocher avec facilité (en lévitation, la masse du rocher est quasi nulle). Les dragons tolèrent les aérolithes en raison de la grande maîtrise magique nécessaire à leur élévation, qui rend alors compte de la ferveur draconique du sorcier le contrôlant. Bien sûr, il convient que le mage révère largement les dragons qu'il pourrait rencontrer lors de son voyage céleste. Posséder la Compétence Cérémonie des mages des océans (ou en accueillir un à bord) est toujours un gage de sécurité. Ce sort sert à certains puissants mages de la pierre pour se déplacer, mais n'est jamais utilisé à la légère. Indifférent au milieu, il peut franchir toute région. On dit que ce sort a été développé lors de la formation d'Onyr, et que les rochers qui soutiennent les tours sont enchantés éternellement par ce sort.

Chaussures minérales

Complexité : 80
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 10

Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 22
Clés : rune de la pierre (à porter sur les chaussures), posture du poirier (à maintenir durant l'incantation, en appui sur un mur ou une paroi : Physique + Acrobatie Diff. 15), mantra sourd
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brome"

Effets : ce sort est sans doute l'un des plus visuels. Le magicien enchante 1 + NR paires de chaussures, bottes, chaussures, sabots ou même jeux de 4 fers durant une journée. Leur porteur pourra prendre appui sur tout support minéral comme s'il s'agissait du sol, courbant la gravité pour conserver ses appuis. Il peut donc rester fixé à un mur, y prendre appui pour courir ou sauter pendant un combat. S'il réussit un jet de Physique + Acrobatie contre une Difficulté de 15, il peut même prendre le plafond pour appui (durant 1 + NR tours, ces NR étant ceux du jet d'Acrobatie). Un adversaire aura une Difficulté supplémentaire de 5 pour toucher le porteur des chaussures et ce dernier aura un bonus de 3 pour toute manœuvre à caractère acrobatique (attaque déroutante, charge, feinte, entrer au corps à corps, mais aussi renverser ou écraser).

Etendard de bravoure

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 20

Clés : sang d'un héros, étendard immaculé, rune de courage
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Feu de Borne* *ne peut être*

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Interdits de Borne"

Complexité : 65
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 17
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 22

Clés : emblème de l'Inquisition de taille humaine (un marteau à long manche démesuré et à deux fers

perpendiculaires sculptés : voir Livret d'écran p.30), runes de la vérité, de la fidélité, du feu et de la pierre entrelacées en un motif délicat à graver sur l'emblème (Manuel + Don artistique Diff. 15), encens des huit Dragons (consommés)

Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Borne"

Effets : ce sort est un don de Kroryn à son aîné. La cible doit empoigner la barre transversale de l'emblème à pleines mains et jurer fidélité aux Dragons. Si elle a 2 ou plus en Tendance Homme ou Fatalité, elle s'enflamme brutalement et subit des dégâts de feu égaux à 10 par point en Tendance Fatalité ou Homme (la plus haute). Cet enchantement est utilisé par les Inquisiteurs pour ensorceler, durant un Augure, les immenses emblèmes portés en tête des expéditions punitives ou des Croisades (d'où leur nom). Il est déjà arrivé que des suspects soient instantanément carbonisés au contact de la barre, attestant de leur hérésie corruptrice se retournant contre eux. Il est souvent nécessaire de protéger ces emblèmes de la fureur du peuple, qui ose parfois s'attaquer à des Inquisiteurs isolés trop prompts à les brandir...

Montagne de nulle part

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 25
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 25
Clés : petit caillou pointu
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Motivation des troupes

Complexité : 45
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15

Clés : posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), cris de ralliement, cercle de sang du mage
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Borne"

Effets : ce sort s'utilise lorsqu'une armée est en déroute ou qu'un groupe est effrayé. Le magicien se poste devant les rangs qui battent en retraite et leur redonne courage. Ce sort affecte les 5 cibles les plus proches du mage, plus 2 par NR, en s'éloignant progressivement de lui. Ce sort peut influencer des combattants jusqu'à (Sphère de la Pierre x 4) mètres, car la portée des harangues porteuses de la détermination de Brome dépend directement de la puissance du lanceur. Ce sort n'immunise pas à la peur ultérieurement, mais peut relancer dans la bataille une troupe démoralisée. Toute perte ultérieure de moral devra être gérée séparément. Dans le cas d'un effet de peur permanent (comme un sort ou une aura de peur draconique), ce sort est efficace durant un seul tour.

Pierre tombale

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 30
Temps d'incantation : 4 heures
Difficulté : 25
Clés : paroi minérale gravée du sceau du Gardien des Roches (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), posture (geste d'écrasement des deux mains), bloc de craie (à réduire en poudre, consommé)
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brorne"

Effets : lent à placer, ce sort a des effets fulgurants. Il permet d'ensorceler un pan de mur qui va alors pouvoir se désolidariser et percuter une zone située jusqu'à 30 m de son point d'attache. Le pan balait la zone si vite qu'il est seulement possible de l'esquiver (même si certains lieux comme des couloirs ne le permettront même pas). Le pan s'anime et reprend sa place dans le même tour. Ce pan pèse plusieurs dizaines, voire centaines de kilos et peut s'animer autant de fois par heure que le score en Sphère de la Pierre du lanceur. Au lancement, la mage choisit soit d'animer le mur sur un mot de commande particulier, soit de faire s'animer le mur si un être vivant traverse une zone de déclenchement de 10 + 5/NR m² sans prononcer le mot de commande. Les cibles frappés subissent 35 + 3D10 points de dommages et sont jetées à terre (sauf magie ou masse supérieure à 800 kg). Beaucoup de lieux sont ainsi gardés. Les magiciens de Brorne lancent même ce sort sur deux murs opposés qui compressent simultanément les intrus.

Pieux minéraux

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 21
Clés : éclat de cristal (consommé), kata de la Colère de la Terre (Manuel + Don artistique Diff. 15), cri aigu
Origine : Mise à jour "Les Ecailles de Brorne"

Effets : des pieux cristallins longs comme le bras sortent de terre sous les pieds d'une cible à moins de 50 m et infligent 25 + 1D10/NR points de dommages. On ne peut qu'esquiver, avec un malus égal à la moitié de la Sphère de la Pierre du lanceur (arrondi à l'inférieur). Si la cible meurt, elle se minéralise et les pieux l'emportent sous terre.

Secret de Brorne

Complexité : 80
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 25
Clés : rocher, rune de Brorne, acide (consommé)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : en versant quelques gouttes d'acide sur la rune gravée sur un rocher, le mage peut y introduire un objet donc le volume n'excède pas la taille du bloc. Ensuite, durant 24 heures et dans un rayon de (1 + NR) kilomètres, le lanceur peut dessiner une rune de Brorne sur n'importe quelle surface minérale en contact avec le sol (directement ou par continuité minérale) et y plonger la main pour ressortir l'objet dissimulé, sans se soucier cette fois de la taille du bloc. Durant tout ce temps, l'objet ne subit plus les effets du temps. Il est impossible de cacher une créature vivante, à l'exception des créatures élémentaires de la pierre (gargouilles, lézards mange-pierre, etc.).

Sentinelle pétrifiée

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 20
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 20
Clés : poudre de roche (consommée), rune de la pierre, cible immobile
Origine : La Colère des Dragons

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

Tornade de pierres

Complexité : 75
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 20
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 25
Clés : poignée de minéraux, danse de la guerre
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Tremblement de terre

Complexité : 75
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 30
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : profonde réflexion, 3 types de pierres différentes
Origine : Livre de base 2ème édition

