

PROPHECY - 2nd édition



SOMMAIRE

SPHÈRE DES CITÉS	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P1
SPHÈRE DU FEU	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P4
SPHÈRE DU MÉTAL	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P8
SPHÈRE DE LA NATURE	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P10
SPHÈRE DES OCÉANS	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P14
SPHÈRE DE LA PIERRE	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P16
SPHÈRE DES RÊVES	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P18
SPHÈRE DES VENTS	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P21
SPHÈRE DE L'OMBRE	–	MISE À JOUR SECONDE ÉDITION	_____	P23

COMPILATION DES DOCUMENTS DE THOMAS FERON RÉALISÉE PAR SISAN SIRALIS & KALICIA DE MOUNRIS



Sphère des cités



Sort de niveau I

L'inattention

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune des cités, claquement de doigts, éclat de miroir (consommé)

Effets : En se focalisant sur une cible à moins de 50 m, 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/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...).

Sorts de niveau II

L'ombre des ruelles

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

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

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.

Le rendez-vous manqué

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

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

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.

L'aura draconique*

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

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

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...

Sorts de niveau III

L'esprit des rues

Complexité : 65

Discipline : Magie instinctive

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).

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

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)

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

Coût : 19

Temps d'incantation : 8 heures

Difficulté : 22

Clés : Vêtement de qualité, fil d'argent, rune 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*

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 9

Temps d'incantation : 30 mn

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)

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).

Sphère du feu



Sorts de niveau

Langue de feu

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Poudre de souffre (consommée), voix crépitante, expiration mesurée

Effets : Le mage peut générer à la surface de son corps une petite flamme inoffensive dont il peut contrôler l'intensité durant 1+1/NR tours. Contrairement au 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.

Coup de tonnerre

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : Respiration bloquée, claquement violent des mains, regard fixe

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/NR cibles et impose un jet de Mental+Résistance contre une Difficulté de 20. S'il est manqué, la ou les cibles sont assourdies 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.

Fulgurance

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la foudre, kata de la fureur des braises (Corps à corps Diff.15), regard vitreux

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/NR tours.

Subjugation*

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Runes de la lumière et des volcans entremêlées (Don artistique: Dessin de Diff.15), danse de la salamandre, murmure lancinant

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/NR tours. Les dés dont le score tombe à 0 ou moins sont perdus et inutilisables.

Scintillements

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

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), mélopée sourde.

Effets : Le magicien choisit une cible à moins de 10 m 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/NR tours avant de disparaître.

Espion igné

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

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)

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/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.

Les Rugissantes

Complexité : 10

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : Danse de guerre des Dompteurs de Flammes (Don artistique: Danse Diff.15), runes de l'immatérialité et des volcans imbriquées à tracer sur le corps, hurlement sauvage durant la charge

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^e Statut sont immunisés à ce sort. Les Rugissantes n'infligent aucun dommage, mais elles changent d'apparence à chaque invocation, rendant toute habitude impossible.

Coursier de feu

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

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

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 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 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.

Sorts de niveau II

Poing foudroyant*

Complexité : 25

Discipline : Magie Instinctive

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

Effets : Une décharge d'énergie, mélange de foudre et de flammes élémentaires incontrôlables, sort de la main du magicien et inflige 30 +10/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.

Comète

Complexité : 35

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Poudre combustible (soufre, salpêtre ou explosif de Brone, consommée), graviers de lave (consommés), posture (lancer en cloche la poudre et les graviers au-dessus de la cible)

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/NR points de dommages. Ce sort ne peut être esquivé et ne se pare qu'à l'aide d'un bouclier.

Immunité au feu*

Complexité : 40

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 18

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

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/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 2m). Il est impossible de faire profiter de ce sort à plus de 2 personnes.

Flash

Complexité : 30

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune de l'éclair, oeuf de luciole de lave (consommé), posture (doigts entrecroisés selon une position complexe)

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/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.

Mur de flammes

Complexité : 35

Discipline : Magie Invocatoire

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

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/NR mn.

Dryades

Complexité : 35

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : Danse sautillante, rune des volcans, pierres précieuses (minimum 200 df)

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 aigue 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/NR tours.

