

Grimoire de magie de la Terre

Niveaux 1 à 15

*Version blanche/simple pour liseuse et impression économique
Une version illustrée et texturée est également disponible !*

Le mage de la Terre

On pense que c'était peut-être la toute première école de magie connue en Terre de Fangh. Elle a été apportée par les Meuldor, qui en ont transmis les rudiments aux humains en même temps que la pratique de la magie elle-même. Un avantage indéniable de cette magie sur d'autres est qu'on peut rarement y résister. En effet, il n'y a pas grand chose de plus puissant que les élémentaires des plans sub-terrestes, capables de dominer les forces telluriques ou les végétaux et de les plier à leur volonté. N'en déplaise aux nains.

La spécialité

La magie de la Terre est une discipline qui sait se rendre utile à tous les niveaux. Elle fait intervenir le minéral aussi bien que le végétal. Parmi toutes les magies connues, elle a plutôt bonne presse et celui qui s'en sert sera bien accueilli par la plupart des peuples. Elle est souvent pratiquée par les mages hauts-elfes et c'est évidemment la discipline préférée des sylvains. On peut rarement leur reprocher de causer des catastrophes avec les sortilèges de cette école, même si l'entropie est toujours envisageable, et si parfois les conséquences de certaines modifications de l'environnement ne sont pas forcément mesurées. Enfin, il faut savoir que c'est une spécialité beaucoup plus utile en extérieur que dans un donjon, puisque les élémentaires dans ce cas ne peuvent accéder aux matériaux dont ils ont besoin.

Historiquement, il existait beaucoup de sorts basés sur le végétal mais ils restent désormais à l'usage des seuls (et rares) érudits sylvains, ou alors ils ont rejoint l'école de magie domestique.

Les dégâts

Même si les forces de la Terre, a priori, ne veulent de mal à personne, il y a beaucoup de sortilèges capables de causer des tourments, et la plupart d'entre eux dévastent également le décor. Ils sont généralement mal vus en milieu urbain (où par ailleurs, certains d'entre eux ne peuvent fonctionner). Ces attaques sont très rarement sélectives et le mage devra toujours informer ses alliés lorsqu'il prépare un sort de zone à base de gros rochers qui volent.

Multi-niveaux

La discipline de la Terre ne propose qu'un sort multi-niveau, l'armure de Zubak, qui saura trouver son utilité tout au long de la carrière du mage. Certains autres sortilèges progressent en même temps que la puissance du mage s'accroît.

Invocations

Le mage de la Terre est capable d'invoquer plusieurs créatures, qui sont en général des élémentaires plus ou moins puissants.

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 la Terre dispose de plusieurs rituels.

Ensablement oculaire de Munff

Le jeteur de sort fait appel aux forces de la Terre pour générer une poignée de sable qui s'installe d'elle-même dans les yeux de l'ennemi. C'est un sort particulièrement utile pour faire perdre du temps à un monstre un peu trop habile. Il est souvent cité dans les malédictions de combat les plus populaires à bas niveau. Cette version de spécialité est plus puissante que celle connue en magie de combat.

Usages :

- Malédiction instantanée visant une cible unique
- Ne produit pas de dégâts



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 2D6 assauts

- La cible est aveuglée pendant cette durée



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible perd la vue en grande partie

Bénéfices :

- Cible : malus -6 à toutes les épreuves

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques
- Doit être lancée sur un humanoïde ou bipède



Portée : jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Malédiction : le mage doit pouvoir distinguer la cible mais celle-ci peut être partiellement à couvert ou derrière d'autres gens



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Zoroum Tah'lyaoh »
- Selon les régions, ça change

Notes diverses :

On ne sait jamais vraiment combien de temps va durer le sortilège, c'est son petit côté aléatoire. En dehors de cela, il est vraiment efficace pour faire perdre du temps à un ennemi ou sauver un allié en fâcheuse posture.