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



Récapitulatifs Sorts de la Pierre

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Billes de pierre	I	20	Ins	6	1 action	16	sable gravier fin (consommé), cabriole souple (Physique + Acrobatie Diff. 15), rune de la pierre
Crevasse vertigineuse	I	35	Ins	10	3 actions	20	rune de pierre, posture accroupie
Ecrase pierre	I	10	Ins	3	1 actions	15	rune de la pierre brisée, poudre de roche, exhalation silencieuse
Graviers volants	I	10	Ins	4	1 action	15	poignée de graviers, rune de vitesse, posture agressive
Masse	I	10	Ins	3	1 action	15	voix tombante, posture (manipulation d'une masse)
Peau d'albâtre	I	10	Ins	5	1 action	15	poussière de pierre, rune de pierre, chant du courage
Barrière de granit	II	40	Ins	5	1 action	15	dalle de granit, mélopée
{Force de Brorne}	II	35	Ins	5	2 action	15	rune de la pierre à tracer sur les biceps, rugissement de défi
{Main de pierre}	II	35	Ins	3	2 actions	15	position (poing fermé brandi vers le ciel, l'autre main à plat sur le sol, un genou à terre), caillou (consommé)
Rigidité	II	25	Ins	3	1 action	18	poudre de roche (à souffler vers la cible, consommée), posture de la main (Signe de la montagne : Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), rune de la pierre
Sentir le Fatalisme	II	30	Ins	5	3 actions	15	prière à Brorne, encens de la pierre (consommé), rune de la pierre (à tracer sur le lieu à étudier)
Motivation des troupes	III	45	Ins	10	3 actions	15	posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), cris de ralliement, cercle de sang du mage
Tremblement de terre	III	75	Ins	30	5 actions	25	profonde réflexion, 3 types de pierres différentes
Altération de Brorne	I	5	Inv	3	4 tours	15	rune de l'esprit tracée sur la pierre à travailler, voix aigüe puis grave
Chemin de la terre	I	10	Inv	3	4 tours	15	rune de la mémoire tracée sur le sol, chant de la pierre, posture accroupie
Coursier minéral	I	20	Inv	12	15 tours	15	encens de Brorne, posture (méditation à genoux, bras écartées, paumes plaquées au sol), cercle runique de pierres soigneusement disposées
Golem ailé	I	10	Inv	3	1 tour	15	morceau de granit, rune de la pierre
{Stabilité}	I	10	Inv	4	2 tous	15	position d'Acrobatie (buste droit, jambes à l'équerre, en appui sur les mains), regard fixe, mâchoires serrées
Voix de la montagne	I	20	Inv	5	1 tour	15	inspiration lente et profonde, posture du Gardien Eternel (Physique + Présence Diff. 15), fragment de pierre de Kern (à tenir dans son poing fermé, consommé)
{Lame de diamant}	II	25	Inv	6	1 tour	20	diamant, eau (consommée), récipient

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Porte close	II	25	Inv	8	2 tours	20	rune de la pierre (à porter sur la cible), posture (doigts pliés de façon complexe contre l'obstacle : Manuel + Conn.magie Diff. 15), murmure decrescendo
Montagne de nulle part	III	45	Inv	25	30 minutes	25	petit caillou pointu
Pieux minéraux	III	45	Inv	6	1 tour	21	éclat de cristal (consommé), kata de la Colère de la Terre (Manuel + Don artistique Diff. 15), cri aigu
Tornade de pierres	III	75	Inv	20	4 tours	25	poignée de minéraux, danse de la guerre
Arme de puissance	I	10	Sor	5	2 heures	15	une arme, rune de la pierre, danse de la force
Armure de bravoure	II	35	Sor	5	2 heures	15	armure, rune de pierre tracée sur l'armure, poudre de sable
Armure de Bronne	II	30	Sor	20	5 heures	25	armure en métal de qualité supérieure, nombreuses runes, postures, chants et danses
Au nom de Moryagorn	II	30	Sor	3	2 heures	22	rune de Moryagorn (sur le front de la cible), sang de Moryagorn (servant à tracer la rune, consommée), cérémonie de Vénération de l'Être Primordial (Social + Conn. Des dragons Diff. 20)
Gemmes de breloque	II	40	Sor	10	30 minutes	15	gemme, de petits morceaux de verre, sang de Moryagorn
Aérolithe sacré	III	45	Sor	10	1 heure	26	sagianor (cinq mesures, consommées pour tracer une rune de Moryagorn), rocher brut d'au moins cent tonnes, posture de Méditation suprême (Manuel + Acrobatie Diff. 15)
Chaussures minérales	III	80	Sor	10	30 minutes	22	rune de la pierre (à porter sur les chausses), posture du poirier (à maintenir durant l'incantation, en appui sur un mur ou une paroi : Physique + Acrobatie Diff. 15), mantra sourd
Etendard de bravoure	III	45	Sor	15	10 heures	20	sang d'un héros, étendard immaculé, rune de courage
Feu de Bronne	III	65	Sor	17	3 heures	22	emblème de l'Inquisition de taille humaine (un marteau à long manche démesuré et à deux fers perpendiculaires sculptés : voir Livret d'écran p.30), runes de la vérité, de la fidélité, du feu et de la pierre entrelacées en un motif délicat à graver sur l'emblème (Manuel + Don artistique Diff. 15), encens des huit Dragons (consommés)
Pierre tombale	III	100	Sor	30	4 heures	25	paroi minérale gravée du sceau du Gardien des Roches (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), posture (geste d'écrasement des deux mains), bloc de craie (à réduire en poudre, consommé)
Secret de Bronne	III	80	Sor	10	30 minutes	25	rocher, rune de Bronne, acide (consommé)
Sentinelle pétrifiée	III	100	Sor	20	3 heures	20	poudre de roche (consommée), rune de la pierre, cible immobile

Rêves



Sorts de niveau I

Admiration

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 18
Clés : rune des rêves, claquement des doigts désignant un point, regard droit dans les yeux
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le magicien désigne du doigt à sa cible quelque chose située à moins de 15 m. Celle-ci doit réussir un jet de Mental + Volonté en opposition contre le score d'invocation du mage pour éviter de regarder dans la direction indiquée pendant 2 + 1/NR actions. Le meneur de jeu est libre d'imposer des malus appropriés, allant d'un malus de -1 à -3 à l'impossibilité totale d'agir ou de réagir.

Arc-en-ciel des passions

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : larme de femme, rune des rêves
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet au mage de provoquer un grand émoi chez (1 + NR) cibles qu'il fixe. Ces dernières sont forcées de révéler leurs sentiments de manière claire et publique à moins qu'elles ne réussissent un jet de résistance de Social + Volonté contre une Difficulté de 20.

Blocage mental

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : voix aigüe puis grave
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : une cible située à une portée maximale de (10 + 10 par NR) mètres

interrompt toutes ses actions jusqu'à la fin du tour. L'activité entreprise est un échec sauf si la cible réussit un jet de Social + Résistance contre une Difficulté de 20.

Bouclier mystique

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : miroir brisé, rune du rêve
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Brumes éthérées

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : encens des rêves (consommé), rire, yeux fermés
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : ce sort est strictement interdit dans les sanctuaires car il ouvre une brèche à une distance maximale de 10 m, d'où sort un filet de fumée toxique mauve. La zone envahie est de 25m3. Respirer cette fumée fait perdre momentanément la moitié de ses points d'Intelligence et de ses points de Volonté, mais fait beaucoup rire et donne parfois l'impression de voler. Ce n'est qu'une impression car sitôt les effets dissipés (en 1 + 1/NR tours), il ne reste qu'un terrible mal de crâne. Ce sort est parfois utilisé pour nuire à la sérénité de réunions importantes. Eviter de respirer cette fumée est très difficile et demande un jet de Mental + Résistance d'une Difficulté de 20 (25 en combat).

Couleurs de Nanya

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : runes des rêves, souffle, cendres d'encens de Nanya (à souffler au visage de la cible)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : ce sort n'est efficace qu'à 5 m, distance à laquelle les cendres sont portées par le souffle. Toutes les couleurs dans le champ de vision de la cible sont inversées. Le résultat est une perte complète des repères et un malus de -3 pour toutes les actions pendant 1 + 1/NR tours, sans compter d'éventuelles incapacités d'action décidées par le meneur.

Coursier éthéré

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 12
Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15
Clés : encens de Nanya, posture (méditation en tailleur, bras à l'équerre sur les côtés, yeux fermés), cercle runique formé de poudre de nacre
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : à la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière violacée qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Nanya (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1 / NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver ou venir de l'Ether), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires en cours à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu n'est jamais superflu. Les dragons de Nanya peuvent priver l'invocateur de l'usage de n'importe quelle Sphère ou Discipline pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais ne feront généralement pas usage de la force. Par contre, ils peuvent décider de s'investir ultérieurement dans la psyché du mage en modifiant ses rêves, en y apportant de subtiles modifications et en orientant son comportement ou sa vie selon ses désirs.

Déviation subtile

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : voix chaude, rune des rêves
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet au mage, une fois par tour pendant (1 + NR) tours, de contraindre une cible de son choix située à moins de 50 mètres, à rediriger une attaque ou un sort vers une autre cible. Le mage peut choisir l'attaque ou le sort à détourner une fois le jet de dés effectué. La seule façon pour sa victime de se prémunir contre les effets de "Déviation subtile" est de réussir un jet de Physique + Volonté contre une Difficulté de 20.