Portail maudit

Complexité : 25

Discipline : Magie Invocatoire

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

Effets : Ce sort permet d'ouvrir une connexion pyrétique avec une Eérie volcanique, que le mage peut ensuite faire progresser vers une cible de son choix à moins de 25 m, l'emprisonnant ainsi dans un carcan brûlant, qui le 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'oeil durant autant de tours que

la Sphère du feu de l'invocateur. Elle subit alors 10 +1D10/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 capables de clore de force un portail d'invocation.

Esprit du sang*

Complexité : 30

Discipline : Magie Invocatoire

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

Effets : Le magicien évoque 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 convoqué. 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 dégouttante de sang igné se met à crépiter d'étincelles orangées. Durant 1+1/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 de feu de l'invocateur et 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'oeil.

Sorts de niveau III

Exhorte



Complexité : 45

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : Posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), rugissement de défi, cercle de braises

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 du feu x4) 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.

Phénix*



Complexité : 45

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

Clés : Plume d'or, encens élémentaire des volcans (consommé), danse voltigeante

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 de 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 Tendance 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 vingt 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.

Runes de feu



Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

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

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/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.

Scellé



Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

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)

Effets : Le mage ensorcelle un bâtonnet qui devient, durant un Cycle, capable de souder magiquement des pièces métalli-

ques 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....

Foudres de Kroryn*



Complexité : 75

Discipline : Sorcellerie

Coût : 6

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : Arme de jet de Bonne qualité, rune des volcans (à tracer sur l'arme), incantation hachée

Effets : Le magicien enchante une arme de jet pendant 1+1/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.

Poudre de déshydratation



Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 24

Clés : Sable fin (consommé), mélodie d'invocation des volcans, rune de vapeur (à tracer dans la poignée de sable avant le lancer)

Effets : Le magicien enchante du sable pour une journée. Ce sable se lance avec un jet de Manuel+ Coordination (Diff. 15) sur une cible à moins de 5 m. Si le sable 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/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.

Bouclier flamboyant



Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

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)

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 m. 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.

Eau de feu*



Complexité : 55

Discipline : Sorcellerie

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)

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/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* III

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

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)

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/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.



Sphère du métal



Sorts de niveau I

Le refus de la fatalité*

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 16

Clés : Tête baissée, yeux clos, paume ouverte vers le ciel

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.

Lame des artisans

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

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

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.

Frère du métal

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

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

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.

Les ailes d'airain

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

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

Effets : A 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...

Sorts de niveau II

L'éclat de l'unique

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

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

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*

Complexité : 30

Discipline : Sorcellerie

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 18

Clés : Encens de Kezyr (consommé), diamant gravé d'une rune du métal (à passer lentement sur l'objet), mantra sourd

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/NR niveau de qualité virtuel. 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.

Sorts de niveau III

Les larmes de Kezyr III

Complexité : 85

Discipline : Magie invocatoire

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)

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.

Le sceau de confiance III

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

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

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, revoir 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 III

Complexité : 70

Discipline : Sorcellerie

Coût : 2

Temps d'incantation : 30 mn

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.

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.

Le manteau de foudre III

Complexité : 80

Discipline : Sorcellerie

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)

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.



Sphère de la nature



Sorts de niveau 1

Mémoire de la terre 1

Complexité : 5

Discipline : Magie instinctive

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)

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 1

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

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)

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.

Les mille regards 1

de la Nature

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la nature, yeux fermés, œil d'animal séché (consommé)

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.

Fontaine des Ondines 1

Complexité : 5

Discipline : Magie invocatoire

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)

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.

Serviteur de Heyra 1

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

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)

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.

Les yeux d'Ellorian 1

Dorsac

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

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).

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.

Coursier sylvestre 1

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Heyra, posture (méditation allongé au sol, en posture foetale), cercle runique formé de mousse et de fleurs.

Effets : A 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.

Sorts de niveau II

Automne précoce II

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

Clés : Une feuille morte (consommée), rune du Cycle du silence, chant harmonique grave

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 II

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

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+Connaissance de la Magie Diff. 15), posture d'interposition

Effets : 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.

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.

Transformation végétale* II

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

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

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.

Lien primordial II

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

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 +Connaissance des animaux Diff.15)

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 réévaluées 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 cases de blessures acquises temporairement, ce sont d'abord les cases de blessures du personnage qui seront cochées (et qui subsisteront donc). D'éventuelles cases de blessures temporaires cochées disparaissent sans effet secondaire.

