

Grimoire de Magie de l'Eau et de la Glace

Niveaux 1 à 15

Le mage de l'Eau et de la Glace

Il s'agit d'une certaine forme d'élémentalisme, tout comme la magie du Feu. Elle permet des sorts offensifs très puissants, des sorts de protection, des invocations d'élémentaires et des tas de choses qui facilitent la vie quotidienne de l'aventurier. On la dit moins dangereuse que la magie du Feu à bas niveau, mais elle peut se révéler dévastatrice après les années d'étude.

La spécialité

La magie de l'eau est une discipline qui sait se rendre utile à tous les niveaux. Généralement plutôt bien vue puisque non catégorisée comme une magie malfaisante, elle fait intervenir des élémentaires et des forces primordiales, certaines provenant de plans d'existences étranges et découverts dans le passé, comme le plan Gelé ou le plan d'Haargoth.

Historiquement, il existait d'autres sorts basés sur l'Eau et la Glace mais ils restent désormais accessibles à l'école de magie domestique.

Les dégâts

Lorsqu'on pratique cette magie, il faut savoir que la plupart des dégâts ne sont aucunement sélectifs et peuvent blesser vos alliés, détruire l'environnement et toucher d'innocents civils. Il n'y a guère de sorts très précis et vous ferez souvent des victimes collatérales si vous déclenchez des sorts produisant des dégâts.

Les rituels

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Ils ont généralement un temps d'incantation assez long et ne peuvent être effectués en combat. La spécialité du mage de l'Eau et de la Glace dispose de plusieurs rituels.

Invocations

Le mage de l'Eau et de la Glace est capable d'invoquer plusieurs créatures, qui sont en général des élémentaires plus ou moins puissants ou des créatures de plans d'existence gelés ou aquatiques.

Les invocations se déroulent toujours en trois étapes, avec une épreuve d'appel (MagiePsy) qui peut être plus ou moins complexe, une épreuve de contrôle à l'arrivée de la créature (confrontation) et une autre épreuve, dite de révocation, lorsque vient le temps de renvoyer la créature dans son monde.

Lors de l'épreuve d'appel, un échec critique signifie toujours la génération d'un sortilège entropique. Une réussite critique, en revanche, aura pour effet de pouvoir se passer de l'épreuve de contrôle.

Le mage doit garder un œil à tout moment sur certaines créatures tout à fait stupides ou simplement dénuées d'intelligence, car elles peuvent causer des problèmes ou se tromper de cible.

Création d'eau

C'est évidemment le sort le plus connu de cette école de magie, et il permet de récupérer de l'eau à partir de presque rien. Avec cette incantation, le mage peut donc puiser dans les forces de la nature pour convertir de l'énergie astrale en eau potable, et sans en mettre partout.

Il est possible de la récupérer dans un récipient et de la consommer.

Usages :

- Créer une petite quantité d'eau

XXX

Durée d'incantation : 10 secondes

☆☆

Coût : variable

- Comptez 1 PA/litre
- À partir du niveau 5, 1 PA pour 10 litres
- À partir du niveau 10, 1 PA pour 50 litres

Épreuve : INT+4

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Effets :

- Vous récupérez de l'eau potable dans un récipient



Portée : contact

- Le mage doit être au contact du récipient



Mot de pouvoir :

- Prononcez distinctement « Flatamoulh ! », c'est du vontorzien supérieur

Notes diverses :

La version de ce sort qui permettait de condenser l'eau dans les poumons d'autrui a été bannie après une vague inexplicable de noyades de belles-mères. C'est sans doute mieux pour tout le monde.

Échec critique : le sort est mal prononcé, et un petit nuage gris sombre se forme juste au-dessus du mage. Il pleut ensuite sur sa tête pendant 1D20 minutes.

Réussite critique : le mage ne dépense que la moitié des PA prévus, ou rien si c'était 1 PA.

Armure de glace

Toujours très recherchées, les protections nées de manipulations magiques existent aussi pour cette magie élémentaire. L'armure de glace est assez résistante aux coups, mais il vaut mieux porter un pull de laine dessous car elle donne froid, et elle est sensible à tout ce qui chauffe un peu fort.

Les pulls de laine de Valtorðu, bien que très laids, sont parfaits pour cette application. Il faut juste supporter de perdre un point de charisme.

Usages :

- Protection améliorée contre les dégâts physiques
- Pour le mage ou un allié
- Durée très limitée



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- L'armure reste active tant que dure le combat



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 7

Effets :

- Ajoute une protection physique sans modificateur d'encombrement
- Peut donner un coup de froid (voir notes)

Modificateurs :

Selon le niveau du mage

- Niveaux 1-3 : +3 PR
- Niveaux 4-6 : +4 PR
- Niveaux 7-9 : +5 PR
- Niveaux 10+ : +6 PR

Restrictions :

- Efficace sur les humanoïdes d'origine non magique
- La cible doit porter au minimum des vêtements



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- En général, « Allafreth boolk'oh ! »

Notes diverses :

Une fois le sort lancé, une couche de glace d'épaisseur variable semble se poser sur diverses parties du corps de la cible. Elle n'en souffrira pas mais ceci va grandement diminuer les dégâts qu'elle pourrait subir.

Cependant, après des dégâts subis liés à la chaleur, l'armure ne durera plus que 1D6 assauts.

Coup de froid : si le héros ne porte pas de vêtements chauds (pull, tunique de qualité...), il pourra après le combat attraper certaines maladies, à tirer au D20 : 1-14, rien ; 15-16, rhume des pierres ; 17, fièvre fanghienne ; 18, fièvre de marais ; 19-20, tremblotite.

Échec critique : l'armure est fonctionnelle mais très mal faite et handicapera sérieusement la cible, qui aura -5 à toutes ses épreuves sauf INT. Ajoutez aussi 5 au résultat du D20 pour le coup de froid.

Réussite critique : le mage ne dépense que 3 PA et on ajoute +1 au score de PR obtenu.

Nuées aquatiques

C'est une invocation simple, principalement destinée à faire des farces ou à provoquer des diversions. Ce sort fonctionne mieux dans les marais que dans le désert. Il permet d'invoquer une horde de créatures aquatiques. Ce n'est pas très puissant pour le combat, mais c'est plutôt désagréable et généralement distrayant. Enfin si vous avez de l'ail et du persil, vous pouvez tenter de faire quelque chose avec les grenouilles et les escargots, mais on ne sait jamais trop où ils ont traîné.

Usages :

- Invocation d'animaux agaçants
- Peu utile en combat

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : permanent

- Une fois invoqués, les bestioles vont rester jusqu'à ce qu'on s'en débarrasse



Ingrédients :

- 1 dose d'herbe grise du marais
- 1 dose d'huile
- 1 bougie à la graisse d'ours



Coût : 3 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets :

- De nombreuses bestioles des plans d'eau apparaissent rapidement sur une zone (escargots, grenouilles, rainettes, moustiques, libellules, sangsues, tritons, salamandres)

Restrictions :

- Fonctionne très mal dans les milieux arides et assez difficilement en ville moyenne
- Ne fonctionne pas du tout dans les grandes villes



Portée : jusqu'à 100 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : 40 mètres

- Zone circulaire de 40 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Des mots ennuyeux, à répéter plusieurs fois

Notes diverses :

Le mage met en place son rituel en pilant l'herbe grise avec de l'huile et, tant qu'il n'est pas dérangé, il peut se concentrer pour faire apparaître des centaines de petites bestioles qui viendront rapidement agacer les humains aux alentours, provenant généralement d'un autre plan d'existence via de minuscules portails aussitôt refermés.

Échec critique : le sort fonctionne, mais toutes les bestioles apparaissent dix fois plus grosses que prévu et le mage est au centre de la zone. Il faut fuir rapidement car certaines bêtes agressives feront perdre à ceux qui s'attardent 1D6 PV par minute.

Réussite critique : les bestioles sont deux fois plus grosses que prévu et il y en a beaucoup !

Cône de glace

Ce sort puissant (limite dangereux) permet de jeter devant vous un cône de froid qui part de votre doigt, bouche ou accessoire (comme par exemple un sceptre ou un bâton) pour aller en s'élargissant. Il est calqué sur la *breath weapon* des dragons des glaces, et congèle tout sur son passage sans faire dans le détail, infligeant des dégâts terribles.

Usages :

- Cône girvant à destination de plusieurs cibles
- Peut être lancé sur une cible ou dans une direction
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et l'environnement



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans le cône
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : Jusqu'à 8 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au bout du cône

Aire d'effet : cône face au mage

- Largeur du cône au démarrage = 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité = 4 m
- La ligne de visée doit être dégagée depuis le mage
- Ne traverse pas les murs ou obstacles



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Rafanador ed'krilipuk ! »
- Également utilisé dans sa version en vontorzien avec « Nagothra Mazor » (école de Glargh)

Notes diverses :

Il n'est pas possible d'utiliser ce sortilège pour produire des glaçons à usage domestique

Un ennemi de petite taille peut se cacher derrière un ennemi de grande taille pour échapper aux effets du sortilège.