Flots d'Eerie

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Rêves

Coût : 5

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 15

Clés : voix, danse d'Eerie, rune

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort invoque de petites créatures immatérielles et spectrales difficiles à fixer. Elles donnent une information vague avec (1 + NR) éléments de précision. Elles ont tendance à parler par comptine ou par chant.

Gouffre d'Ether

Complexité : 15

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Rêves

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 25

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

Origine : La Colière des Dragons

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

Grelots teintants

Complexité : 10

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Rêves

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : trois gros grelots, rune de confiance

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Heaume d'auras

Complexité : 15

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Rêves

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : heaume, rune de rêve, coiffure hirsute

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet à la personne qui porte le heaume enchanté par le mage

de percevoir les auras de (2 + NR) personnes à la fois. La couleur des auras permet de déterminer l'état d'esprit de ces personnes. L'enchantement dure une semaine.

Illusion cauchemardesque

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Rêves

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 17

Clés : rune d'œil fermé, doigt accusateur, hurlement de terreur

Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le mage désigne une cible à moins de 10 m. Celle-ci doit réussir un jet de Mental + Volonté en opposition contre le score d'incantation du mage. En cas d'échec, elle croit se retrouver au cœur de son pire cauchemar. Ce peut être n'importe quoi, mais toujours ce qu'il y a de pire dans l'esprit de la cible (torture, réminiscence d'une scène atroce, impression de mourir, etc.). A partir de ce moment et pour un tour par point en Sphère des Rêves du lanceur, la cible perd conscience de son environnement et réagit comme si son cauchemar se superposait à la réalité. Si la cible échoue à un second jet de Mental + Volonté de Difficulté 15, elle voit alors sa Volonté divisée par deux pour une journée. Si le jet est un échec critique, la victime obtient automatiquement le Désavantage Phobie (1) en rapport avec la scène.

Poudre de rêve

Complexité : 10

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Rêves

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 15

Clés : rune du sommeil, farine, voix fluette

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort crée une dose de poudre qui, une fois ingérée, permet au mage de bénéficier d'un bonus de +5 au lancement d'un sort, une fois par jour. Cette poudre est efficace pendant (1 + NR) semaines. Cependant elle a un effet d'accoutumance à moins de réussir un jet de résistance de Physique + Volonté contre une Difficulté de 20 à chaque ingestion. En cas d'échec, l'accoutumance oblige le mage à consommer cette poudre une fois par jour. Si elle n'est pas conservée, le mage dort toujours mal et ne regagne que la moitié de sa Réserve de magie.

Puits de chance

Complexité : 5

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Rêves

Coût : 1

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de la fortune

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage récupère immédiatement (2 + NR) Point de Chance déjà dépensés. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son Attribut Chance de cette façon. Lancer efficacement ce sort ne rapporte aucun Point de Maîtrise.

Résistance magique

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Rêves

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : geste cabalistique, rune de la magie

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage distord la trame magique autour d'une cible de son choix située à moins de (5 + 5 par NR) mètres. Le coût de tous les sorts lancés par la victime ou sur elle est augmenté de 2 pendant 3 tours.

Révérance des énergies

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Rêves

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 17

Clés : sagianor, rune de Moryagorn, kata d'harmonie (Manuel + Acrobatie Diff. 15)

Origine : Le sang noir de Moryagorn

Effets : en procédant à la méticuleuse harmonisation de son esprit avec les courants élémentaires qui baignent le corps de l'Être Primordial, le mage prend conscience des points de convergence magique. Sans voir ou détecter les courants, il sait intuitivement s'ils sont forts ou faibles et où se situent les plus proches Eeries. Le personnage est informé des modificateurs de Sphère du site où il se trouve (environ 10m de rayon), et pour chaque Sphère qu'il maîtrise, il connaît la direction et la distance de la plus proche Eerie de cet élément. Il ne dispose par contre d'aucune indication quand à leur accessibilité ou contenu. Ce sort dure 1 + 1/NR tours.

Sceau de maladresse

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Rêves

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : bouteille cassée, papier déchiré

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : cette malédiction rend maladroite une personne située à moins de 10 mètres, pendant (1 + NR) tours. La victime subit un malus de -2 à tous ses jets. Le meneur de jeu est libre d'improviser des effets variés en cas d'échec critique sur une action.

Somme du bienheureux

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : voix somnolente, rune du sommeil, gestuelle des mains
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Sorts de niveau II

Anneau de sort

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 6
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 18
Clés : anneau en métal précieux, rune de la magie gravée
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Bénédictio de Khyméra

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 7
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 20
Clés : rune du croissant, chant d'appel, danse des étoiles (Danse Diff. 15)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le mage ouvre une brèche sur un endroit de Kor où la lune Khyméra est pleine. Il obtient non seulement de la lumière (blafarde) mais aussi un bonus de 4 pour tout sort lancé (par lui ou un autre) dans le rayon de lune. Ce sort affecte une zone de 6 + 1/NR m de rayon autour du mage. Ce sort dure une heure.

Bénédictio éthérée

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de chance, posture tourbillonnante, voix exaltée
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort influe sur toutes les actions entreprises par le mage ou une cible de son choix pendant (5 + NR) tours. Le sujet bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets d'attaque et d'un bonus de +10 aux dommages de base d'une arme qu'il portait à la main au moment du lancement de ce sort. De plus, le coût des sorts qu'il lance est divisé par deux.

Brouillard

Complexité : 25
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : poudre de gemme (consommée), farine (consommée)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le magicien fait tomber les poudres de ses mains en les mélangeant. Elles se transforment en un épais brouillard sur un rayon de 5 + 1/NR mètres et sur environ 2 m de haut. Le brouillard se forme en un tour. On ne peut plus voir à plus d'un mètre dans la brume mais le magicien, lui, n'est pas affecté par le sort. Le brouillard persiste autant de tours que le score de Sphère des Rêves du lanceur.

Chuchotements

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 6
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 17
Clés : chuchotement (dans le creux de sa main, à rejeter derrière son épaule), rune du bouleversement, petit morceau de tissu (à poser sur le front de la cible, consommé)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : ce sort est utilisé pour perdre un poursuivant. Tous les bruits que peut faire le mage (ou la cible enchantée au contact) sont déplacés de manière aléatoire dans une zone de 25 + 5/NR m2 située jusqu'à 25 mètres du porteur. Ce sort dure 1mn par point dans la Sphère des Rêves et la zone de "renvoi" se déplace avec le porteur pour rester à portée.

Croisée

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : paillettes d'or (consommées), rune de majesté (à tracer sur la cible avec les paillettes), yeux écarquillés
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le magicien enchante la cible (au toucher) qui attire alors l'attention de 5 + 1/NR personnes dans son entourage. Toutes les attentions sont focalisées sur lui pendant 1 tour complet. Cette fascination lui permet de doubler son Attribut Social sur son prochain jet de Communication ou d'Influence. Ce sort est dangereux en combat car toutes les attaques sont dirigées vers la cible en question. Si le sort n'est pas lancé sur le mage, la cible peut résister en réussissant un jet de Mental + Présence contre le score d'invocation du mage. En cas d'échec à l'incantation, le mage voit son Attribut Social divisé par deux pour le reste de la journée.

Déchirure éthérée

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 8
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : voix douce, rune du rêve, gestuelle berçante
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Fenêtre onirique* *ne peut être*

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Marque de Nanya"

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 15
Clés : posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant, encens des rêves (consommé)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : ce sort est la première étape avant le Psychonaute. Il permet d'ouvrir une fenêtre sur le rêve d'une cible (au contact) et de l'observer en se promenant dedans sans pouvoir intervenir. Cela permet d'avoir une première approche avant le grand saut. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de Mental + Présence en opposition avec le score d'incantation du mage pour résister. Ce sort dure une heure par point dans la Sphère des Rêves.

Prison de soie

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15
Clés : voix envoûtante, regard pénétrant, sentiment de la cible (désir)
Origine : La Colère des Dragons

Effets : le mage adopte une posture lascive, fixe sa cible du regard tout en lui parlant d'une voix charmeuse. La victime subit alors un envoûtement auquel elle ne peut échapper qu'en réussissant un jet d'opposition de Mental + Volonté contre le score d'incantation du sort. Si elle échoue à ce jet, la cible tombe sous le charme du mage et ne peut ni détacher son regard de lui, ni effectuer d'action concrète pendant (5 + 2 par NR) tours. Pendant cette durée, la victime ne peut plus bouger, subjuguée par le mage, mais elle reste consciente de ce qui se passe et garde souvenir de ce qui se passe.