Ceux qui résistent à la magie - en particulier les autres mages - ont de grandes chances de ne pas être affectés par le sort. La plupart des aventuriers y résistent également assez bien.

Échec critique : un membre du groupe choisi au hasard est victime de l'ensablement oculaire.

Réussite critique : pas de résistance possible à la magie de ce sortilège puissant

Mains de pierre de Shmur

En cas de perte d'une arme ou de combat à mains nues, le mage peut transférer dans les poings de quelqu'un, lui-même ou un allié, une partie de la puissance de la Terre. Ses mains prennent la consistance de la pierre et, si cela se révèle très pratique pour tout ce qui concerne la violence, on ne peut pas dire que ce soit vraiment le cas pour les travaux de précision. Enfin, l'effet ne dure qu'un temps limité.

Usages :

- Augmentation des dégâts à mains nues
- Permet de briser du matériel ou des portes



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 minute



Coût : 3 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 7

Bénéfices :

- Combats à mains nues : +3 PI
- Chances de critique à mains nues : +2
- Bonus FO pour briser un objet ou une porte : +3

Restrictions :

- Fonctionne sur humanoïde vivant uniquement



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Omonh apalah ! »

Notes diverses :

Grâce à ce sort, plus d'un imbécile s'est retrouvé chez le guérisseur après avoir bêtement cherché des noises à un mage de la Terre dans une taverne.

Avoir des mains de pierre n'est pas forcément une bonne chose. Avec ce sort, les mains de la cible deviennent dures comme de la pierre et insensibles. Elles ne peuvent être brisées ou tranchées, mais en contrepartie, ne peuvent pas tenir correctement une arme ou un objet fragile.

Échec critique : sur un échec critique, ce sont les bras entiers qui sont pétrifiés, et la cible ne peut plus les bouger pendant 1 minute.

Réussite critique : la dépense n'est que de 1 PA

Tapis de fleurs de Yolaine

Pour embellir le paysage, impressionner les gens ou créer une diversion, le mage fait pousser en quelques secondes une prairie florale dont la taille sera déterminée par son niveau. L'effet est assez saisissant et peut permettre de se faire des amis. En revanche, on n'a pas encore trouvé en quoi ce sortilège pourrait être utile au combat, si ce n'est pour faire craquer nerveusement un adepte de Tzinntch.

Usages :

- Diversion
- Embellissement du paysage
- Travaux jardiniers



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : permanent

- Les fleurs apparaissent en quelques secondes
- Ce sont de vraies fleurs, elles suivront leur cycle de vie naturel



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5

Effets :

Taille de la prairie dépendant du niveau du mage

- Niveau 1 : 10x10 m
- Niveau 3 : 20x20 m
- Niveau 5 : 30x30 m
- Niveau 8 : 40x40 m
- Niveau 10 : 50x50 m

Restrictions :

- En extérieur uniquement et sur sol terreux



Portée : jusqu'à 200 mètres

- Depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : variable

- Selon niveau, voir plus haut



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Nafaniel enan dullh ! »

Notes diverses :

Les mages de la Terre peuvent s'enrichir avec ce sortilège, en proposant à de riches propriétaires de convertir leur terrain en agréable prairie.

Les tarifs pratiqués vont de 5 PO (au niveau 1) à 100 PO (au niveau 10).

Échec critique : au lieu des fleurs, ce sont des ronces épaisses qui poussent. Il devient impossible de se déplacer dans la zone, à moins de chevaucher une monture puissante.

Réussite critique : des essences rares de fleurs sont créées, d'une beauté saisissante. Dans le cas d'un travail jardinier, la rémunération est doublée.