Un aventurier exposé au souffle du cône de glace a 20% de chances d'attraper le rhume des pierres (consultez à ce sujet votre document concernant les maladies).

Échec critique : sortilège entropique.

Réussite critique : les dégâts sont doublés !

Conservation du plan d'Haargoth

Plus simple que son homologue « Conservation temporelle » de l'école thermodynamique, cet enchantement permet de faire baisser la température de manière intense dans un récipient fermé. On peut ainsi y stocker des aliments pour les conserver. Il présente l'inconvénient de ne pouvoir conserver que des objets inanimés, le froid tuant à court terme tout être vivant soumis à son effet. Sa capacité augmente avec les niveaux.

Usages :

- Conserver des aliments ou des matières inertes

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du sort : 100 jours

- La température à l'intérieur du récipient sera stable pendant cette durée, tant que le récipient n'est pas ouvert



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent
- 1 récipient qui ferme



Coût : 2 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets : variables

- La contenance du récipient est d'environ 2 kilos par niveau du mage
- À partir du niveau 10, comptez 5 kilos par niveau du mage

Restrictions :

- Uniquement des aliments ou de la matière inerte



Portée : contact

- Le mage doit être au contact du récipient pour réaliser le rituel



Mot de pouvoir :

- Répétez plusieurs fois « Aljath afrac ! »

Notes diverses :

Pour réaliser cet enchantement, le mage doit mettre les denrées à conserver dans le récipient, le fermer, puis simplement saupoudrer l'ingrédient sur le couvercle du récipient tout en prononçant la litanie.

Le récipient restera à température froide jusqu'à ce qu'il soit ouvert, et ce qu'il contient devra alors rester plusieurs heures à l'air libre pour être décongelé.

Ce sortilège fait la fortune de nombreux mages travaillant de mèche avec des marchands de denrées fraîches, et peut ainsi leur rapporter beaucoup d'argent. Un négociant pêcheur de la mer d'Embarh, par exemple, pourrait payer le prix fort pour enchanter une caisse de poissons fins à destination de Glargh ou Mlinej.

Échec critique : le récipient se fend et tout son contenu est perdu, figé dans de la glace du plan d'Haargoth.

Réussite critique : le mage ne dépense pas de PA.

Altération de Klonur

Ce sort est en fait une altération de l'état de l'eau. Le volume traité et les résultats obtenus dépendent de la puissance du mage. Les étudiants arrivent à travailler avec un bac à glaçons (très utile pour l'apéro), tandis que les mages les plus puissants peuvent geler un fleuve sur plusieurs centaines de mètres, pour passer à pied sec en sifflotant. Il permet donc la congélation de l'eau et son dégel, la liquéfaction de la vapeur ou l'évaporation du liquide.

Usages :

- Modifier l'état de l'eau ou de liquides aqueux



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : rapide

- Selon la surface à traiter, la réaction prendra entre 4 et 30 secondes



Coût : variable

- Comptez entre 2 et 12 PA selon le volume traité

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Geler ou dégeler de l'eau
- Évaporer ou condenser de l'eau

Quantité maximum : variable

- Niveau 2 : quelques litres
- Niveaux 3-4 : 10 à 100 litres
- Niveaux 5-6 : 200 litres
- Niveaux 7-8 : 1000 litres
- Niveaux 9-10 : 5000-10000 litres
- Niveaux 11+ : jusqu'à 100000 litres

Restrictions :

- Le sort ne fonctionne pas sur des êtres vivants, même s'ils sont constitués en partie d'eau, et ne concerne que les liquides inertes contenant de l'eau.



Portée : jusqu'à 20 m

- L'eau peut se trouver jusqu'à 20 m du mage, mais la surface traitée peut être beaucoup plus large



Mot de pouvoir :

- Prononcez « Salafaniel daltath ! », des mots dérivés de l'elfique ancien

Notes diverses :

Bien que parfois jugé sans grand intérêt, l'altération de Klonur peut prendre toute sa force à haut niveau, lorsque par exemple des ennemis vous attaquent sur l'eau ou dans une petite épaisseur d'eau. On raconte des cas de pluie battante où des ennemis auraient été figés sur place, les pieds bloqués dans cinq centimètres de glace.

Vous pouvez aussi générer un épais brouillard lorsque vous êtes en zone humide.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage ne dépense que la moitié des PA prévus.

Glaciation des pieds

Dans un genre tout aussi vicieux que le chemin mortel de Guldur, ce sort est idéal pour bloquer un adversaire. La cible se retrouve avec deux pieds figés dans un bloc de glace, pendant plusieurs minutes. Le froid intense cause des dégâts, mais surtout il est impossible de bouger, à moins de sautiller bêtement, maladroitement et de façon ridicule. Très utile en combinaison avec un allié archer ou un lanceur de poignards.

Usages :

- Malédiction à destination d'une cible bipède
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les géants, grands monstres
- Produit des dégâts de froid de type magique



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 5 minutes

- Les dégâts ne sont comptés qu'à la fin du sort
- La cible touchée ne peut se déplacer jusqu'à la fin



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : ID+I

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Si la cible porte des bottes renforcées, ne comptez pas les dégâts



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue, elle peut être à couvert car il s'agit d'une malédiction et non d'un projectile



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : « Satola'h ma-gout'kio ! »
- Si possible, souriez avec méchanceté

Notes diverses :

Quand le sort est réussi, la cible sent ses deux pieds se bloquer dans un bloc gelé. Si elle est en train de se déplacer, elle a déjà une chance de tomber (tester une épreuve d'ADRESSE).

Par la suite, la cible ne pourra se déplacer jusqu'à la fin du sort. Si elle est au sol, elle ne pourra se relever que sur une épreuve de FORCE/d'ADRESSE.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges.

Réussite critique : pas de résistance possible.



Invocation : Glaciator

Élémentaire mineur du Plan Gelé. C'est un petit humanoïde de glace très agité (environ 1 mètre de haut), qui combat en projetant sur sa cible une écharde de glace acérée tirée de son propre corps. Il n'est pas très puissant ni très habile, et on peut le défaire avec tous les moyens classiques, en particulier le feu. Il est insensible à toutes les attaques de glace.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Immunité à la glace, intelligence limitée



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur de ce type.



Énergie vitale : 10	INT : 6
AT : 9	Esquive : 10
COU : 20	PR : 3
Classe/XP : 10	Res. Magie : 6

Il peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+2

- Une écharde de glace projetée à faible distance, souvent au corps à corps et au maximum à 2 mètres
- Les dégâts sont de type tranchant/froid/magiques
- Attaque à distance, imparable, doit être esquivée

Notes diverses :

Glaciator est principalement sensible aux attaques de feu. Les dégâts d'une telle attaque sont donc multipliés par deux.

Une fois invoqué et contrôlé, il est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.



Douche de Claramorwen

Un sort utile en vacances, après une bonne partie de Troll Ball, avant un spectacle ou à la suite d'un combat salissant : il permet de faire pleuvoir sur la cible (le mage ou une personne de son choix) une eau à bonne température, enrichie en éléments actifs et parfumée. En plus, ce sort soigne les blessures et laisse la peau douce ainsi que les cheveux soyeux. L'effet obtenu augmente avec les niveaux.

Usages :

- Guérison et soin pour un allié ou pour le mage
- Prend un certain temps
- Bonus temporaire au charisme

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

- Pendant ce temps, le mage et la cible ne peuvent faire autre chose



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'écorce de boulorne
- 1 dose d'essence de jujuba



Coût : variable

- Le mage dépensera au moins 2 PA, et au maximum 1 PA par niveau pour augmenter l'effet

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

Selon niveau du mage :

- Récupération cible : (nombre de PA dépensés)+3 PV
- CHA+1 pendant 24 heures

Restrictions :

- Seulement sur humanoïde d'origine non magique



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Le mage ne peut être à plus de 5 m de la cible



Mot de pouvoir :

- Il faut chanter plusieurs fois « An enfrey enanh salahr' ! » et ça peut devenir pénible.

Notes diverses :

Le mage mélange les ingrédients et se concentre, puis la pluie fera son travail.

Le rituel dure un peu moins de cinq minutes et le bénéficiaire du soin doit être entièrement nu (ou en pagne). Il faut également une zone assez propre et du calme pour ne pas être dérangé.

Échec critique : c'est une pluie légèrement acide qui tombe... la cible ainsi aspergée doit fuir la zone rapidement mais perdra 1D6 PV et sera sujette à CHA-2 pendant 3 jours.

Réussite critique : le mage peut ajouter 1D6 aux PV récupérés.



Invocation : Aglougoudou

C'est un petit élémentaire de l'eau qui peut rendre des services variés. Il n'est pas utile en combat mais parfois, il est bon d'avoir de l'eau en quantité suffisante.

Permet de prendre un bain, d'arroser quelque chose, de créer une petite zone de pluie, une fontaine.

L'eau peut prendre n'importe quelle forme

Caractéristiques :

- Générateur d'eau
- L'eau est pure et potable



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 3 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour Aglougoudou ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur de ce type.