Réceptacle de Nenyra

Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 8 heures
Difficulté : 20
Clés : bâton, rune de rêve, gestuelle de remplissage
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Refuge*

ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Marque de Nenyra"

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 22
Clés : rune du néant, plume de fluix (consommée), posture (tracer dans le vide les contours d'un passage avec la plume de fluix)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nenyra"

Effets : le magicien ouvre un repli dans la réalité pour s'y faufiler. Il peut emmener 1 personne par NR éventuel, qui doit rentrer avec lui. Ce mouvement de repli lui prend une action juste après la fin d'incantation du sort, mais peut se faire à tout moment dans la durée d'effet. Le repli existe durant autant de tours que la Sphère des Rêves du lanceur et peut être dans un arbre, dans un mur, dans le vide, etc. Dans le repli, le mage et ses

alliés restent conscients de leur entourage, mais ne peuvent directement agir à moins de sortir du refuge. Il est bien sûr possible d'y effectuer des actions d'incantation ou de soin. Les personnages "réfugiés" ne sont détectables que sous la forme de silhouettes diaphanes (Mental + Perception Diff. 25) et ne peuvent être atteints depuis la réalité.

Sirène

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 3
Temps d'incantation : 5 tours
Difficulté : 18
Clés : gouttelette de rosée du jour (consommée), chant des cascades d'Ether (Chant Diff. 15), yeux fermés
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nenyra"

Effets : le mage invoque une petite sirène éthérée qui flotte à côté de lui. Il lui donne un message qu'elle va transmettre à une personne, quelle qu'elle soit, où qu'elle soit, et ce en passant directement par l'Ether. Le mage peut obtenir une réponse immédiate et peut même ensuite renvoyer la sirène pour autant d'allers-retours qu'il a de NR. La sirène étant très rapide, le dialogue est quasiment instantané (1 action de délai par voyage). La sirène doit entreprendre son voyage dès son apparition, sans quoi elle perd toute concentration et se libère du contrôle du mage.

Sorts de niveau III

Aura d'éther

Complexité : 55
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 10 tours
Difficulté : 20
Clés : cercle de poudre de sommeil, danse tournoyante, chant hypnotique
Origine : La Colère des Dragons

Effets : en se plaçant au centre d'un cercle de poudre de sommeil, le mage réunit autour de lui un vortex d'énergie magique qu'il peut utiliser pour le lancement d'un sortilège dans les (4 + 1 par Nr) heures. Ce sort verra alors, au choix du mage, son coût divisé par 2 ou sa portée, sa durée d'effets ou ses dégâts multipliés par 2. Si le sort agit sur la Volonté d'une cible, le mage peut choisir d'augmenter la Difficulté du jet de résistance de 5. Pendant la durée de l'incantation, le mage est inconscient de son environnement.

Bandeau de vision*

ne peut être acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Marque de Nenyra"

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 12
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 20
Clés : rune de domination, bandeau de soie fine, psaume sourd
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nenyra"

Effets : le mage enchante un bandeau pour une semaine. Lorsqu'il le ceint et pendant 1 + 1/NR tours, il rend une cible (jusqu'à Sphère x10 m) aveugle et prend le contrôle de ses yeux. Il peut ainsi voir où elle se trouve. Si la cible dort, la magie verra son rêve. Si la cible meurt durant cet intervalle, le mage est traumatisé et obtient le Désavantage Phobie (3) ou Trouble mental (au choix du meneur). Le bandeau peut être utilisé une fois par jour.

Baume apaisant

Complexité : 50
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 20
Clés : cendres d'encens de Nenyra (consommée), mélodie de l'Apaisement Ethéré (Art de la scène : Chant Diff. 15), huile de palme (consommée)
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nenyra"

Effets : ce sort enchante le mélange de cendres et d'huile pour le rendre irisé et scintillant durant une semaine, après quoi il perd tout pouvoir. Passé sur la peau, le baume dégage une odeur particulièrement entêtante capable de plonger le personnage dans une quiétude méditative incroyable. A moins de réussir un jet de Mental + Volonté contre le score d'incantation du mage, la personne portant le baume quitte tout sentiment autre que la concentration, l'ouverture d'esprit et le calme. Ce baume est utilisé pour préparer les cérémonies méditatives de magie, apaiser les élans de certains combattants ou encore créer une ambiance propice à la séduction ou au commerce. Chez les commerçants les plus influents ou les diplomates d'état, il est d'ailleurs traditionnel de se passer du baume sur les mains en signe de bienveillance avec son interlocuteur. Ceci aurait pour effet d'attirer la sagesse de la Chimère... Lorsque ce baume est utilisé, il octroie un bonus de +3 pour toute Compétence de Méditation, Séduction, Diplomatie, mais aussi de Marchandage ou d'Artisanat élémentaire. Ses effets durent dix minutes environ.

Cercle de puissance

Complexité : 85
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 4

Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : chandelles parfumées, 1 cristal (consommé), chant hypnotique
Origine : La Colère des Dragons

Effets : tenant le cristal au creux de ses mains, le mage enchante un lieu qu'il a préalablement délimité à l'aide des chandelles parfumées qui doivent brûler tout au long de la cérémonie (l'extinction d'une chandelle n'empêche pas le lancement du sort mais rend ce dernière inefficace). A l'issue de l'incantation, le sort confère au lieu un caractère magique pour (1 + 1 par NR) heures. Pendant cette durée, tout lancement de sort ou usage de Compétence magique effectué au sein de la zone enchantée se verra gratifié d'un bonus de +5 (le modificateur de milieu continue de s'appliquer).

Chariot des rêves

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 14
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 25

Clés : runes de rêve (flamme recourbée à la base), mélodée, poudre d'or et un plateau d'acier
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"
Effets : le mage saupoudre le plateau de poussière d'or en formant lentement une rune des rêves, ce qui a pour effet de le transformer en une vapeur iridescente qui drapé le lanceur en un tour complet. Le magicien est transporté, seul, dans un lieu de son choix (qu'il doit avoir visité depuis moins d'un an) en passant par l'Ether, domaine de Nanya. La vitesse est telle qu'il n'a que quelques visions fugaces du domaine de la Chimère (se référer à "La Colère des Dragons" pour plus ce détail sur cet environnement). Ce sort est une forme de voyage dérivée des célèbres transferts des Tours d'Onyr et qui préfigure l'accès des mortels à l'Ether.

Confusion

Complexité : 45
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18

Clés : pierre (précieuse, ou semi-précieuse, consommée), sentiment de la cible (curiosité)
Origine : La Colère des Dragons
Effets : le mage montre une pierre à la cible, située à moins de 50 mètres. Si celle-ci échoue à un jet d'opposition de Mental + Volonté contre le score d'incantation, elle devient confuse et perd toute capacité de réflexion pour (1 + 1 par NR) tours. Pendant ce temps, elle reçoit un malus de -5 pour toute

action physique et de -3 pour toute activité intellectuelle.

Peinture multicolore

Complexité : 50
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : peinture blanche, rune de rêve, chant mélodieux
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le mage enchante de la peinture blanche qui devient capable de changer de couleur en une seconde et sur un simple mot. Cette peinture est utilisée dans les villes par les voleurs qui veulent se fondre dans la foule. Ils enduisent leurs vêtements du liquide et passent ainsi du vert au rouge au coin de la rue. On peut provoquer 1 + 1/NR changements de couleur. La peinture reste ensorcelée durant un jour par point en Sphère des Rêves.

Pinceaux

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 20

Clés : un pinceau de Bonne qualité, des couleurs mélangées avec la poudre de gemmes (consommées), rune de l'art
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : ce sort permet d'ensorceler un pinceau (ou tout autre objet d'écriture ou de dessin tel qu'un fusain, une plume ou une brosse) dans le but de réaliser une œuvre empreinte de la magnificence de la Chimère. Le pinceau peut être utilisé durant toute une journée après l'enchantement. Le bonus obtenu est de 3 + 1/NR.