Lance-pavé de Morzak

On a parfois besoin rapidement de calmer quelqu'un. Le mage de la Terre, pour cela, dispose d'un sort pratique qui lui permet d'éjecter du bout de son bâton un pavé de la taille d'un petit melon, caillou très dur qui est extrait d'un plan astral assez proche du nôtre. Cette arme n'est pas assez puissante pour tuer, en dehors des gobelins chétifs, mais elle rend service à des générations de mages depuis fort longtemps.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Peut être lancé sur des objets pour les briser
- Produit des dégâts contondants standard



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : Immédiat



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Dégâts : ID+3 (fixe)

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Batuluk ! »
- Peut être lancé silencieusement

Notes diverses :

Le lance-pavé permet d'assommer une cible sur une réussite critique de sortilège, ce qui est assez rare pour une si faible dépense en PA.

Comme le temps d'incantation est très court, il est possible de balancer ainsi plusieurs pavés à la suite sur un ennemi pour le faire reculer. Les plus faibles finissent invariablement par en mourir.

Échec critique : appliquez le tableau des maladroresses aux sortilèges

Réussite critique : si la cible est un humanoïde de taille standard, elle reçoit le pavé en pleine tête et elle est assommée pour cinq minutes. S'il s'agit d'un autre type d'ennemi, comptez seulement des dégâts doublés.

Camouflage de Zubak

Le mage ainsi que d'éventuels membres de son groupe se fondent grâce à ce sortilège dans une gangue de végétation magique qui leur servira de couverture, à condition bien sûr que le milieu s'y prête. Ils ne pourront pas se camoufler, par exemple, dans la végétation inexistante d'un souterrain, dans un palais ou dans une boutique, à moins qu'il ne s'agisse d'une pépinière.

Usages :

- Pour se cacher et observer
- Assistance à l'aventure



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : variable

- Voir coût



Coût : variable

- Le mage dépense 2 PA par heure sous camouflage

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Restrictions :

- Pour un groupe maximum de 6 personnes
- En forêt, espace vert, jardin ou milieu couvert végétal



Portée : autour du mage

Aire d'effet : 4 mètres

- Crée un buisson à peu près circulaire de quatre mètres de diamètre



Mot de pouvoir :

- Habituellement, «Albezam kachnou !»

Notes diverses :

Affectés par le sort, les membres du groupe deviennent virtuellement indétectables, sauf par des créatures douées d'un instinct puissant ou d'un odorat hors normes. Bien entendu, ils ne peuvent pas se déplacer et doivent attendre que l'ennemi s'éloigne de lui-même. Mais cela reste bien pratique.

Échec critique : le mage crée un buisson de ronces épaisses qui blessent tous les membres du groupe pour 3 BL. Et en plus, ils ne sont pas du tout camouflés.

Réussite critique : le buisson émet une fragrance naturelle qui empêchera même les prédateurs les plus habiles de détecter le groupe.

Armure de Zubak

Chaque école de magie possède ses sortilèges de protection. Celui-là se décline en trois qualités de protection : la boue, la pierre et l'obsidienne, qui sont accessibles à certains stades de la carrière du mage et à partir du niveau 2. Cette gangue solide vient se plaquer sur le jeteur de sort sans pour autant l'empêcher de se mouvoir ou d'agir. Elle absorbera les impacts, dans une certaine mesure.

Usages :

- Bonus d'armure pour le mage ou un allié
- Dure le temps d'un combat
- Coût modéré ou moyen en PA
- Efficacité selon le niveau



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- L'armure reste active tant que dure le combat



Coût : variable

- Boue : 2 PA
- Pierre : 5 PA
- Obsidienne : 10 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Modificateurs :

- Selon le niveau du mage, choix possibles

Niveau 2 : armure de boue

+2 en PR magique, -4 en CHA

Niveau 4 : armure de pierre

+4 en PR magique, -3 en CHA

Niveau 7 : armure d'obsidienne

+8 en PR magique, -2 en CHA



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Albulugh nafaniel ! »

Notes diverses :

Le charisme du mage en prend un coup pendant la durée du sortilège puisqu'il se met à ressembler à une statue mouvante grossière. Toutefois, cet effet diminue avec la qualité de l'armure.