Notes diverses :

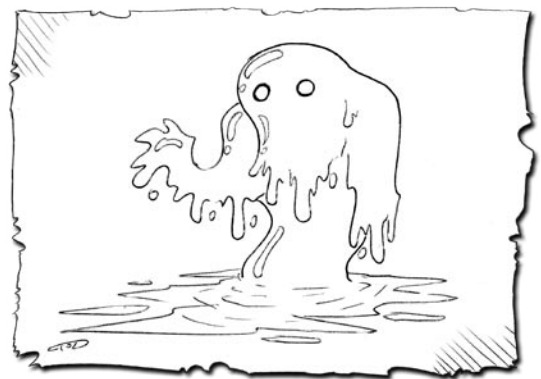
Aglougoudou n'a pas de caractéristiques : il génère seulement de l'eau.

Il est donc impératif de le renvoyer rapidement, sans quoi il risque d'inonder complètement une zone. Il finit en général par se tarir après quelques heures.

Il peut générer jusqu'à 10 litres par seconde, et l'eau peut prendre la forme que vous désirez : en pluie ou en jet. Elle sera froide mais non gelée.

Il doit être contrôlé en permanence ou bien il fera n'importe quoi. Si le mage s'occupe d'autre chose, Aglougoudou inondera les lieux.

Il ne peut faire aucun dégât sur une cible, à moins de provoquer la noyade d'une personne entravée.



Conjuration du Canard de Bain

Ce sort, très prisé des elfettes de niveau 1 (la plupart d'entre elles par ailleurs ne peuvent pas le lancer), consiste à faire venir du plan Ikkyah un canard de bain, jaune, de forme ridicule, fait d'une matière bizarre et qui peut se prêter à plusieurs usages. Attention : parfois, quelques infimes démons, aussi farfelus que désœuvrés, se substituent à la conjuration et en profitent pour se dissimuler dans le susnommé canard de bain. Il devient alors vibrant.

Usages :

- C'est amusant
- Ça détend pendant le bain
- C'est même parfois distrayant



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : permanent

- Le canard ne repart jamais



Coût : 1 PA

Épreuve : INT+4

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets :

- Apparition d'un petit bibelot flottant en forme de canard jaune



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Le mage peut invoquer des Canards de Bain jusqu'à cette distance



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et c'est tant mieux

Notes diverses :

Pour chaque canard invoqué, lancez 1D6. Si vous obtenez 6, c'est un canard vibrant.

Cet étonnant canard peut servir à faire un cadeau à un(e) ami(e) ou un être cher. La version vibrante, par ailleurs, peut se revendre un bon prix auprès des elfes ou des dames de la bourgeoisie.

Comme le sort est très facile à reproduire, il existe des mages obsédés par les canards de bain qui en produisent plusieurs par jour, sans raison particulière. On retrouve ensuite ces objets en vente dans les bazars de province, car hélas ils ne semblent jamais retourner dans leur plan d'origine et sont imputrescibles. On a retrouvé un jour un vieux mage dans sa baignoire, mort d'ennui chez lui au milieu de plusieurs centaines de canards jaunes.

Échec critique : le mage fait apparaître un canard colossal et lourd qui tombe sur le groupe et blesse une personne choisie par le destin pour 2D6+4 PI.

Réussite critique : le mage fait apparaître 1D6 canards !

Armure d'eau de Schulman

C'est un autre type d'armure de l'école de l'Eau et de la Glace, cette fois particulièrement adapté à la résistance contre des sortilèges ou des malédictions. Il s'agit d'une fine couche d'eau, provenant d'un plan étrange, qui se forme sur la peau ou l'armure de la cible et a tendance à renvoyer une bonne partie des ondes magiques. Très humide et froide, cette armure laisse la cible trempée après coup et a malheureusement tendance à causer des rhumes et d'autres maladies.

Usages :

- Protection contre des sortilèges
- Résistance magique améliorée
- Pour le mage ou un allié
- Durée limitée



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- L'armure reste active tant que dure le combat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Ajoute une protection magique
- Peut donner un coup de froid (voir notes)

Restrictions :

- Seulement sur humanoïde d'origine non magique

Modificateurs :

Selon le niveau du mage :

- Application : voir notes
- Niveaux 3-5 : RM et PR+3 (sélectif)
- Niveaux 6-7 : RM et PR+4 (sélectif)
- Niveaux 8-9 : RM et PR+5 (sélectif)
- Niveaux 10+ : RM et PR+6 (sélectif)



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- En général, « Allafreth yallah noor ! »

Notes diverses :

Du fait de son étrangeté, la protection physique générée par ce sortilège est assez sélective. Elle ne concerne que les dégâts énergétiques ou typiquement magiques comme les boules de feu, les éclairs et rayons, les foudres et autres boules d'énergie. Tous les autres dégâts demeurent inchangés.

Coup de froid : après un combat, le héros pourra attraper certaines maladies, à tirer au D20 : 1-14, rien ; 15-16, rhume des pierres ; 17, fièvre fanghienne ; 18, fièvre de marais ; 19-20, tremblotite.

Échec critique : l'armure liquide empêche la cible de respirer, celle-ci menaçant fréquemment de se noyer. La cible aura -5 à toutes ses épreuves. Ajoutez aussi 5 au résultat du D20 pour le coup de froid.

Réussite critique : le mage ne dépense que 4 PA et on ajoute +1 au bonus de PR et de RM obtenu.



Invocation : Créature des glaces

Il s'agit d'une créature étrange vivant dans un plan intégralement et perpétuellement gelé et qui vient parfois de son plein gré dans les régions les plus froides de la Terre de Fangh. Comme d'autres êtres transnaturels, elle forme une porte dimensionnelle à elle seule.

C'est une bête qui a la forme d'un petit ours blanc, mais sans l'air mignon, et qui dispose de très longues griffes infligeant d'atroces brûlures de glace.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Vulnérable à tous types de dégâts
- Particulièrement vulnérable au feu
- Inflige des blessures magiques

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes



Ingrédients :

- de la glace (au moins 1 kilo)
- 1 dose de poivre
- 1 dose de poudre de granite



Coût d'invocation : 11 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule créature des glaces.



Énergie vitale : 40	INT : 9
AT : 11	Esquive : 7
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 22	Res. Magie : 8

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+4 (griffes)

- Dégâts tranchants ET magiques (glace) infligés à l'aide de ses griffes

Notes diverses :

Une fois invoquée et contrôlée, la créature est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.

Il ne peut survivre longtemps par forte chaleur, et disparaîtra de lui-même si le climat ne lui plaît pas.



Douche de grêle frénétique

Voici un sortilège assez destructeur : le mage invoque une averse d'énormes grêlons, qui vont sans distinction frapper les ennemis, les amis, le décor et les animaux familiers dans une zone restreinte. La grosseur et la violence des grêlons va s'améliorer avec l'expérience du lanceur, mais malheureusement les projectiles vont rester à jamais aveugles et bêtes. Il faut donc utiliser ce sortilège avec parcimonie, ce qui est de toute façon une obligation dans la mesure où il est nécessaire de dépenser une grande quantité d'énergie astrale.

Usages :

- Dégâts sur plusieurs cibles
- Efficacité dépendant du niveau
- Frappe aveuglément sur la zone



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 4 assauts

- Pendant ce temps, les grêlons frappent et les cibles sont handicapées
- Les dégâts sont décomptés après ces 4 assauts



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Cibles : -4 à toutes les épreuves pendant 4 assauts

Restrictions :

- En extérieur uniquement, ou dans des souterrains naturels (grottes)



Dégâts : variables

- Ces dégâts sont FIXES et sans bonus possible
- Niveaux 4-5 : 2D+4 par cible
- Niveau 6-7 : 2D+5 par cible
- Niveau 8-9 : 2D+6 par cible
- Niveau 10 : 2D+7 par cible
- Niveau 11+ : 2D+8 par cible
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet :

- Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 10 mètres de diamètre



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Salkor Allafreth yalmak ! »

Notes diverses :

Pendant le sort, il n'est pas possible d'interagir avec les gens qui sont dans la zone.

Après le passage d'une douche de grêle frénétique, en plus des dégâts sur les victimes il est possible de compter également des dégâts matériels : objets fragiles brisés, plantes massacrées, toitures ruinées.

Échec critique : la douche de grêle, malheureusement, se forme autour du mage.

Réussite critique : les grêlons sont plus gros que prévu, ajoutez +2 aux dégâts et encore -1 au malus des cibles.

Petit bateau

On murmure que ce puissant sort servirait à dépoiller les jeunes elfettes de leurs sous-vêtements, mais peu d'informations fiables circulent (officiellement) à ce sujet, et il semblerait de toute manière qu'elles n'en portent pas souvent. Toujours est-il qu'il paraîtrait (enfin, c'est ce qu'on dit) que ce sort serait capable de liquéfier les sous-vêtements d'une personne incapable de résister à la magie. On ignore à quoi cela peut bien servir, à part déstabiliser la personne en question.