Psychonaute* *ne peut être acquis*

que par les personnages possédant le Désavantage "Marque de Nanya"

Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 22
Clés : rune de rêve, sentiment d'apaisement, chant lent et profond, posture de méditation
Origine : Mise à jour "Les Voiles de Nanya"

Effets : le magicien ouvre une porte sur le rêve d'une cible au contact et peut ainsi y entrer avec d'autres personnes (au maximum une par point en Sphère des Rêves). Reportez-vous aux textes sur les voyages oniriques ("Les Voiles de Nanya" et "La Colère des Dragons") pour la gestion de ce sort. Il faut cependant toujours garder à l'esprit que si le rêveur se réveille, tous les

voyageurs disparaissent en même temps que le rêve se dissout.

Reflet chimérique

Complexité : 100
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 30
Temps d'incantation : 10 tours
Difficulté : 30

Clés : un miroir de taille humaine (consommé), rune des rêves, pierre de rêve (consommée).
Origine : La Colère des Dragons

Effets : durant l'incantation, le mage appose la pierre de rêve sur le front de son reflet. Le reflet se détache alors peu à peu du miroir (qui devient inutilisable) et la pierre de rêve s'enchâsse sur son front. Si le sort est manqué, le mage se retrouve enfermé dans le miroir durant un Augure. S'il est brisé, le mage meurt. Le reflet chimérique dure (1 + 1 par NR) Augure. Double parfait du personnage, il peut agir à sa place en toutes circonstances. Les besoins d'un reflet sont les mêmes que ceux d'un être humain. Quand le reflet et son original sont séparés, ils ne peuvent communiquer que par les rêves (sans limite de distance). Nulle communication instantanée n'est possible entre les 2 doubles, sauf par magie. De nombreux grands mages utilisent ce sort pour confier leurs responsabilités à leur reflet et continuer leur quête personnelle. Certains mages gardent leur reflet en sécurité, disposant ainsi d'une personne à prévenir en cas de difficulté. Un reflet chimérique ne se bat jamais et n'utilise jamais de sort offensif.

Talisman de puissance

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 22

Clés : bijou de Bonne facture, sagianor (incluse dans le bijou), cérémonie de Maîtrise de l'Ether (Présence + Conn. de la magie Diff. 15)
Origine : Le sang noir de Moryagom

Effets : ce sort ancestral permet d'ensorceler un bijou afin d'en faire un point de concentration magique. Le bijou doit contenir de la sagianor, sous la forme d'une perle de verre remplie ou d'un bijou sculpté dans le Sang sous l'une de ses formes. Cet enchantement est une forme ancestrale de focus, peu connue des mages néophytes, mais très employée par les mages d'un certain Statut. En procédant à une cérémonie dangereuse (car il s'agit de canaliser de l'énergie brute dans la sagianor, et un échec interdit l'usage de la Sorcellerie durant un Augure), le sorcier enferme autant de points de magie qu'il le désire dans le talisman. Ces points peuvent provenir de sa Réserve personnelle ou de plusieurs de ses Réserves de Sphères. Pour une durée d'un an, il peut accéder à cette Réserve brute par un jet d'Empathie + Sorcellerie de Diff. 15. Il transfère ainsi 1 + 1/NR points de magie de la Réserve de l'objet vers sa Réserve personnelle (à concurrence du maximum) en une action et jusqu'à

(Empathie) mètres. Un talisman est transmissible, mais il est impossible d'y réinsuffler de l'énergie. A la fin de l'enchantement, l'énergie restante se dissipe. Identifier un talisman est immédiat (au toucher) pour un personnage possédant Sorcellerie. Il est possible de briser un talisman pour en dompter l'énergie brute. Ceci détruit l'objet, la sagianor et éventuellement le mage : si ce dernier rate un jet de Volonté+ Maîtrise (totale) de Difficulté 15 + nombre de points restants, il en résulte une explosion élémentaire qui inflige 50 points de dommages sur un rayon de 5 m (et l'énergie est perdue).

Voix de NENYA* *ne peut être*

acquis que par les personnages possédant

le Désavantage "Marque de NENYA"

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Rêves

Coût : 8

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 20

Clés : cérémonie de vénération chimérique (Con. de la Magie, Diff 20), polyphonie éthérée (Chant, Diff 20 pour chaque participant), encens de NENYA (consommé)

Origine : Mise à jour "Les Voiles de NENYA"

Effets : ce sort extrêmement puissant nécessite souvent la présence de plusieurs magiciens car l'incantation prend la forme d'un chant polyphonique harmonieux, complexe et mélodique qui transporte ses notes jusqu'au domaine éthéré de NENYA. Si la musique sonne juste, la légende veut que le Grand Dragon des Rêves se déplace en personne et bénisse de sa présence les plus folles entreprises. Ainsi, dans une situation désespérée, avant une bataille perdue d'avance, les mages audacieux ne manqueront pas d'invoquer la clémence de la Chimère. Malheureusement, nul n'a jamais pu prouver que ce rituel désespéré était un sort à part entière et possédait des effets fixes et prévisibles, car il dépendrait de la volonté de la Chimère...



Récapitulatif Sorts des Rêves

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Admiration	I	10	Ins	5	1 action	18	rune des rêves, claquement des doigts désignant un point, regard droit dans les yeux
Arc en ciel des passions	I	15	Ins	3	1 action	15	larme de femme, rune des rêves
Blocage mental	I	15	Ins	3	1 action	15	voix aigüe puis grave
Couleurs de Ninya	I	20	Ins	5	2 actions	20	runes des rêves, souffle, cendres d'encens de Ninya (à souffler au visage de la cible)
Déviaton subtile	I	15	Ins	5	3 actions	20	voix chaude, rune des rêves
Illusion cauchemardes que	I	10	Ins	4	1 action	17	rune d'œil fermé, doigt accusateur, hurlement de terreur
Puit de chance	I	5	Ins	1	1 action	15	Rune de la fortune
Résistance magique	I	10	Ins	5	1 action	15	geste cabalistique, rune de la magie
Bénédictio éthérée	II	30	Ins	10	3 actions	20	rune de chance, posture tourbillonnante, voix exaltée
Brouillard	II	25	Ins	4	2 actions	18	poudre de gemme (consommée), farine (consommée)
Croisée	II	30	Ins	6	2 actions	20	paillettes d'or (consommées), rune de majesté (à tracer sur la cible avec les paillettes), yeux écarquillés
{Prison de soie}	II	30	Ins	5	3 actions	15	voix envoûtante, regard pénétrant, sentiment de la cible (désir)
{Confusion}	III	45	Ins	5	2 actions	18	pietre (précieuse, ou semi-précieuse, consommée), sentiment de la cible (curiosité)
Bouclier Mystique	I	20	Inv	4	2 tours	15	miroir brisé, rune du rêve
Brumes éthérées	I	10	Inv	5	1 tour	15	encens des rêves (consommé), rire, yeux fermés
Coursier éthéré	I	12	Inv	12	15 tours	15	encens de Ninya, posture (méditation en tailleur, bras à l'équerre sur les côtés, yeux fermés), cercle runique formé de poudre de nacre
Flots d'Eerie	I	20	Inv	5	5 tours	15	voix, danse d'Eerie, rune
Gouffre d'Ether	I	15	Inv	10	3 tours	25	miroir (consommé), vocalises dissonantes, posture (mains ouvertes, formant devant le mage des cercles de plus en plus larges)
Révèrence des énergies	I	20	Inv	4	3 tours	17	sagianor, rune de Moryagorn, kata d'harmonie (Manuel + Acrobatie Diff. 15)
Sceau de maladresse	I	10	Inv	4	1 tour	15	bouteille cassée, papier déchiré
Somme du bienheureux	I	5	Inv	2	1 tour	15	voix somnolente, rune du sommeil, gestuelle des mains
Bénédictio de Khyméra	II	40	Inv	7	4 tours	20	rune du croissant, chant d'appel, danse des étoiles (Danse Diff. 15)
Chuchotement	II	35	Inv	6	3 tours	17	chuchotement (dans le creux de sa main, à rejeter derrière son épaule), rune du bouleversement, petit morceau de tissu (à poser sur le front de la cible, consommé)