La croûte ainsi formée sur la cible s'en ira d'elle-même lorsque le combat sera terminé, tombant alors en poussière.

Échec critique : c'est l'ennemi le plus proche du mage qui reçoit le bonus d'armure !

Réussite critique : la protection reçue est excellente, avec encore +2 au bonus

Géolocalisation subharmonique (rituel)

Grâce à ce rituel assez simple, le mage utilise la résonance interne de la planète pour se faire indiquer sur le parchemin (sur une carte même sommairement tracée), soit sa position actuelle, soit la direction à prendre pour parvenir à un point donné. Cette technique a été détournée plus tard pour fabriquer en série les fameux objets magiques GPS, les Géolocalisateurs à Perception Subharmonique. Ceux-ci sont plus rapides à l'usage, mais ils coûtent assez cher.

Usages :

- Sortilège d'orientation
- Assistance à l'aventure

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes



Ingrédients :

- 1 parchemin vierge
- 1 nécessaire d'écriture
- 1 dague



Coût : 3 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Effets :

- Le mage détermine sa position et la direction à prendre s'il désire aller quelque part



Mot de pouvoir :

- En général, « Alhiel falanul ! »

Notes diverses :

Une fois sa carte tracée, le mage charge le parchemin en magie et tient la dague au-dessus de cette dernière entre deux doigts. C'est le déplacement de la pointe de dague qui lui indiquera, au choix, sa position ou la direction à prendre.

Échec critique : ah, c'est ballot... le mage génère un sortilège entropique.

Réussite critique : dépense de 1 PA seulement.

Pluie de gravillons vengeurs

Autant être clair, c'est un sort de bourrin. Le mage invoque une tornade de gravillons 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 gravillons va s'améliorer avec l'expérience du lanceur, mais malheureusement les projectiles vont rester à jamais aveugles et bêtes.

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 gravillons frappent et les cibles sont handicapées
- Les dégâts sont décomptés après ces 4 assauts



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Cibles : malus -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
- Niveau 1 : ID+4 par cible
- Niveau 4 : ID+5 par cible
- Niveau 6 : ID+6 par cible
- Niveau 8 : ID+7 par cible
- Niveau 10 : ID+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 :

- Traditionnellement, « Fardol edh' galinec ! »

Notes diverses :

Il faut donc utiliser ce sortilège avec parcimonie, compte tenu des dégâts collatéraux causés, et il est un peu coûteux. Il aura tendance à briser pas mal de choses dans la zone.

Échec critique : la tornade, hélas, se forme autour du mage...

Réussite critique : ce sont des gravillons de silex qui apparaissent. Ajoutez +2 aux dégâts et encore -1 au malus des cibles.

Mur végétal de Nubik

Ce sortilège permet de faire monter du sol un grand nombre de ronces épaisses, à une vitesse incroyable, qui s'entrelacent pour former un mur très difficile à franchir. Seules les grandes créatures, les volants ou les cracheurs de feu peuvent alors passer à cet endroit.

La largeur du mur, déterminant la surface protégée par ce dernier, dépend du niveau du mage.

Usages :

- Sortilège défensif ou piégeant
- Efficacité dépendant du niveau du mage



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 4 assauts

- Le mur végétal met 4 assauts à se former
- Les ronces mettront plusieurs semaines à se faner



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets :

- Création d'un mur végétal (voir notes)

Restrictions :

- En extérieur uniquement, sur sol terreux



Portée : jusqu'à 25 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'au mur créé

Aire d'effet : variable

- Le mur végétal mesure 1 mètre d'épaisseur et plus de 2 mètres de haut. Seule sa largeur est variable : on compte deux mètres par niveau du mage.



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Elfadizel belenok ! »

Notes diverses :

Les ronces magiquement obtenues par ce procédé ont l'épaisseur d'un bras, et chacune des épines très dures mesure dix centimètres de long. Une personne normale ne peut donc passer à travers, du moins pas sans un long travail de taille. L'escalade est presque impossible.