Rose rouge II

Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

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

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 x2) 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.

La lame du chasseur II

Complexité : 40

Discipline : Sorcellerie

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

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.

Boue primordiale II

Complexité : 40

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

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

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...

Sorts de niveau

Refuge végétal

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

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

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.

Marteau de chêne

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

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)

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 (FORx3)+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 x2) tours et peut être manipulé par toute personne possédant la Sphère de la nature.

Appel des Fenn'danns*

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

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)

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'danns et les Fenn'dreds,

reportez-vous aux secrets des Grands Dragons (cf. l'écran de Prophecy).

Justice de la terre

Complexité : 50

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : Rune de la Terre, un peu de sang

Effets : En faisant couler son propre sang, le mage fait appel à la justice de Heyra pour que 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 le 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

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 22

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

Effets : Le mage doit être nu et se passer le baume sur tout le corps et les cheveux (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 croisera 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.

Baies de vitalité

Complexité : 70

Discipline : Sorcellerie

Coût : 8

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : Rune de Heyra, fruit à enchanter (consommé), soupir de puissance

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.

Le chant sylvestre

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

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

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.

Ecaille de la terre



Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : Un bouclier, danse de protection, résine

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.



Sphère des océans



Sorts de niveau I

Les cercles du nénuphar

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 17

Clés : mains ouvertes, paumes vers le sol, rune des Océans

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.

L'onde

Complexité : 15

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : gourde d'eau, sable, poussière ou terre, rune des Océans

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

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.

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.

De l'eau à l'os

Complexité : 20

Discipline : Sorcellerie

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

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.

Coursier des profondeurs

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

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

Effets : A 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) ...

Sorts de niveau II

Enfant d'Ozyr *

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

Clés : une perle de valeur, yeux clos, respiration retenue, rune des Océans

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/ NR tours. Quand les effets du sortilège 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 aspergées d'eau.

L'esprit, au-delà du corps

Complexité : 40

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : bord de mer, bandeau de lin blanc marqué d'une rune des Océans, position du lotus

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.

De l'os à la vie

Complexité : 40

Discipline : Sorcellerie

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

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.

Sorts de niveau III

Les embruns de la

Marée-Mère

Complexité : 60

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 22

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

Effets : En déversant lentement le contenu d'une gourde au sol, le mage tend la main vers une créature vivante et provoque l'évaporation de ses fluides vitaux. Dès le lancement du sortilège, la victime 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.

De la vie à l'océan

Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 15

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 26

Clés : poudre d'écaille de dragon d'Ozyl (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)

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 œuvre). L'enchantement d'animation reste actif jusqu'au prochain matin du jour des Océans.

Equilibre ultime

Complexité : 65

Discipline : Magie Invocatoire

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.

Effets : Ce sortilège permet de purifier l'esprit perturbé d'un être humain. Il chasse les traumatismes, atténue les ravages de l'âge et ré-instaura 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 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 Ozyl de ré-insuffler 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'Ozyl refuse d'accorder cette faveur – que le jet soit réussi ou non – si le bénéficiaire est jugé indigne.

Sceau d'Ozyl

Complexité : 65

Discipline : Sorcellerie

Coût : 2

Temps d'incantation : 30 mn*

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).

Effets : A 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 imbibe 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).



Sphère de la pierre



Sorts de niveau I

Ecrase pierre*

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la pierre brisée, poudre de roche, exhalation silencieuse

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.

Masse

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Voix tombante, posture (manipulation d'une masse)

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 (revoir 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).

Billes de pierre

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 16

Clés : Sable gravier fin (consommé), cabriole souple (Physique+Acrobatie Diff.15), rune de la pierre.

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 x4) 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.

Voix de la montagne*

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

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)

Effets : Le magicien ouvre une porte sur l'écho de la voix de Bronne. 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 déroute, mais captive automatiquement toutes les attentions dans la zone d'effet.

Coursier minéral

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Bronne, posture (méditation à genoux, bras écartées, paumes plaquées au sol), cercle runique de pierres soigneusement disposées

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 Bronne (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 Bronne 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.

Sorts de niveau II

Sentir le Fatalisme

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : Prière à Bronne, encens de la pierre (consommé), rune de la pierre (à tracer sur le lieu à étudier)

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.

Rigidité

Complexité : 25

Discipline : Magie instinctive

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

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...