Usages :

- Faire disparaître les sous-vêtements
- Déstabiliser un adversaire



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- Les sous-vêtements disparaissent à jamais
- Comptez 1D6 assauts de déstabilisation



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible, surprise, se sent très bizarre, hésitante et découragée pendant 1D6 assauts (COU-3, INT-3) et n'effectuera aucun déplacement pendant ce temps

Restrictions :

- Sur des humanoïdes d'origine non magique, équipés de sous-vêtements
- Ne fonctionne qu'une fois sur la même cible...



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Petit bateau ! » car c'est un sort moderne

Notes diverses :

L'inventeur du sortilège était sans doute un peu dérangé, car si les sous-vêtements disparaissent bel et bien à tout jamais, le reste des vêtements n'est généralement pas touché. L'intérêt de la chose échappe au commun des mortels, sauf dans le cas où l'on se promène sur une plage. Car oui, cela fonctionne également avec les maillots.

La réaction d'une personne qui se retrouverait nue suite à ce sort dépend entièrement de sa personnalité.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : tous les vêtements et protections de la cible sont désintégrés, à l'exception du casque et des bottes (COU-8 et ajustement du score de PR).

Bwé de sauvetage

Issu des travaux du mage Isambaar Bwé, mage maladroit de Waldorg qui tombait souvent à l'eau malgré sa spécialisation, ce sort permet au lanceur de conjurer en un claquement de doigts une bouée magique de sauvetage, invisible, qui repousse l'eau et donne à son porteur une capacité de flottabilité dont la poussée et la durée dépendent de la puissance du lanceur.

Usages :

- Pour éviter la noyade
- Pour le mage ou un allié
- Efficacité dépendant du niveau



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets : variables

Flottabilité de la bouée dépendant du niveau

- Niveaux 4-5 : 100 kilos
- Niveaux 6-7 : 120 kilos
- Niveaux 8-9 : 150 kilos
- Niveaux 10-11 : 200 kilos
- Niveaux 12+ : 300 kilos



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Le mage peut générer une bouée jusqu'à cette distance



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Alamadh soltur Bwé ! »

Notes diverses :

La flottabilité de la bouée sera très vite suffisante pour aider les alliés les plus lourds à surnager. Parfois même, ils pourront nager à deux avec une seule bouée.

Malheureusement, étant de nature invisible et étrange, la bouée ne peut pas être utilisée pour autre chose que pour faire flotter une personne.

Échec critique : ce n'est pas une bouée mais une étrange créature aquatique carnivore qui est invoquée, sorte de grosse salamandre noire. Elle mordra plusieurs fois avant de s'enfuir dans les profondeurs, faisant perdre 1D6 PV à la cible.

Réussite critique : la bouée n'est pas invisible mais rouge et blanche, provient d'un plan d'existence inconnu et on peut lire dessus les mots Pacific Princess. Elle ne disparaîtra pas et pourra se vendre comme objet de collection.

Branchies de Bubula

Grâce à ce sort, le sorcier développe instantanément, et pour une durée qui dépend de sa puissance, une capacité de respiration subaquatique. Notons au passage que ce sort ne vous enseigne pas la natation, pas plus qu'il ne vous permet de résister aux requins : vous pouvez toujours mourir d'épuisement en nageant contre le courant, ou vous faire dévorer par un requin-râteau albinos, mais au moins vous ne serez pas noyé avant la fin du sort.

Usages :

- Respirer normalement sous l'eau
- Faible durée
- Pour le mage uniquement



Durée d'incantation : 8 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez 2 minutes par niveau
- Bonus à partir du niveau 10, comptez 5 minutes par niveau



Coût : 2 PA

Épreuve : INT+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Respirer sous l'eau sans problème

Restrictions :

- Ne permet pas de respirer dans d'autres liquides



Portée : contact

- Ne fonctionne que pour le mage



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux qui peut être lancé sous l'eau, donc sans parler

Notes diverses :

Né des recherches longues et ardues de Francesca «Bubula» Montur, ce sortilège est extraordinaire pour visiter les fonds sous-marins sans appareillage gobelin ou casque-bulle d'ingénieur. Le seul problème, bien souvent, est de ne pas se laisser distraire par la splendeur du monde sous-marin et penser à remonter avant que le sort ne prenne fin.

Si quelqu'un tente de vous noyer, vous avez aussi le temps de lancer le sort afin de décider ensuite de quelle façon vous allez vous débarrasser de votre agresseur.

Échec critique : le sortilège fonctionne mais le mage s'inflige la mutation mineure «Gros pieds palmés», qui donne CHA-2 et impossibilité de porter des bottes ou des chaussures.

Réussite critique : le mage double la durée du sort.

Arme réfrigérante

Pour améliorer une arme qui n'aurait pas déjà été enchantée, vous pouvez lui ajouter à l'aide de ce rituel ce qu'on appelle communément des « dégâts de glace ». Pour chaque coup porté viennent s'ajouter aux dégâts naturels de l'arme la souffrance d'une engelure violente.

Il faut pas moins d'une heure de rituel pour travailler sur une arme, et ce sortilège aura une durée de plusieurs jours jusqu'à perpétuité, selon le niveau du lanceur.

Usages :

- Enchantement d'une arme grâce à un rituel
- Produit des dégâts de glace de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du sort : variable

- Le sort durera 1 jour par niveau du mage
- Aux niveaux 12+, le mage peut choisir une durée illimitée en dépensant +10 PA



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent
- 1 dose de graisse de poil de castor
- 1 arme non enchantée



Coût : 8 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- L'arme produit des dégâts magiques

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les arcs, arbalètes ou armes à poudre mais peut enchanter des projectiles tels que des flèches, carreaux ou poignards
- Pas de bonus de dégâts contre des créatures insensibles au froid



Dégâts : +1D (glace, magique)

- Ajoutez 1D6 de dégâts de glace à l'arme

Portée : contact

- Le mage doit toucher l'arme pour mener le rituel



Mot de pouvoir :

- Une assez longue suite en vontorzien-waldorgais

Notes diverses :

Cette technique, à haut niveau, peut rapporter pas mal d'argent au mage car il y a toujours des aventuriers en quête d'un bon combat qui n'ont pas assez d'argent pour se payer une arme enchantée, vu que les tarifs de ces dernières sont souvent prohibitifs. Parfois même, le mage ne prévient pas ses clients que l'enchantement a une durée de fin...

Il est à noter que l'arme passe immédiatement en statut « arme magique » et peut désormais blesser les créatures insensibles aux armes classiques, comme certains démons ou des élémentaires. Sa résistance n'est pas modifiée.

Échec critique : quelque chose se passe très mal et l'arme devient molle, verte à pois jaunes et inutile. Le client est grincheux.

Réussite critique : magnifique dosage du sort, l'arme aura 1D+3 PI de bonus au lieu de 1D.

Patinoire de Bitrule

Ce sortilège est particulièrement désopilant, mais reste très utile en combat bien qu'il soit coûteux. Le mage fait apparaître sur n'importe quel sol plat et lisse (pavés, carrelage, terre battue, parquet) une épaisse flaque d'eau savonneuse, le temps d'un combat. Les caractéristiques des combattants sont fortement diminuées (aussi bien pour les ennemis que pour les alliés) et leur faculté de déplacement très amoindrie.

Usages :

- Rendre une zone impraticable
- Rire du malheur des autres



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le sort reste actif tant que dure le combat



Coût : 8 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Génère une grande flaque glissante

Restrictions :

- Sur sol plat et lisse uniquement

Modificateurs :

Toute personne sur la zone subit :

- Mouvement divisé par deux
- AT/PRD/AD-3
- +2 aux chances de maladresse
- Effet spécial (voir notes)



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : variable

- Niveaux 6-8 : zone 6 m
- Niveaux 9-10 : zone 8 m
- Niveaux 10+ : zone 15 m



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Faladinal Yglizh ! »

Notes diverses :

Effet spécial : tous les trois assauts, tous les gens sur la zone doivent réussir une épreuve AD, et ceux qui échouent se retrouvent au sol pour trois assauts.

On a parlé de l'effet du sort sur les cibles dans la zone, mais il faut mentionner aussi le ridicule de leurs gesticulations. Le sort n'en est pas moins mortel, pour peu qu'on sache l'utiliser à bon escient.

Certains nobles paient parfois des mages pour lancer ce sort sous les pieds de leurs bouffons afin d'amuser leurs semblables.

Échec critique : le mage invoque bien la patinoire, mais il est au centre de la zone...

Réussite critique : le mage ne dépense que 4 PA.

Aisance de l'ablette

Ce sort permet à son lanceur de devenir aussi agile qu'un poisson dans l'eau et de se mouvoir rapidement et précisément en milieu aquatique ou subaquatique. Attention, il ne permet pas de respirer sous l'eau mais vous pouvez l'utiliser en combinaison avec « Branchies de Bubula » pour un effet optimal. Comme il ne dure qu'un certain temps, il vaut mieux maîtriser la durée de la traversée.

Usages :

- Assistance à la nage
- Pour le mage uniquement



Durée d'incantation : 8 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez 2 minutes par niveau
- Bonus à partir du niveau 10, comptez 5 minutes par niveau



Coût : 3 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Restrictions :

- Ne permet pas de nager très efficacement avec de grosses charges

Bénéfices :

- AD+8 pour toute épreuve impliquant la natation



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux qui peut être lancé sous l'eau, donc sans parler

Notes diverses :

On a rarement besoin d'être un très bon nageur, mais toutefois quand c'est le cas il s'agit souvent de questions de vie ou de mort.