Usuellement, les mages de la Terre montent ce mur à l'entrée d'une ruine ou d'une grotte, pour se protéger des menaces extérieures. Il est possible de s'aménager un abri efficace pour la nuit en faisant pousser trois murs dans un carré d'arbres.

Il est aussi possible de piéger quelqu'un dans une grotte, par exemple, en installant ce mur à la sortie de la cavité.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.
Réussite critique : le mur est plus haut, plus épais et mesure le double de largeur.

Arbre cogneur de Morzak

Si votre bataille se déroule en milieu forestier (sous un arbre ou assez proche), le mage de la Terre peut disposer d'un allié supplémentaire pour une courte durée. L'arbre se transforme en machine à baffes, et frappe de ses branches basses tout ennemi du mage passant à portée. Il est alors facile de se réfugier à ses côtés.

Usages :

- Obtenir un allié végétal
- Produit des dégâts contondants
- Peut causer la mise à terre



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 combat

- L'arbre est animé tant que dure le combat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Anime un arbre avec 1D6 branches basses
- Score AT de l'arbre : 8
- Effets supplémentaires : voir notes

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Nécessite un arbre !



Dégâts : 2D par coup

- Dégâts très aléatoires, dépendant de la taille des branches
- C'est l'arbre qui tape, donc ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Peut causer la mise à terre (voir notes)



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher l'arbre pour l'animer



Mot de pouvoir :

- Des paroles chuchotées en Meuldor

Notes diverses :

Cet arbre cogneur attaque plusieurs fois par assaut, selon le nombre de branches disponibles. Les alliés du mage sont épargnés, du moins tant que celui-ci est conscient. L'idéal est donc de rassembler toute l'équipe sous l'arbre en question et d'attendre que les ennemis s'approchent.

L'arbre a des branches basses de diverses tailles, c'est pourquoi les dégâts qu'il produit sont très aléatoires. En outre, pour chaque coup porté avec succès, on lance 1D6 : sur 5 ou 6, c'est une assez grosse branche qui peut causer la mise à terre de la cible (résistance : ép. FO-4). L'arbre ne peut pas être tué.

Échec critique : l'arbre est un cogneur vindicatif, furieux d'avoir été dérangé. Il frappera donc n'importe qui, même le mage.

Réussite critique : l'arbre est un cogneur mobile ! Avec ses racines, il peut se déplacer et attaquer les ennemis du mage comme un allié normal. Il n'ira jamais très loin cependant.

Vagues souterraines de Shmur

Ce sortilège est assez amusant : il fait naître sous les pieds d'un ennemi des fluctuations du terrain complètement aléatoires. Cet ennemi va se retrouver sur un tapis de terre mouvante et ressemblera pour le coup à un danseur malhabile. Ses caractéristiques sont bien sûr diminuées, mais aussi sa vitesse de déplacement.

Usages :

- Déstabilisation d'un adversaire



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Les fluctuations terrestres suivent l'ennemi jusqu'à la fin du combat



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Cible : capacité de mouvement divisée par deux, avec AT/PRD/AD-3

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques, intangibles et/ou capables de voler

- Ne fonctionne pas sur les animaux à plus de deux pattes

- En extérieur uniquement



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible

Aire d'effet : locale

- Le phénomène se produit sous les pieds de la cible



Mot de pouvoir :

- Malédiction silencieuse

Notes diverses :

Le sortilège est assez fourbe car si la cible a la bonne idée de s'éloigner, les vagues souterraines la suivront. Ce ne sera plus le cas toutefois s'il décide de monter sur un rocher, sur un arbre ou sur toute surface autre que le sol.

Échec critique : les vagues souterraines se forment sous les pieds du mage ou d'un de ses alliés.

Réussite critique : le mage atteint la surpuissance et il n'est pas possible de résister à ce sort.