Porte close

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

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.

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.

Sorts de niveau

Motivation des troupes

Complexité : 45

Discipline : Magie Instinctive

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

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 x4) mètres, car la portée des harangues porteuses de la détermination de Brorne 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.

Pieux minéraux

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 21

Clés : Eclat de cristal (consommé), kata de la Colère de la Terre (Manuel+Don artistique Diff.15), cri aigu

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.

Feu de Brorne*

Complexité : 65

Discipline : Sorcellerie

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)

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...

Chaussures minérales

Complexité : 80

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

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.

Effets : Ce sort est sans doute l'un des plus visuels. Le magicien enchante 1+NR paires de chaussures, bottes, chausses, 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).

Pierre tombale

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

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).

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 balaie 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.

Sphère des rêves



Sorts de niveau I

Admiration

Complexité : 10

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 18

Clés : Rune des rêves, claquement des doigts désignant un point, regard droit dans les yeux

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.

Couleurs de Nenyra

Complexité : 20

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Runes des rêves, souffle, cendres d'encens de Nenyra (à souffler au visage de la cible)

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.

Illusion cauchemardesque

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 17

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

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.

Brumes éthérées

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Encens des rêves (consommé), rire, yeux fermés

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).

Coursier éthéré

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Nenyra, posture (méditation en tailleur, bras à l'équerre sur les côtés, yeux fermés), cercle runique formé de poudre de nacre

Effets : A 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 Nenyra (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 Nenyra 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.

Sorts de niveau II

Brouillard

Complexité : 25

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : Poudre de gemme (consommée), farine (consommée)

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.

Croisée

Complexité : 30

Coût : 6

Discipline : Magie instinctive

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

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.

Bénédictio de Khyméra

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 20

Clés : Rune du croissant, chant d'appel, danse des étoiles (Danse Diff.15)

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.

Chuchotements

Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

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)

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.

Fenêtre onirique*

Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

Clés : Posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant, encens des rêves (consommé)

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.

Refuge*

Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

Clés : Rune du néant, plume de flux (consommée), posture (tracer dans le vide les contours d'un passage avec la plume de flux)

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

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

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

Psychonaute*

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 22

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

Effets : Le magicien ouvre une porte sur le rêve d'une cible 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 Neny* 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.

Voix de Neny*

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

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 Neny (consommé)

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 Neny. 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...

Pinceaux

Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

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

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 oeuvre 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.

Bandeau de vision* III

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 12

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : Rune de domination, bandeau de soie fine, psaume sourd

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 magicien 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.

Peinture multicolore III

Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Peinture blanche, rune de rêve, chant mélodieux

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.

Baume apaisant III

Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : Cendres d'encens de

Nenya (consommée), mélopée de l'Apaisement Ethéré (Art de la scène : Chant Diff.15), huile de palme (consommée)

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.

Chariot des rêves III

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 14

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 25

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

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 Nenya. 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.



Sphère des vents



Sorts de niveau I

L'impulsion

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

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

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.

Conscience

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

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)

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.

Voyageur éolien

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

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

Effets : A 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'attendent 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

Le sifflement

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

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)

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 résultant 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...

La bonne fortune*

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

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)

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).

Porte-bonheur

Complexité : 35

Discipline : Sorcellerie

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 21

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

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.

Sorts de niveau

L'œil du cyclone*

Complexité : 90

Discipline : Magie instinctive

Coût : 13

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 28

Clés : Bras écartés, tête rejetée en arrière, hurlement

Effets : Alors que certains sorts de Magie Invocatoire pourraient créer des effets similaires à celui-ci, l'Oeil 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 $(2 \times \text{Sphère des Vents})$ 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).

Orphelin des vents

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

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

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 point de vue comme le dé du Dragon. Aucun pouvoir, Avantage ou Privilège ne peut altérer cet effet.

Nemesis*

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

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)

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...

Sorts de l'ombre



Sorts de niveau

Age

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

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

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.

Griffe d'os

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

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)

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/NR au jet d'incantation. On ne peut parer avec cette griffe qui perdure un tour par point en Ombre.

Révélation

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Morsure de sa propre langue, yeux fermés, main devant les yeux.