Le mage, pour peu qu'il ne soit pas timide et pas trop fier, peut éventuellement organiser des spectacles de natation au cours desquels il démontrerait ses talents à des nobles éberlués.

Échec critique : le mage s'inflige une mutation mineure, à tirer dans le tableau correspondant.

Réussite critique : la durée du sort est doublée.

Geyser de Schulman

Quand il s'ennuie ou qu'il se trouve agacé par d'incultes mécréants, le mage spécialiste de l'eau peut faire jaillir du sol un geyser d'eau bouillante. Le sol se creusera d'un trou et l'eau montera à quelques mètres avant de retomber en pluie bouillante sur une zone circulaire de quelques mètres de diamètre. Si le geyser n'est pas utilisé à des fins décoratives ou pour donner un spectacle dans un jardin, il permet d'infliger des dégâts dans toute la zone arrosée.

Usages :

- Dégâts de zone
- Spectaculaire et insolite
- Ignore l'armure en partie



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 6 secondes



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

Effets :

- Un geyser bouillant arrose tout le monde, sans faire de détail, dans la zone concernée

Restrictions :

- En extérieur uniquement



Dégâts : 2D+4/cible

- Ignore la moitié de l'armure naturelle
- Ces dégâts sont FIXES et sans bonus possible
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : variable

- Niveaux 7-8 : 5 m de diamètre
- Niveaux 9-10 : 10 m de diamètre
- Niveaux 11+ : 15 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- En général on dit «Shamazaan!»

Notes diverses :

Personne ne sera épargné par les retombées bouillantes, pas même le mage lui-même à moins qu'il ne dispose d'un parapluie de très bonne qualité.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : l'eau bouillante est également acide et causera +3 PI ainsi qu'une perte de 1 en PR.

Tempête neigeuse de Gloloum

Ce sort permet de déclencher une chute de neige subite et très forte, sur une zone dépendant du niveau du jeteur de sort et pendant un temps limité. Il fait partie de ces âneries qui font que les gens sur les marchés disent qu'il n'y a « plus de saisons ». En dehors de cela, ce sort qui arrive subitement sur un groupe de gens mal préparés va leur causer brusquement des gelures, puis tous ceux qui ne peuvent s'enfuir ou se mettre à l'abri perdront lentement leur énergie vitale.

Usages :

- Frigorifier tout le monde sur une zone
- Blessé ou tuer à longue échéance
- Peu utile en combat



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 30 minutes



Coût : 10 PA

Épreuve : INT-1

Effets :

- Grand froid humide, gel et vent glacial sur la zone

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Sans effet sur les créatures insensibles au froid
- Les grandes villes sont protégées contre ce sort



Dégâts : 1D6 BL/min

- Dégâts FIXES, sans bonus possible
- Ignore tout score d'armure
- Un jet de dé par minute pour chaque cible



Portée : jusqu'à 50 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : variable

- Niveaux 7-8 : 100 m de diamètre
- Niveaux 9-10 : 200 m de diamètre
- Niveaux 11+ : 500 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Marani'en elferah ! »

Notes diverses :

Lorsque les gens se retrouvent dans la zone neigeuse, ils n'ont rapidement qu'une idée en tête : en partir.

Notez que les humains habitants des contrées nordiques, bien qu'ils soient encore sensibles au froid, sont souvent équipés de vêtements diminuant nettement les effets d'un tel blizzard.

Pour quelqu'un qui serait très très méchant, il permet par exemple de tuer des gens à petit feu en les attachant autour d'un totem et en balançant la tempête de neige sur la zone en question. Le jeteur de sort pourra s'en aller boire un chocolat chaud tandis que ses ennemis se rabougrissent les parties génitales.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : la tempête de neige commence par une averse de grêlons qui causent 2D6 PI de dégâts à toutes les cibles, dès la première seconde.

Vision des eaux

Grâce à ce sort très utile prenant la forme d'une double-vue, le lanceur peut voir à travers l'eau, même trouble, jusqu'à une distance de plusieurs centaines de mètres, comme s'il s'agissait d'air. Il se révèle très utile pour voir arriver les monstres marins, mais aussi pour trouver les bons coins de pêche ou distinguer un trésor englouti.

Usages :

- Voir parfaitement à travers l'eau
- Voir à travers le brouillard
- Assister des recherches en milieu aquatique
- Voir approcher des menaces sous l'eau



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 3 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13



Portée : loin

- Le mage peut voir jusqu'à plusieurs centaines de mètres si la profondeur d'eau le permet, mais toutefois sera limité par sa propre vue et ne pourra donc pas distinguer des petits objets à grande distance



Mot de pouvoir :

- On dit « Dlortrok estgalvanh ! » ce qui est assez difficile à prononcer correctement

Notes diverses :

Même si certains vieux mages un peu cinglés prétendent que « c'est bien pour voir se baigner les gens tous nus en été », le sort a d'autres usages inattendus.

Par exemple, dans le cas où une forte pluie aveugle le mage, il lui permet de voir. Et chose encore plus étonnante, le sort fonctionne aussi à travers le brouillard, pour autant qu'il ne soit pas d'origine surnaturelle.

Échec critique : suite à une très mauvaise prononciation, le mage s'inflige « Cécité de Clanduche » et ne voit plus rien du tout pendant 1D20 minutes (-8 à toutes les épreuves physiques, COU-6).

Réussite critique : le mage ne dépense qu'un seul PA.

Déluge de Niapiludis

Ce sortilège est bien utile pour faire pousser les champignons en été. En effet, il permet au mage de provoquer une pluie battante, froide et tenace pendant un certain nombre d'heures, sur un périmètre donné (une zone assez large tout de même pour que la pluie ne semble pas « bizarre »).

Cette pluie peut avoir diverses utilités : elle est si forte qu'elle gêne la vision, détrempe les vêtements bien sûr et fait rouiller les haches, mais peut aussi causer des catastrophes écologiques.

Usages :

- Pluie battante sur une zone
- Sort longue durée

XXX

Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez une heure par niveau du mage

☆☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Restrictions :