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Déchirure éthérée	II	25	Inv	8	2 actions	18	voix douce, rune du rêve, gestuelle berçante
Fenêtre onirique	II	30	Inv	4	4 tours	15	posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant, encens des rêves (consommé)
Refuge	II	35	Inv	7	1 tour	22	rune du néant, plume de fluix (consommée), posture (tracer dans le vide les contours d'un passage avec la plume de fluix)
Sirène	II	30	Inv	3	5 tours	18	gouttelette de rosée du jour (consommée), chant des cascades d'Ether (Chant Diff. 15), yeux fermés
Aura d'éther	III	55	Inv	10	10 tours	20	cercle de poudre de sommeil, danse tournoyante, chant hypnotique
Psychonaute	III	45	Inv	10	2 tours	22	rune de rêve, sentiment d'apaisement, chant lent et profond, posture de méditation
{Reflet chimérique}	III	100	Inv	30	10 tours	30	un miroir de taille humaine (consommé), rune des rêves, pierre de rêve (consommée)
Voix de Nenya	III	45	Inv	8	10 tours	20	cérémonie de vénération chimérique (Con. de la Magie, Diff 20), polyphonie éthérée (Chant, Diff 20 pour chaque participant), encens de Nenya (consommé)
Grelots tintant	I	10	Sor	5	1 heure	15	trois gros grelots, rune de confiance
Heaume d'auras	I	15	Sor	5	1 heure	20	heaume, rune de rêve, coiffure hirsute
Poudre de rêve	I	10	Sor	4	3 heures	15	rune du sommeil, farine, voix fluette
Anneau de sort	II	30	Sor	6	5 heures	18	anneau en métal précieux, rune de la magie gravée
Réceptacle de Nenya	II	40	Sor	10	8 heures	20	bâton, rune de rêve, gestuelle de remplissage
Bandeau de vision	III	60	Sor	12	3 heures	20	rune de domination, bandeau de soie fine, psaume sourd
Baume apaisant	III	50	Sor	10	3 heures	20	cendres d'encens de Nenya (consommée), mélodie de l'Apaisement Ethéré (Art de la scène : Chant Diff. 15), huile de palme (consommée)
Cercle de puissance	III	85	Sor	4	30 minutes	15	chandelles parfumées, 1 cristal (consommé), chant hypnotique
Chariot des rêves	III	60	Sor	14	30 minutes	25	runes de rêve (flamme recourbée à la base), mélodie, poudre d'or et un plateau d'acier
Peinture multicolore	III	50	Sor	7	1 heure	20	peinture blanche, rune de rêve, chant mélodieux
Pinceaux	III	45	Sor	10	2 heures	20	un pinceau de Bonne qualité, des couleurs mélangées avec la poudre de gemmes (consommées), rune de l'art
Talisman de puissance	III	100	Sor	3	2 heures	22	bijou de Bonne facture, sagianor (incluse dans le bijou), cérémonie de Maîtrise de l'Ether (Présence + Conn. de la magie Diff. 15)

Vents



Sorts de niveau I

Ailes de plumes blanches

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 10

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 20

Clés : rune, danse du vent, prière à Szyl

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Conscience

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : cercle runique (spirale), position (assis les yeux clos, tête en arrière), chant d'appel aux Vents (Don artistique : Chant Diff. 15)

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : ce sortilège, utilisable uniquement en extérieur, permet au mage de faire le vide en lui et de laisser son esprit entrer en résonance avec les murmures du vents. Il confère au mage un bonus de 3 + 2/NR à n'importe quelle action basée sur le contact, la télépathie, le lancement d'un sortilège de divination ou visant à "atteindre" un être vivant ou une information. Le seul domaine inaccessible au personnage reste son propre esprit, car la Sphère des Vents n'a que peu de prise sur la psyché.

Envol soudain

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de vitesse, saut à pieds joints

Origine : Livre de base 2ème édition

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

File vent

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : rune de vitesse, mouvements très vifs et saccadés

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Flèches de sang

Complexité : 15

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : flèches simples, runes, plumes pour l'empennage

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort enchante 20 flèches pendant (1 + NR) jours et leur donne un bonus de +5 aux dommages de base.

Gants de légèreté

Complexité : 20

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : paire de gants, rune de l'air, voix chaude, sentiment de joie

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Hache virevoltante

Complexité : 10

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 3

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 15

Clés : arme de jet, rune du vent

Origine : Livre de base 2ème édition

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

L'impulsion

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 17

Clés : kata des danses éoliennes, ruban de tissu bleu et blanc brodé d'argent, rune des vents

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : ce sortilège permet à la cible de rentrer en harmonie avec les éléments aériens afin de tenter une action physique spectaculaire. Après avoir reçu le sort, il peut ajouter sa Coordination à la valeur de n'importe quel jet concernant une Compétence de Physique, qu'il possède ou non cette Compétence. Ce bonus s'applique pour une seule action précise définie lors du lancement du sort. Il n'est donc pas possible de gagner ce bonus pour une action indéterminée. Ce bonus dure 1 + NR tours, durée au cours de laquelle il doit être utilisé. Il fonctionne dès que l'action définie est entreprise. Il est ainsi possible d'effectuer des pirouettes prodigieuses, d'escalader avec dextérité les parois les plus dangereuses, ou encore de faire danser sa lame avec une vitesse prodigieuse pour porter un coup fulgurant. Durant toute la durée du sort, le bénéficiaire semble littéralement vibrer d'énergie magique, la réalité étant légèrement distordue au contact de sa peau. Ses cheveux crépitent d'étincelles de pouvoir et ses gestes s'accompagnent de bruissements magiques. Ce sort très employé par les Prodiges et les gladiateurs de renom est souvent interdit lors des tournois ou des joutes.

Mouvement invisible

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

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

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Mur d'air

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : rune, mouvement de main

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Nuage avisé

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 3
Difficulté : 15
Clés : rune de l'air, voix, danse de la légèreté
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Plateau ascensionnel

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : plateau, rune, chant vibrant
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : le mage enchante un plateau composé d'une matière au choix du lanceur de ce sort, qui peut supporter un poids de (200 + 100 par NR) kilos pendant 1 jour. Le plateau se déplace uniquement à la verticale. Les mages des vents utilisent ce sort pour atteindre certaines écoles de magie et y acheminer leur matériel.

Route des vents

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 3
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 15
Clés : posture d'écoute, rune de la connaissance tracée dans l'air, danse du vent
Origine : Livre de base 2ème édition

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

Voyageur éolien

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 12
Temps d'incantation : 15 tours
Difficulté : 15
Clés : encens de Szyl, posture debout sur une éminence, bras écartés, tête renversée en arrière), cercle de runes des vents formées de plumes
Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : à la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière blanchâtre qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Szyl (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde

tranche d'âge + 1/NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires à régler). Le magicien doit avoir une raison valable de demander de l'aide, mais il arrive que ce sort soit lancé de manière informelle pour rencontrer un Ailé et l'inviter à une veillée. Les dragons de Szyl peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère des Vents pour une semaine par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais ne le font que très rarement. Par contre, il peut arriver qu'ils mettent une volée subite à un impudent s'ils piquent une colère. Souvent peu protocolaires, les dragons des vents aiment les humains qui osent se lancer dans des entreprises audacieuses et ne jugeront pas trop durement un mortel qui leur demande de l'aide face à un défi finalement trop ardu. Les dragons des vents aiment agir vite et n'attendront pas toujours toutes les explications du mage. Ils restent hermétiques à certaines convenances sociales et leur aide pourra parfois mettre le mage en situation délicate (intrusion dans un sanctuaire de caste, déranger un notable ou un noble...). Si un dragon des vents se trouve face à une situation qui le mettrait en colère, il fera parfois preuve de témérité, et des difficultés supplémentaires pourront le toucher dans son orgueil. Si c'est le cas, il se montrera rancunier et prendra à son compte l'affaire qui impliquait le mage. Il n'hésitera pas à impliquer d'autres enfants de Szyl de sa connaissance pour faire triompher son point de vue, quitte à bousculer légèrement les institutions. Les dragons de Szyl ne rechignent pas à transporter des mortels si leur cause leur plaît, mais les conditions de voyage sont souvent difficiles (haute altitude, froid, vitesse excessive). En effet, les dragons des vents considèrent que si un mortel prétend profiter de leur domaine, il doit être prêt à le vivre pleinement...

Sorts de niveau II

Brise amicale

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : voix, plume de cygne, gestuelle aérienne
Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort permet d'augmenter la force du vent d'un degré (de vent léger à vent modéré) afin de faire avancer un voilier d'une capacité de fret de 10 m³ pendant (1 + NR) heures. La capacité de fret mise en œuvre peut être multipliée par 2, 3 ou plus, mais la durée d'effet du sort est inversement réduite.