Effets : Le mage se mord la langue et avale son propre sang. En un instant, des vapeurs rouges dansent devant ses yeux clos et dessinent des formes évocatrices. Leur interprétation est immédiate et révèle le sentiment majeur qui anime la cible à cet instant. Pour le mage, il semble s'écouler plusieurs 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 mn.

Esprit du Gouffre

Complexité : 5

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 2

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 15

Clés : Chant murmuré, position (bras écartés, yeux clos), objet personnel ou os du défunt

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/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 20 ou perdre son âme, aspirée par le Gouffre. Il meurt alors instantanément.

Œil de vie

Complexité : 20

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 15

Clés : Ovale en forme d'oeil 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)

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.

Champion de l'Ombre

Complexité : 15

Discipline : Sorcellerie

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)

Effets : Le mage de l'Ombre utilise ce sort pour donner à une créature mort-vivante un bonus de 3+1/NR dans un Attribut et de 2+1/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.

Miroir des souvenirs

Complexité : 15

Coût : 7

Discipline : Sorcellerie

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 15

Clés : Miroir, poudre blanche, poudre noire

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

Sorts de niveau

Mâchoire monstrueuse

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 21

Clés : Sable noir de Kali (consommé), sang du mage (consommé), rune de l'ombre

Effets : Le mage verse le sable dans sa main et s'entaille la paume pour l'imbiber de sang. Il porte le mélange à sa bouche et se concentre un instant. Dès 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 m par point en Ombre et le mage peut s'en servir pour attaquer, enlacer ou se tracter. Les dommages sont de COO+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 cibles proches, plus une par NR. 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.

Dard de Kalimsshar

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Fléchettes à pointe d'obsidienne, balayages des bras, respiration bloquée

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 mn ou tant qu'elle n'est pas ôtée. La victime peut parler, mais tout mouvement est impossible. Ce sort a une portée de 20 m 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.

Emotion contrôlée

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : Mains paumes vers le bas, mouvement rapide des doigts, yeux révolvés

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/NR mn. 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...

La flamme de Kali

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

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

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.

Dette de Kalimsshar

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

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

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 50m, vieillit de 5+1/NR ans. La cible vieillit visuellement en accéléré, sa pilosité abonde et son visage se creuse instantanément de rides. On ne peut lancer ce sort que deux fois sur la même cible, après quoi l'âme est 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.

Flux vital

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

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)

Effets : Le mage lève les bras au ciel et les braque vers deux cibles à moins de (Sphère x5)m de lui en lançant la poudre. Celle-ci se change en arcs d'énergie pourpre crépitants 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/NR tours et transfère 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).

Etreinte de l'ombre

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

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 Diff.15), rictus grimaçant

Effets : Le mage jette la fiole d'ichor noirâtre aux pieds d'une cible de taille humaine située à

moins de 25 m (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 16m² (2m de rayon)+5 m²/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 d'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/NR tours.

Portail de désespoir

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : Runes de l'ombre et des rêves entremêlées (Manuel+Don artistique: Dessin Diff.15), posture de méditation, râles moqueurs

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 situations 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.

Echardes d'ombre

Complexité : 35

Discipline : Sorcellerie

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)

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 FOR x3 m. 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 Tendance 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

II

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.

Servitude de l'ombre

Complexité : 30

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 20

Clés : Rune de l'ombre, cadavres (consommés), sang du mage (causant une Egratignure)

Effets : Ce sort permet de transformer 1+1/NR cadavres ou squelettes en un serviteurs animés dénués de toute émotion. Une partie du caractère de chaque défunt est encore perceptible (brutalité, finesse, rébellion,...), mais les mort-vivants sont amnésiques, à peine conscient 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.

II

Sorts de niveau

III

Présence sulfureuse

Complexité : 45

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

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

Effets : Le mage étale la poudre de diamant sur son visage en psalmodiant. Il se pare alors d'une allure prestigieuse apte à subjuguier ses interlocuteurs. Il peut influencer 1+1/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.

III

Vision traumatique

Complexité : 75

Discipline : Magie invocatoire

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 Diff. 15), sang de flux (consommé)

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 la fait souffrir. Le corps est pris de convulsions, se mutile et cherche à se dégrader. Le sort dure 1+2/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 " et " Déviance " (au choix), ce dernier se manifestant dans les semaines suivantes comme un effet secondaire.

III

Rappel draconique

Complexité : 55

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 25

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 Diff.15)

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

III