- Le sortilège ne peut pas être lancé sur de grandes villes, car elles sont protégées magiquement

~~~~~

Portée : proche

- Le mage doit être en bordure de la zone visée pour lancer le sort

Aire d'effet : large

- Zone en forme de cercle de 5 à 10 km de diamètre



### Mot de pouvoir :

- Une litanie assez difficile à prononcer

### Notes diverses :

En plus de pouvoir faire céder des barrages, provoquer des coulées de boue ou inonder des champs, ce déluge peut diminuer fortement le courage de tous les individus touchés par cette pluie car il n'y a rien de plus déprimant que de rester cloîtré chez soi en regardant tomber la pluie. Il est ainsi possible de stopper une armée entière en lançant le sort au bon moment.

Certains mages attirés par l'argent ont profité de ce sortilège pour s'enrichir auprès de cultivateurs ou des nomades du désert, et d'autres se sont fait passer pour des dieux auprès des peuplades les plus primitives. Certains n'ont aucune fierté.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage peut doubler la durée du sortilège, à ses risques.



# Appel du Cube Blanc

Voici un sort curieux qui conjure une entité étrange depuis un plan sans doute aquatique et méconnu : il s'agit d'un gros cube blanc, lourd, qui tombe du ciel en provoquant de gros dégâts. On ne sait toujours pas à quoi il peut bien servir au demeurant dans son plan, mais dans le nôtre il est très bien pour écraser les orques. À noter que certains cubes sont dotés d'une trappe sur le dessus, et d'autres d'un hublot curieux (sans doute des individus mâle et femelle).

## Usages :

- Invocation instantanée
- Dégâts sur une cible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le cube arrive et tombe, plaf !



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys

## Effets :

- Dégâts contondants
- Cible assommée (humanoïde de taille standard) sur 1D6 en obtenant 5 ou 6
- Possibilité d'esquive de la cible avec une épreuve AD très bien réussie

## Restrictions :

- En extérieur uniquement



Dégâts : 3D+6

- Dégâts contondants, physiques
- Sur gobelin, gnôme, semi-homme, kobold ou petit animal : décès instantané
- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



## Mot de pouvoir :

- Dites bien fort « Cube de Ouirlepouh ! » car c'est un sort assez moderne

## Notes diverses :

Le Cube Blanc : tout ce qu'on sait sur le mode de vie de cette curieuse créature c'est qu'elle est parfois pleine de linge sale et repoussant dont elle semble se nourrir.

Cette cuve renferme tantôt un liquide, tantôt une poudre (oeufs ? sang ?) qui a des vertus nettoyantes proches du savon. La conjuration provoque sa mort, mais elle est parfois sensible à des sorts électriques qui la réaniment quelques instants. Enfin, on s'en sert surtout pour assommer les gens, de toute façon.

Échec critique : 1D6 cubes blancs sont invoqués, qui vont tomber chacun sur une cible différente déterminée au hasard, et en premier sur le mage.

Réussite critique : le cube blanc est d'un « format familial » et cause 5D+6 PI, assommant forcément une cible humanoïde de taille standard.

# Piège glacé de Gluk (piège)

Voici un petit rituel qui permet de blesser et de piéger des monstres ou des individus malveillants. Quand une victime passera sur la zone préalablement enchantée par le piège, elle sera frappée par une colonne de glace sortant du sol, qui lui causera de multiples blessures. Elle restera ensuite prisonnière de la glace à moins de disposer d'un moyen de briser l'enchantement, et pourra mourir sous l'effet des dégâts prolongés.

## Usages :

- Rituel court visant à l'enchantement d'une zone
- Produit des dégâts de froid de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ne peut pas être lancé pendant un combat

XXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : permanent

- En marchant sur la zone piégée, le malandrin se retrouve bloqué à tout jamais, jusqu'à ce qu'il soit libéré ou qu'il meure de froid

☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : INT

————— ★ ——— +++

Dégâts : 2D+8 + durée

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Les dégâts initiaux comptent au déclenchement
- Une fois bloquée, la cible perd 1D6 PV par heure

☹☹

Portée : contact

- Le mage doit être sur la zone pour l'enchanter

Aire d'effet : zone 3 m

- Quiconque marchera dans la zone d'effet du sort activera le piège, sur 9 m² environ



## Mot de pouvoir :

- Mantras spéciaux en Vontorzien
- À prononcer avec un air concerné



## Ingrédients :

- 1 dose de Poudre de Bérylium

## Description du rituel :

Il ne faut que cinq minutes de rituel pour disposer la poudre sur la zone du piège, le tout en récitant les incantations.

## Notes diverses :

Ce piège n'a pas de date de péremption. Il sera donc actif jusqu'à ce que quelqu'un marche dans la zone enchantée. Par conséquent, il est vital pour vous de bien noter sa disposition... Il est possible de le détecter avec un Examen de Priaka, et le désamorcer avec un Advanced Dispel Magic ou une Disjonction de Torchaveth.

Les ennemis qui meurent dans un piège ne rapportent que 50% des XP.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : décès de la cible au déclenchement.



# Invocation : Oudoul

Cet élémentaire intermédiaire du plan de l'eau avait été supprimé des ouvrages d'invocateur car il provoquait bien trop de dégâts matériels. De nombreux mages, par ailleurs, ont péri noyés en essayant de sortir d'une salle de rituel trop bien fermée. Toutefois, il peut être nécessaire, de temps à autre, d'avoir de l'eau en quantité suffisante. La version mineure, Aglongoudon, est bien connue et souvent utilisée pour se rafraîchir les pieds. Invoker Oudoul cause la plupart du temps la panique et la désorganisation.

## Caractéristiques :

- Générateur d'eau de grande puissance
- L'eau est pure et potable



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 8 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire intermédiaire.

## Notes diverses :

Oudoul n'a pas de caractéristiques : il génère seulement de l'eau, mais en très grande quantité. Si vous ne le contrôlez pas, il va déferler dans toutes les directions et causer un malus de -5 aux épreuves de tous les gens présents dans une zone circulaire de vingt mètres.

Dirigé précisément sur une cible, il va la submerger et empêcher cette dernière d'agir, l'affligeant d'un malus de -6 à toutes ses épreuves. Tous les gens au contact, quant à eux, subiront un malus de -4. Si vous êtes dans une pièce fermée, l'eau montera rapidement et handicapera sérieusement tous les déplacements.

Capable de faire jaillir jusqu'à 100 litres par seconde, c'est un véritable raz de marée miniature qui peut balayer des cibles de petite taille dans un couloir, refaire l'aménagement d'une pièce ou bien faire couler une barque en quelques secondes.

Il est donc impératif de le renvoyer rapidement, sans quoi il risque d'inonder complètement une zone. Il finit en général par se tarir après quelques heures, mais c'est suffisant pour ruiner n'importe quel local. En outre, tous ceux qui ont été aspergés par cette eau froide ont 50 % de chances d'attraper un rhume.

# Doigt gelé de Bitrule

Voici une très belle attaque à distance, chère aux mages de haut niveau de grande renommée. C'est une arme unique et très véloce qui permet de transpercer une cible avec une écharde de glace très solide provenant du plan d'Haargoth.

En outre, l'attaque possède une assez longue portée si bien qu'on parle parfois de « sort de tireur d'élite ».

## Usages :

- Projectile à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le projectile est très rapide et ne peut être esquivé



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-3



Dégâts : 5D

- Dégâts de projectile enchanté
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 60 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et c'est aussi bien comme ça

## Notes diverses :

Le Doigt gelé de Bitrule n'est pas facile à réussir car il nécessite tout de même pas mal de concentration ainsi qu'une bonne adresse. Toutefois, la cible touchée sera généralement dans un sale état.

Certains mages ivres ont parfois fait des concours de tir sur d'innocents badauds en sortant des tavernes, et ils ont généralement passé ensuite plusieurs décades en prison.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges.

Réussite critique : tirez un critique de projectile (avec +5 sur le D20) en plus des dégâts du sort.

## Eau de Vie de Gluk

Ce sort n'a rien à voir avec des pratiques alcooliques. Il se concrétise par un jaillissement d'eau gazeuse, qui part en fontaine des mains du lanceur. En emprisonnant ainsi l'énergie loyale-bonne de Braatv' dans un jet d'eau, le mage crée une sorte d'eau « bénite » dont le contact est blessant pour les mort-vivants, démons et autres créatures nocives à l'être humain gentil et bon qui sommeille en chacun de nous. Ou pas.

### Usages :

- Défensif et offensif à la fois
- Ignore totalement l'armure (PR)
- Efficace contre : zombies, squelettes, démons
- Efficace contre les créatures réanimées de base
- Ne blesse pas d'autres entités



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : voir coût

- Le sort peut être maintenu tant qu'il est alimenté en énergie astrale



Coût : 4 PA/assaut

Épreuve : MagiePsy

- L'épreuve n'est passée qu'une fois

### Effets :

- Arrose les cibles et leur cause des dégâts
- Amène les morts-vivants à fuir



Dégâts : ID+3/assaut/cible

- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore l'armure naturelle
- Un jet de dé par assaut pour chaque cible



Portée : Jusqu'à 10 m

Aire d'effet : cône face au mage

- Largeur du cône au démarrage = 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité = 5 m



### Mot de pouvoir :

- Des mots étranges en moriaque et en elfique

### Notes diverses :

Le mage devra se tourner dans la bonne direction pour arroser un maximum de créatures, et le tour est joué. Il est possible ainsi d'anéantir plusieurs zombies ou squelettes mais il faudra par contre faire attention au capital d'énergie astrale, qui baissera très vite.

On attribue la création du sort à une bêtise (comme souvent en magie) commise par un conjurateur aquatique lors d'un combat aux coté d'un paladin de Braatv' : c'est bien connu, les héros poseurs brassent de l'air. Or, le plan élémentaire de l'eau concerné ici semble astralement proche de celui de Braatv', ce qui permet une certaine fongibilité de leurs énergies.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : l'eau est particulièrement bienfaisante et causera 2 PI supplémentaires.



# Crue soudaine de Schulman

Souvent ignoré à tort, ce sortilège a été bien utile au cours de l'histoire. Il permet au mage de faire monter rapidement le niveau d'un cours d'eau ou d'un plan d'eau de taille modeste (en eau douce, éventuellement près d'un estuaire, mais l'eau salée ne répond pas au sortilège hélas). La dépense en énergie astrale est très fluctuante et dépend de la largeur et de la profondeur de la zone aquatique visée.

## Usages :

- Faire monter une rivière ou un lac
- En eau douce uniquement

XXX

Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : 5 minutes

- L'eau monte rapidement puis redescend doucement pendant cette durée

☆☆☆☆

Coût : variable

- Comptez de 6 à 16 PA selon la zone concernée

Épreuve : INT-4

## Effets :

- L'eau douce monte rapidement et permet d'emporter hommes, bétail et matériel, réduisant tout le monde à l'impuissance

## Restrictions :

- Ne fonctionne pas dans les grandes villes, qui sont protégées contre ce sortilège

~~~~~

Portée : jusqu'à 100 mètres

- Depuis le mage jusqu'au plan d'eau

Aire d'effet : variable

- De dix mètres à plusieurs dizaines de mètres, selon le terrain



Mot de pouvoir :

- Sort murmuré presque silencieux, avec des syllabes en elfique ancien

Notes diverses :

On manque de données précises sur le fonctionnement de ce sort mais toujours est-il qu'il peut aider en de rares occasions, et que dans certaines configurations il a pu balayer des armées entières.

Habituellement, le mage attend que ses ennemis soient positionnés au mieux dans une position basse et proche d'un plan d'eau, de manière à toucher le plus grand nombre possible lorsque l'eau montera. Les cibles sont rarement tuées mais généralement emportées au loin, sauf ceux qui savent très mal nager comme les peaux-vertes, qui meurent sur place.