Chemin mortel de Guldur

Grâce à ce sortilège bien pratique issu de l'école de Magie de la Terre, le jeteur de sort peut faire jaillir du sol un certain nombre de pics acérés d'un mètre de long, sur une zone définie de petite superficie. Ces pieux chaotiques causent des blessures et handicapent sévèrement les victimes mais ils ne font pas dans le détail. C'est pourquoi il faut s'assurer qu'aucun équipier ne soit dans le voisinage de la zone, par exemple au cours d'un combat au corps à corps.

Usages :

- Modification de terrain infligeant des dégâts
- Le sort doit être lancé sur une zone de sol
- Peut toucher les équipiers
- Sort qu'il est possible d'esquiver en partie
- Produit des dégâts physiques standard



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 2 assauts

- Les pics sortent du sol et se rétractent ensuite



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

Effets :

- Les cibles touchées perdent 50% de leur capacité de mouvement à la suite des blessures aux jambes ou aux pattes (sauf grandes créatures qui ne subissent que les dégâts)



Dégâts : 2D/cible et MV -50%

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée : depuis la mage jusqu'à la cible visée

Aire d'effet : zone 2 m

- Une surface circulaire de deux mètres carrés est affectée par le sort, et potentiellement peut toucher deux ennemis s'ils sont tassés, comme dans un couloir par exemple



Mot de pouvoir :

- On utilise « Smah de'l adet Guldur! »
- Attention à vos chaussures neuves

Notes diverses :

Les pics rentrent dans le sol au bout de six secondes, laissant derrière eux des plaies ouvertes et des soutiers endommagés. Pendant la durée du sort, ceux qui n'ont pas esquivé sont cloués au sol.

Toutefois, les pics ne sortent pas tous en même temps et l'effet du sortilège n'est pas très rapide. La cible se trouvant dans la zone peut avoir le réflexe de sauter hors du périmètre et ainsi d'éviter les pics en totalité ou en partie. La réussite de l'épreuve d'ADRESSE pourra donc donner lieu à une diminution ou disparition des dégâts.

Notez que les cibles disposant de jambières ou de bottes renforcées solides ne subiront pas de dégâts.

Échec critique : le mage lance le sort sous ses pieds
Réussite critique : pics très efficaces ! Dégâts doublés, cible immobilisée jusqu'à la fin du combat.



Invocation : Hodugalak

Un petit élémentaire de Terre, servant souvent d'assistant dans les combats.

Il frappe ses cibles à l'aide de petits rochers qu'il semble sortir de nulle part. Il n'est immunisé à rien en dehors des sortilèges de la Terre et ne se révèle pas très puissant.

Caractéristiques :

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



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 7.

Maximum d'invocation : 1

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



Énergie vitale : 11	INT : 6
AT : 9	Esquive : 9
COU : 20	PR : 3
Classe/XP : 10	Res. Magie : 7

Il peut tenter l'esquive à chaque assaut et attaquer tout de même.



Dégâts : 1D+2

- Un petit rocher qu'il projette avec violence sur la cible et qu'il génère de lui-même
- Distance : maximum à 2 mètres
- Les dégâts sont de type contondant/standard
- Attaque à distance, imparable, doit être esquivée

Notes diverses :

Hodugalak est formé de terre séchée, il peut facilement être dissous dans une grande quantité d'eau.

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.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : super-Hodugalak ! Ajoutez 10 PV ainsi que +2 à toutes les caractéristiques et dégâts.

Enchantement d'acide (rituel)

Avec ce sortilège, le mage enchante une arme contondante ou tranchante pour qu'elle occasionne des dégâts magiques et acides supplémentaires. L'arme pourra alors blesser n'importe qui. Ces dégâts sont particulièrement efficaces contre certains opposants plus ou moins exotiques.