Brise de vérité

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : regard fixe, position (mains jointes à la pointe des doigts écartés, index sous le menton)
Origine : La Colère des Dragons

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

Foudre de Szyl

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : rune, voix (hurlement)
Origine : Livre de base 2ème édition

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

La bonne fortune* *ne peut être*

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Curiosité"

Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 5 tours
Difficulté : 20
Clés : broche à cheveux de valeur importante (au moins 1000 df), rune des vents, danse d'harmonie éolienne (Don artistique : Danse Diff. 15)
Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : en pratiquant ce rituel, le mage s'attire le regard des énergies élémentaires des Vents qui, tout au long de la journée, lui prodigueront leurs bienfaits. L'Attribut Chance du personnage est multiplié par 2 et le personnage peut obtenir des NR lors de jets où il dépense des Points de Chance. En contrepartie, son Attribut Maîtrise tombe à 0 dès le lancement du sortilège (qu'il soit réussi ou raté).

Le sifflement

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 19

Clés : posture (geste de Garde Majeure, Manuel + Coordination Diff. 15), rune des vents, posture (s'accroupir et se relever)

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : c'est de ce sort que proviennent de nombreuses légendes concernant les prouesses de certains voyageurs illustres. Ce sort attire sur la cible le regard bienveillant des vents qui le protègent alors contre des dangers invisibles. Durant l'heure qui suit le lancement, le bénéficiaire peut à tout moment ressentir un souffle glacé sur la nuque, l'avertissant d'un danger une à deux secondes avant qu'il ne survienne. Il peut s'agir d'un projectile tiré dans son dos, d'un prédateur s'appêtant à fondre sur lui du ciel ou encore d'un piège sur lequel il va poser le pied... Ce sort n'est efficace que contre les dangers cachés et ne peut interférer avec un adversaire combattu de face ou remplacer un jet de Réaction. Par contre, si ce jet de réaction était raté, le sort se déclencherait instantanément, remplaçant le piège résultat par un jet réussi, mais avec 0 NR (quelle que soit la Difficulté du jet). Si le personnage obtient sur un de ses Dés d'Initiative un résultat plus élevé que la première action de l'agresseur (qu'il faut alors lancer pour comparer les scores, un piège inerte étant compté à 10 d'Initiative), l'agresseur ou l'effet mis en jeu doit relancer le dé de l'action et utiliser le résultat le plus faible des deux dés (en cas de Tendances ou de dés multiples, l'agresseur ne rejette que le dé qu'il conservait). Ce sort ne fait que prévenir le danger, et ne permet pas systématiquement d'y échapper...

Pieds légers

Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

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

Origine : La Colère des Dragons

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

Piège des brises

Complexité : 35

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : ficelle, rune de l'air

Origine : Livre de base 2ème édition

Effets : ce sort protège une zone de (10 + 5 par NR) m² délimitée par une ficelle pendant 1 jour. Toute personne tentant d'y pénétrer pour la première fois est immédiatement projetée à 2 mètres et subit 15 points de dommages. Si la ficelle est retirée, le sort prend fin prématurément.

Porte-bonheur

Complexité : 35

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 minutes

Difficulté : 21

Clés : objet de Bonne qualité, rune de Szyl, évocation épique d'un "coup de chance" fameux (Conte : Diff. 20)

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : bien souvent, cet enchantement se lance lors des veillées (parfois à l'insu même des mages) lorsque les bardes évoquent avec force les aventures chanceuses de tel ou tel héros. Il permet au personnage de conférer à un objet une réserve de Points de Chance dont il pourra se servir par la suite. Cette réserve est égale à 2 + 2/NR points qui se dépenseront de façon classique - sans pouvoir conférer de NR. Le personnage ne peut puiser dans ces points que lorsqu'il utilise cet objet précis. Une personne ne peut détenir qu'un seul objet à la fois ayant reçu cet enchantement, qui dure une semaine ou tant qu'il reste des Points de Chance dans sa réserve.

Porte-voix

Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 18

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

Origine : La Colère des Dragons

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

Souffle providentiel

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 5

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

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

Origine : La Colère des Dragons

Effets : prenant une poignée de sable dans chaque main, le mage entame la danse des vents. Tout en laissant s'égrainer lentement le sable, il s'adresse alors aux vents en chantonnant, leur demandant son chemin. Un esprit des vents se matérialise alors et se met à tourbillonner devant le mage, rassemblant le sable en un petit tourbillon qui prend la direction du lieu demandé. Le sable s'éparpille rapidement et le tourbillon disparaît totalement au bout de (2 + 1 par NR) tours.

Sorts de niveau III

L'œil du cyclone*

Ne peut être

acquis que par les personnages possédant le Désavantage "Curiosité"

Complexité : 90

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 13

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 28

Clés : bras écartés, tête rejetée en arrière, hurlement

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : alors que certains sorts de Magie Invocatoire pourraient créer des effets similaires à celui-ci, l'Œil du cyclone est considéré comme l'un des sortilèges les plus difficiles, les plus nobles et les plus dévastateurs de la Sphère des Vents car le mage puise en lui-même la force magique de créer une véritable tornade élémentaire. Au moment du lancement, le mage (et un cercle de 1m autour de lui) devient l'œil du cyclone, la dernière zone de calme dans une tempête qui se déchaîne au début du tour suivant. Dans un rayon égal à (2 x Sphère des Vents) mètres, des vents violents, des éclairs d'énergie et un sifflement assourdissant ravagent la zone. Tous les êtres et objets d'un poids inférieur à 20kg par degré de Statut du mage s'envolent en tourbillonnant et tous les êtres encore présents sont aveuglés et ballottés, subissant un malus de 3 à toutes leurs actions physiques. De plus, au début de chaque nouveau tour, ils subissent 3D10 points de dommages (imparables et non esquivables, mais comptant l'armure) en raison des objets projetés et des arcs électriques qui tourbillonnent autour du mage. Pour quitter la zone, il faut réussir un jet de Physique + Coordination contre le score d'invocation du mage (sauf pour les personnages emportés par le vent, qui tournoient sans posséder de contrôle sur leur trajectoire et restent toujours dans la zone). Un échec signifie une immobilité, un échec critique indique que le personnage est emporté par les vents. En transe, frénétique, incapable d'effectuer la moindre action, le mage doit se concentrer pour dompter l'énergie libérée. Il doit donc dépenser une grande

quantité d'énergie, créant ainsi un effet qui va durer (Sphère des Vents) tours. A l'issue de l'effet normal, il est possible de maintenir les effets du sort à raison de deux points de magie par tour supplémentaire. A tout moment, le personnage peut interrompre la tornade, qui se désagrège alors en quelques instants (bien que sa transe lui interdise souvent toute perception cohérente). Les cibles emportées par la tornade retombent alors lourdement de (Sphère des Vents du lanceur) mètres de haut (voir p.194 pour les dommages des chutes).

Maître des brouillards

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 8

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 22

Clés : 1 jarre d'eau (consommée), poudre de cristal (consommée), cri complexe (scansion de plus en plus forte)

Origine : La Colère des Dragons

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

Nemesis*

Ne peut être acquis que

par les personnages possédant le

Désavantage "Curiosité"

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 15

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 25

Clés : un objet personnel symbolique, orage puissant, Danse de la Colère Draconique (Physique + Don artistique : Danse Diff. 22, provoque une Blessure légère)