Les stratèges de Gzor détestent particulièrement ce sortilège.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : c'est un raz-de-marée très violent qui balaie les cibles dans la zone, tuant la plupart d'entre elles.

Blizzard infernal de Gluk

Le blizzard infernal de Gluk est une attaque de masse, très coûteuse en énergie astrale mais très efficace. Une fois l'incantation prononcée, un vent rotatif chargé d'épines de glace descend du ciel et frappe tout le monde, sans oublier les alliés, dans la zone d'action du sortilège. Idéal pour protéger sa fuite ou prendre un groupe par surprise avant de donner l'assaut...

Usages :

- Création d'effet à destination d'une large zone
- Effet magique incontrôlable et destructeur
- Produit des dégâts de froid de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage
- Endommagement également le matériel et mobilier

XXXX

Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : 15 assauts

- Le blizzard sévit pendant 30 secondes environ

☆☆☆☆

Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePhys-2

✂️ ++

Dégâts : 2D par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible

~~~~~

Portée : Jusqu'à 50 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 20 m

- L'effet stationne sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



## Mot de pouvoir :

- Une suite d'incantations étranges venant d'un plan d'existence plat et froid

## Notes diverses :

Ce blizzard n'est pas connu pour ses dégâts considérables mais pour sa zone d'effet très large. Il est souvent utilisé dans les batailles rangées et permet d'affaiblir l'ennemi avant de charger.

Aucune interaction n'est possible entre les gens qui sont à l'intérieur de la zone et ceux qui sont à l'extérieur, pendant la durée du sort.

Les ennemis se trouvant sur le pourtour de la zone ont une chance de fuir avant de subir le maximum de dégâts. Dans ce cas, ils n'en subiront qu'une partie.

Aujourd'hui, le sort est étudié en cours de « Magie de Destruction massive ».

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage ne dépense que 10 PA.

# Mur d'eau de Niapiludis

Bien qu'il ne blesse aucunement les gens qui s'y frottent, ce mur d'eau est impressionnant et peut rebuter pas mal de créatures, notamment les peaux-vertes, trolls et autres ogroïdes qui détestent l'eau. Il permet également de stopper la plupart des projectiles, ou du moins d'empêcher les ennemis de vous viser à travers. La combinaison la plus mortelle de ce sort s'appelle « Mur piégant Niapiludis-Klonur ».

## Usages :

- Protection générale et création d'obstacle
- Taille et durée variable
- Plus ou moins efficace selon les cas



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Empêche certains ennemis de passer
- Ralentit nettement ceux qui veulent passer
- Empêche les ennemis de viser

Effets :

- Dispose d'un effet bonus : voir notes



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée depuis le mage jusqu'à la base du mur

Aire d'effet : variable

- Mur large de 2 m par niveau du mage (mais il peut être moins large, au choix du mage). Au niveau douze, le mur fera donc jusqu'à 24 m de large
- La hauteur du mur est de 3 m, et sa profondeur (épaisseur) est de 4 m environ



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Alfa moora Niapiludis ! »

Notes diverses :

Effet bonus : une fois le sort terminé, le mur d'eau se disperse en retombant, créant alors un petit tsunami qui peut balayer les ennemis proches coincés derrière et leur faire perdre encore quelques assauts. Les peaux-vertes, trolls et ogres ainsi détrempés perdront 3 en courage pour plusieurs heures.

Les ennemis qui ne seraient pas effrayés par le mur d'eau peuvent tenter de le traverser, mais ils devront alors « nager » horizontalement tout en marchant, ce qui pourra leur prendre jusqu'à dix assauts et les rendre vulnérables à certaines attaques (le mage peut également congeler son mur d'eau grâce à l'altération de Klonur, ce qui tuerait sur le coup toute personne coincée dedans).

Échec critique : le mage génère le mur, mais se retrouve en son milieu, ainsi que les personnes qui seraient proches de lui.

Réussite critique : le mur va durer deux fois plus longtemps et semble parcouru de petits éclairs mauves, ce qui le rend d'autant plus menaçant.

## Eau dans le corps

Cette technique sournoise et vicieuse génère une quantité d'eau allant jusqu'à plusieurs litres dans les poumons de la victime, qui peut mourir par noyade si personne ne la sauve avec un contre-sort. Puissant mais difficile à contrôler, comme tous les sorts un peu « violents », il est assez mal vu dans les milieux académiques, surtout pour ses effets catastrophiques dans le cas d'un échec.

### Usages :

- Malédiction radicale sur une cible
- Difficile d'y résister



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 3 minutes

- C'est le temps qu'il faut pour noyer une victime



Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePhys-4

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du mage, arrondi au supérieur

### Effets :

- Les capacités de la cible décroissent rapidement et des malus sont à considérer en cas de combat
- Au bout de trois minutes, la cible décède

### Restrictions :

- Fonctionne seulement contre les humanoïdes de taille standard, d'origine non magique, et les animaux de taille moyenne



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



### Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, on l'a dit c'est sournois

### Notes diverses :

La victime en proie au sortilège, faute de résistance, doit immédiatement procéder à un *advanced dispel magic*, ou s'arranger pour que quelqu'un le fasse, sous peine de décéder dans les trois minutes. Le mage habile qui ne désire pas se salir les mains aura la possibilité d'utiliser ce sortilège comme un instrument de « torture propre » afin de pousser quelqu'un à des aveux, pour le sauver ensuite au dernier moment.

Immédiatement après un décès par effet du sort, un médecin habile ou soigneur émérite peut éventuellement ramener à la vie le noyé, sans recourir à des sorts ni des techniques onéreuses. S'il se passe plus de cinq minutes cependant, le décès sera définitif.

Échec critique : le sort s'abat, au choix du destin, sur le mage ou une des cinq cibles éligibles les plus proches de ce dernier.

Réussite critique : la cible ne peut pas résister au sort, et ce n'était peut-être pas l'effet voulu mais un grand volume d'eau dans le corps la tue sur le coup.

# Histoire d'eau

Un sort très spécial, interdit au moins de 18 ans et qui semble lié à l'eau de manière détournée puisque des corps nus y font des choses dans des bains parfumés. Il provoque des flashes visuels qui, enfin... tout ce qu'on peut dire, c'est que Lafoune est passée par là. Bref, ce sort affecte la personne visée avec de puissantes visions érotiques et lui en fait voir de toutes les couleurs, de telle sorte qu'elle perd sa concentration et une partie de son intelligence.

## Usages :

- Malédiction visant à la déconcentration
- Ce n'est pas pour les enfants



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Effectif pendant 2D6 assauts



Coût : 6 PA

Épreuve : confrontation INT

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : INT+2D6
- Pour une réussite, votre résultat doit être supérieur ou égal à celui de la cible

## Restrictions :

- Efficace seulement sur les humanoïdes sexués

## Bénéfices :

- Déconcentration de la cible, qui est incapable de se fixer sur un objectif et changera d'idée tous les 2 assauts
- Malus : INT/COU-3



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



## Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et c'est mieux comme ça

## Notes diverses :

On raconte que l'histoire d'eau n'était pas un sortilège offensif à la base, mais qu'il a été créé par des mages pervers d'une congrégation secrète de Waldorg dans le seul but de leur procurer des divertissements à titre personnel. En effet, il est possible de se lancer le sort à soi-même, sans avoir besoin d'une épreuve. Il y a toujours des mages qui parviennent à s'ennuyer.

La même légende implique que les visions provenaient à la base des souvenirs récents d'un haut-elfe sortant d'une bacchanale saisonnière au temple de Lafoune.



# Invocation : Moerdheny

Ce sort appelle un esprit venant d'un plan élémentaire de l'eau : la Moerdheny, une puissante entité qui prend l'aspect d'une rude lavandière aux bras puissants, affublée d'une fine moustache et d'un air revêche. Outre sa force herculéenne et son endurance sans faille, elle entre en rage à la vue d'une tache sur un vêtement (il n'y a guère que les Elfes qui ne provoquent pas sa ire). Elle manie avec force un gros battoir et des érudits soupçonnent, étrangement, qu'elle soit l'ancêtre du Cube Blanc.

## Caractéristiques :

- Invocation vouée au combat
- Nettoyage par le battoir
- Créature volumineuse et bruyante

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes



## Ingrédients :

- 1 plume de champion fanghien
- 1 dose de savon de Fquiepon



Coût d'invocation : 16 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

## Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

## Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

## Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule Moerdheny.



|                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| Énergie vitale : 40 | INT : 10        |
| AT : 11             | PRD : 13        |
| COU : 20            | PR : 2          |
| Classe/XP : 40      | Res. Magie : 13 |

La créature peut parer à chaque assaut



Dégâts : 2D+2 (battoir)

- Elle frappe frénétiquement avec son gros battoir
- Dégâts physiques normaux

Bestiaire : considérez les traits Bulldozer+ et Puissant+ pour cet adversaire coriace.

Il aura aussi le trait Terrifiant+ pour les peaux-vertes, Ogres, Trolls, Nains et Barbares.

## Notes diverses :

Elle manie un battoir à Linge Maléfique ainsi qu'un Holy Soap of Stain Removal, et peut provoquer la Peur chez les créatures sales (oui, même les barbares en ont peur) et ceux qui sentent fort des pieds. Attention : le joueur de sort à intérêt, pour maîtriser sa force spirituelle, de se trouver propre sur lui, sous peine de finir sous des coups du battoir féroce. Parfois elle lance un cri de guerre connu : « Ça c'est vrai, ça ! ».

Réussite critique d'appel : Moerdheny-golgoth ! Elle aura +15 à l'EV, +3 PI et AT/PRD+2.



# Esprits de la Mer

Ce rituel fait appel aux esprits de la Mer du plan de Falakaash pour contrôler les éléments, eau et air, afin de voyager plus rapidement et plus sereinement à bord d'une embarcation ou pour faciliter diverses épreuves liées à l'élément liquide salé. C'est un des rares exemples de magie élémentaire inter-spécialité, qui se retrouve par ailleurs également à haut niveau dans le grimoire de la magie de l'Air. Comme ces élémentaires sont assez facétieux, la dépense en énergie astrale est très aléatoire.

## Usages :

- Voyager plus vite en bateau
- Faciliter des épreuves maritimes

XXXXXX

Durée d'incantation : 1 minute

Durée du sort : variable

- Au maximum, une heure par niveau du mage



## Ingrédients :

- 1 dent de requin
- 1 dose d'orties du Chaos



Coût : variable

- Comptez 1D6 PA par heure
- Relancez le dé pour chaque heure

Épreuve : MagiePsy

## Effets :

- Bateau : diminution nette des chances de rencontrer des problèmes, vitesse augmentée de 10% (rames) à 50% (voiles)
- Pour d'autres épreuves concernant la nage ou la navigation, bonus de +4
- Possibilité d'handicaper lourdement des ennemis

## Restrictions :

- En mer ou sur l'océan seulement (ainsi que sur les côtes et en estuaire)



Aire d'effet : large

- Peut influencer les éléments jusqu'à 10 km autour du mage



Mot de pouvoir :

- Mots très anciens longtemps gardés secrets

## Notes diverses :

Les esprits de la Mer de Falakaash seront toujours invisibles et ne vous aideront aucunement au combat. Ils se manifestent sous la forme d'influences et de courants. Cependant, ils peuvent agir à votre demande pour faire avancer plus vite votre bateau, aussi bien que pour repousser ou ralentir les bateaux d'autres gens situés pas trop loin de vous.

Vous pouvez leur demander, par exemple, de générer une forte tempête localisée ou au contraire de calmer l'eau afin de pouvoir agir sereinement.

Échec critique : vous invoquez les esprits mais ils sont furieux. Une forte tempête se déclare, qui va durer 1D20 heures.

Réussite critique : vous ne dépensez aucun PA pour les 4 premières heures du sort.



# Enchantement d'armure de Gloloum

Ce sortilège épatant permet au mage de haut niveau de transformer un banal plastron en équipement de haut niveau, lequel sera protégé de manière permanente par une fine couche de glace crépitante d'origine magique. Outre l'utilisation commune pour enchanter les protections du groupe, c'est aussi un bon moyen pour le mage retraité de se faire de l'argent.

## Usages :

- Enchantement définitif d'une pièce d'armure
- Résultat utilisable par de nombreux héros



Durée du rituel : 3 heures

Durée du sort : permanent

- L'armure est enchantée définitivement



## Ingrédients :

- 1 dose de poudre de Graddik
- 1 plastron/cuirasse, non enchanté



Coût : MAX PA

- Le mage utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePhys-2

## Restrictions :

- Sur armure torse en cuir ou métal, non enchantée
- Ne fonctionne pas sur le tissu

## Bénéfices associés à l'armure :

+2 en PR MAG

CHA+1

Rupture : incassable

Valeur augmentée de 2000 PO



## Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'armure



## Mot de pouvoir :

- Beaucoup de mots compliqués issus à la fois du von-torzien supérieur et de l'elfique ancien

## Notes diverses :

L'armure traitée par ce sortilège devient beaucoup plus impressionnante, plus solide et dotée d'une protection magique non négligeable.

Comme toujours, le bonus magique d'armure ne compte pas dans l'encombrement et protège toutes les localisations du corps.

Échec critique : quelque chose se passe très mal et l'armure se fend dans un craquement sinistre. Le matériel devra être réparé, et n'est toujours pas enchanté.

Réussite critique : le mage obtient une très belle aura glacée, donnant CHA+2 au lieu de +1 (ce qui lui donne aussi une valeur de +500 PO).

# Gel infini de Klonur

Si l'envie vous prend de vous débarrasser d'un gêneur sans salir l'environnement avec son sang et ses organes, vous pouvez à présent le transformer en un gros bloc de glace du plan d'Haargoth, sous réserve que le vilain ne soit pas trop résistant à la magie. Cette glace n'est pas soumise aux lois physiques de notre plan et conservera son état indéfiniment, du moins jusqu'à ce qu'on fasse sauter la malédiction. Un ennemi ainsi statufié peut faire de belles décorations de jardin.

## Usages :

- Malédiction radicale
- Peut affecter n'importe quelle créature d'une taille raisonnable



Temps d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : permanent

- Le sort durera jusqu'à ce qu'on altère le résultat



Coût : 18 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du mage, arrondi au supérieur

## Effets :

- Congélation immédiate de la cible dans une gangue épaisse de glace étrange
- Décès ou conservation en stase, selon nature

## Restrictions :

- Cible de moins de 300 kilos



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



## Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et complexe

## Notes diverses :

La glace du plan d'Haargoth est assez similaire, de loin, à de la glace standard, mais n'est pas sujette à la fonte. La cible du sortilège se retrouvera donc au centre d'un bloc translucide blenté, très solide, qui fera un peu plus que sa taille.

Dans la plupart des cas, la cible mourra, mais selon sa nature il est possible qu'elle survive à l'intérieur jusqu'à ce qu'on la libère (démon par exemple). Il est possible de briser la glace en petits morceaux, avec de grandes chances de blesser la cible, ou de faire simplement sauter la malédiction avec un advanced dispel magic ou une disjonction de Torchaveth.

Échec critique : la glace du plan d'Haargoth est hors de contrôle et envahit le périmètre. Une cible proche du mage, choisie au hasard, se retrouve à moitié prise dans un bloc (perdant 1D6 PV par minute) tandis que tous ceux dans une zone de 20m, mage compris, perdront 2D6 PV en dégâts de glace (ignorant toute armure).

Réussite critique : le mage ne dépense que 10 PA.

## Index des sortilèges Eau et Glace



### Assistance à l'aventure :

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| N1 : Création d'eau                  | (page 3)  |
| N1 : Conservation du plan d'Haargoth | (page 7)  |
| N2 : Altération de Klonur            | (page 8)  |
| N5 : Bwé de sauvetage                | (page 18) |
| N5 : Branchies de Bubula             | (page 19) |
| N6 : Aisance de l'ablette            | (page 22) |
| N8 : Vision des eaux                 | (page 25) |
| N8 : Déluge de Niapiludis            | (page 26) |
| N11 : Crue soudaine de Schulman      | (page 32) |
| N14 : Esprits de la Mer              | (page 38) |



### Invocations :

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| N1 : Nuées aquatiques    | (page 5)  |
| N2 : Glaciator           | (page 10) |
| N3 : Aglougoudou         | (page 12) |
| N3 : Canard de Bain      | (page 13) |
| N4 : Créature des glaces | (page 15) |
| N10 : Oudoul             | (page 29) |
| N14 : Moerdheny          | (page 37) |



### Dégâts sur une cible :

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| N9 : Appel du Cube Blanc    | (page 27) |
| N10 : Doigt gelé de Bitrule | (page 30) |
| N13 : Eau dans le corps     | (page 35) |



### Dégâts sur plusieurs cibles :

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| N1 : Cône de glace                | (page 6)  |
| N4 : Douche de grêle frénétique   | (page 16) |
| N7 : Geyser de Schulman           | (page 23) |
| N7 : Tempête neigeuse de Glouloum | (page 24) |
| N11 : Eau de Vie de Gluk          | (page 31) |
| N12 : Blizzard infernal de Gluk   | (page 33) |



### Protection :

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| N1 : Armure de glace          | (page 4)  |
| N3 : Armure d'eau de Schulman | (page 14) |
| N12 : Mur d'eau de Niapiludis | (page 34) |



### Soin et régénération :

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| N2 : Douche de Claramornwen | (page 11) |
|-----------------------------|-----------|



### Malédiction diverses :

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| N2 : Glaciation des pieds  | (page 9)  |
| N4 : Petit bateau          | (page 17) |
| N13 : Eau dans le corps    | (page 35) |
| N13 : Histoire d'eau       | (page 36) |
| N15 : Gel infini de Klonur | (page 40) |



### Amélioration mage ou allié :

|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| N5 : Arme réfrigérante                  | (page 20) |
| N15 : Enchantement d'armure de Glouloum | (page 39) |



### Pièges et trucs étranges:

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| N6 : Patinoire de Bitrule | (page 21) |
| N9 : Piège glacé de Gluk  | (page 28) |