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : ce sortilège puissant n'est que rarement utilisé, tant la puissance qu'il met en jeu est importante. Il fait appel à la colère de Szyl, un sentiment ancien et violent qui l'habite parfois. Ce sort doit être lancé par une nuit d'orage, lorsque la fureur des cieus est à son paroxysme. Le mage enchante alors un objet personnel lui appartenant ou confié par un compagnon, lui conférant un pouvoir surnaturel afin de causer la perte totale d'un ennemi. Au terme d'une danse épuisante et d'un appel aux forces primitives de la colère, la foudre tombe plusieurs fois sur l'objet sans l'endommager. Le choix de l'objet détermine pour beaucoup le style avec lequel le porteur va exercer sa vengeance. Une arme sera clairement destinée à tuer son ennemi, un éventail

de guerre ou une bannière pourra causer la défaite de l'armée ennemie si elle est menée par la cible désignée du Nemesis. De même, un anneau de fiançailles causera l'échec du mariage dans la douleur. Ce sort n'est jamais lancé à la légère. La légende veut que chaque fois que ce sort a été utilisé, l'un des deux protagonistes y a trouvé la défaite, la mort, l'échec ou la ruine. Car d'après les récits anciens, toute vengeance consacrée par une Nemesis verra la fin de l'un et le triomphe de l'autre. Ce sort dure jusqu'à accomplissement de la vengeance. Il n'apporte de puissance qu'à la personne ayant assisté le mage dans son incantation. Lorsque la scène finale arrivera, le personnage ressentira la colère de Szyl l'habiter et lui donner de la force. Il obtient alors un bonus de +5 sur toutes ses actions liées à l'objet servant à l'accomplissement de sa vengeance. Cet effet dure environ une heure (le Mj est libre de réduire ou d'augmenter cette durée pour que le sort soit pleinement actif durant toute la scène). Durant tout ce temps, les yeux du personnage sont parcourus d'éclairs bleutés et le contact de sa peau provoque de minuscules décharges élémentaires accompagnées d'étincelles. Le Mj veillera à ce que l'utilisation de ce sort donne lieu à une scène épique et dans laquelle le personnage porteur sera l'élément central. Ses compagnons ne seront pas à même d'accomplir les mêmes exploits que lui, et s'il le désire, le Mj peut adapter ses descriptions ou les effets du sort pour donner de la grandeur à la scène (immunités, blessures supplémentaires, coups de chance imprévus, ...). Ce sort ne provoque pas forcément la victoire du personnage, mais si sa cause est juste et en accord avec les voies de Szyl, il y a fort à parier que son destin sera glorieux...

Orphelin des vents

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Vents

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 22

Clés : kata de la Colère des Ouragans (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), poudre d'un rocher ou cendres d'un arbre détruits par un éclair naturel (consommées), chant rythmique

Origine : Mise à jour "Les Orphelins de Szyl"

Effets : utilisé lors des combats épiques, ce sortilège très puissant confère au mage la protection, la rapidité et l'efficacité meurtrière des rafales de vent. Durant (Sphère des Vents) tours, le personnage est entouré de bourrasques sifflantes et gagne un bonus égal à sa Tendance Dragon à tous ses jets d'Initiative, d'attaque et d'esquive. Il obtient de plus un bonus égal à cette Tendance sur toutes ses attaques physiques à distance, du fait d'un vent porteur. Enfin, il ne peut être touché par des projectiles de taille humaine (hachettes, javelots, flèches, dards, jets

d'acide limités, carreaux) à moins que ceux-ci ne soient ensorcelés par un effet ou une Compétence ayant obtenu un score supérieur à son jet d'incantation. Pour chaque NR obtenu, le personnage peut lancer une décharge de foudre infligeant 15 + 3D10 points de dommages. Pour cela, il doit effectuer un jet de Manuel + Coordination (comptant comme une Attaque, donc utilisant un dé d'action et d'une Difficulté définie par ses actions précédentes du tour). Cette décharge de foudre se condense dans sa main au moment du lancer et ne peut que se parer à l'aide d'un objet ensorcelé. L'armure compte normalement. En contrepartie, pour toute la durée du combat et le reste de la journée, le personnage ne peut plus faire appel aux Tendances et ne lance plus qu'un seul dé, considéré à tous points de vue comme le dé du Dragon. Aucun pouvoir, Avantage ou Privilège ne peut altérer cet effet.

Tornade

Complexité : 95

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Vents

Coût : 30

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 25

Clés : rune, danse aérienne, voix coléreuse

Origine : Livre de base 2ème édition

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

Vents favorables

Complexité : 90

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Vents

Coût : 19

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : 25

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

Origine : La Colère des Dragons

Effets : une fois la voile du navire ensorcelée, celle-ci se gonfle comme si un vent se levait. Pour contrôler la vitesse du navire, il suffit de déployer plus ou moins les voiles : lorsqu'elles sont amenées, la propulsion cesse, et lorsqu'elles sont complètement déployées, le navire se déplace comme par vent fort (cf. Les Versets d'Ozyl p.63-64). Le sort se déclenche en 4 tours et dure (1 + 1 par NR) semaines. La rune doit être visible de la proue du navire où le mage effectue l'enchancement, et se consume lors de l'incantation.



Récapitulatif Sorts des Vents

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Envol Soudain	I	10	Ins	5	1 action	15	rune de vitesse, saut à pieds joints
File Vent	I	20	Ins	5	1 action	15	rune de vitesse, mouvements très vifs et saccadés
L'impulsion	I	10	Ins	3	1 action	17	kata des danses éoliennes, ruban de tissu bleu et blanc brodé d'argent, rune des vents
Mouvement invisible	I	15	Ins	2	1 action	15	rune de l'air, mouvement brutal de l'index
Nuage avisé	I	20	Ins	5	3 actions	15	rune de l'air, voix, danse de la légèreté
Brise de vérité	II	30	Ins	3	2 actions	15	regard fixe, position (mains jointes à la pointe des doigts écartés, index sous le menton)
Le sifflement	II	40	Ins	4	2 actions	19	posture (geste de Garde Majeure, Manuel + Coordination Diff. 15), rune des vents, posture (s'accroupir et se relever)
L'œil du cyclone	III	90	Ins	13	2 actions	28	bras écartés, tête rejetée en arrière, hurlement
Tornade	III	90	Ins	30	5 actions	25	rune, danse aérienne, voix coléreuse
Ailes de plumes blanches	I	20	Inv	10	5 tours	20	rune, danse du vent, prière à Szyl
Conscience	I	20	Inv	4	1 tour	15	cercle runique (spirale), position (assis les yeux clos, tête en arrière), chant d'appel aux Vents (Don artistique : Chant Diff. 15)
Mur d'air	I	10	Inv	5	1 tour	15	rune, mouvement de main
Route des vents	I	5	Inv	3	4 tours	15	posture d'écoute, rune de la connaissance tracée dans l'air, danse du vent
Voyageur éolien	I	20	Inv	12	15 tours	15	encens de Szyl, posture debout sur une éminence, bras écartés, tête renversée en arrière), cercle de runes des vents formées de plumes
Brise amicale	II	30	Inv	10	3 tours	20	voix, plume de cygne, gestuelle aérienne
Foudre de Szyl	II	30	Inv	5	3 tours	15	rune, voix (hurlement)
La Bonne fortune	II	40	Inv	5	5 tours	20	broche à cheveux de valeur importante (au moins 1000 df), rune des vents, danse d'harmonie éolienne (Don artistique : Danse Diff. 15)
Pieds légers	II	30	Inv	6	2 tours	20	plume de héron cendré (consommée), danse aérienne
{Porte voix}	II	30	Inv	4	2 tours	18	position (chuchoter dans sa main en creux), éventail marqué d'un tourbillon
{Souffle providentiel}	II	40	Inv	5	4 tours	15	sable (consommé), danse des vents, chant d'appel
Maitre des brouillards	III	60	Inv	8	3 tours	22	1 jarre d'eau (consommée), poudre de cristal (consommée), cri complexe (scansion de plus en plus forte)
Orphelin des vents	III	45	Inv	8	2 tours	22	kata de la Colère des Ouragans (Manuel + Conn. de la magie Diff. 15), poudre d'un rocher ou cendres d'un arbre détruits par un éclair naturel (consommées), chant rythmique

Sorts	Niv	Cplx	Discipline	Coût	Temps d'incant.	Dif	Clés
Flèches de sang	I	15	Sor	5	1 heure	15	flèches simples, runes, plumes pour l'empennage
Gants de légèreté	I	20	Sor	5	1 heure	15	paire de gants, rune de l'air, voix chaude, sentiment de joie
Hache Virevoltante	I	10	Sor	3	30 minutes	15	arme de jet, rune du vent
Plateau ascensionnel	I	10	Sor	5	1 heure	15	plateau, rune, chant vibrant
Piège des brises	II	35	Sor	5	1 heure	15	ficelle, rune de l'air
Porte-bonheur	II	35	Sor	4	30 minutes	21	objet de Bonne qualité, rune de Szyl, évocation épique d'un "coup de chance" fameux (Conte : Diff. 20)
Nemesis	III	85	Sor	15	5 heures	25	un objet personnel symbolique, orage puissant, Danse de la Colère Draconique (Physique + Don artistique : Danse Diff. 22, provoque une Blessure légère)
Vents favorables	III	90	Sor	19	4 heures	25	rune des vents brodée en fil d'or sur la voile (consommée), posture (cérémonie du souffle)