Usages :

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

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du sort : variable

- Le sort durera 1 jour par niveau du mage
- Minimum 3 jours donc
- Haut niveau : à partir du niveau 12, pour un coût de 35 PA, l'enchantement sera définitif



Ingrédients :

- 1 arme non enchantée
- 1 dose d'huile standard
- 1 dose d'orties du Chaos
- 1 dose de poudre de thritil



Coût : 10 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur une arme déjà enchantée

Bénéfices :

En plus des dégâts additionnels, comptez :

- Bonus +1 PI contre les armures métalliques
- Bonus +2 PI contre les créatures sensibles à l'acide



Dégâts : +3

- Ajoutez 3 points aux dégâts de base de l'arme



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher l'arme pour procéder à l'enchantement de celle-ci



Mot de pouvoir :

- Répétez quatre fois la litanie secrète en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Ce sortilège ancien était utilisé par les Meuldor dans les grandes guerres contre le Chaos. Hélas, il ne fonctionne pas sur les flèches. Il permet à certains mages de s'enrichir en vendant leurs services auprès des guerriers.

Échec critique : en cas d'échec critique, l'arme est détruite par magie, sauf si elle est indestructible (auquel cas, il ne se passe rien).

Réussite critique : c'est superbe enchantement et vous pourrez compter un bonus de 1 point supplémentaire aux dégâts ainsi qu'aux dégâts bonus.

Surface mouvante de Shmur

Voici un sort de combat très utile malgré son appellation inoffensive. Correctement lancé sur un terrain naturel, il vous crée une zone de dix mètres de diamètre dans laquelle tout le monde s'empêtre et s'engluie. Il devient plus difficile de combattre, de faire des pirouettes et de bouger. Il est encore plus difficile d'éviter les flèches tirées par vos équipiers.

Usages :

- Pour handicaper ou ralentir des ennemis
- Sortilège à durée limitée



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Transformation du sol en zone molle et collante, peu profonde

Restrictions :

- En extérieur seulement
- Sur terrain naturel et non pierreux (terre, prairie, sable, etc.)

Bénéfices :

- Cibles dans la zone : capacité de mouvement divisée par deux, AT/PRD/AD-3



Portée : jusqu'à 50 mètres

- Depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : cercle 10 m

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



Mot de pouvoir :

- En général, « Al' saludh Eroulomo ! »

Notes diverses :

La zone, une fois définie, va devenir semblable à des sables mouvants de très faible profondeur. Personne ne pourra s'y noyer. Les gens peuvent décider d'en sortir mais cela peut leur prendre plusieurs assauts. Les alliés peuvent échapper à la surface mouvante en restant sur le pourtour, mais s'ils y mettent les pieds, ils en subiront les désagréments comme les autres.

Les ennemis vont faire leur possible pour sortir de la zone, il est alors possible aux alliés de les bloquer pour les en empêcher.

Échec critique : la zone se forme sous les pieds du mage lui-même et il en sera le centre.

Réussite critique : le sortilège ne coûte que 3 PA.

Buissons Venimax (rituel)

Si vous avez la main verte, vous pouvez pratiquer ce rituel à peu près n'importe où sur un sol terreux et disposer d'un piège redoutable. Il vous faudra dix minutes de préparation, puis vous disposerez les ingrédients sur la zone prévue.

Trente minutes plus tard, l'espace désigné sera envahi de buissons épineux capables de freiner la plupart des humanoïdes, et ceux qui s'y frottent seront empoisonnés.

Usages :

- Piège naturel végétal et venimeux
- Idéal pour sécuriser une zone
- Permet d'ensorceler un jardin

XXXXXXXX

Durée du rituel : cinq minutes

Durée du sort : 30 jours

- Au bout de trois décades, les buissons finissent par se racornir et se fanent



Ingrédients :

- 1 dose de sang de porc
- 1 dose de soufre en poudre



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets :

- Pousse de buissons épais et venimeux de deux mètres de haut
- Toute personne tentant de traverser la zone risque de s'égratigner (plusieurs épreuves AD)

Effets poison :

- La personne blessée par le buisson perdra 1 PV par minute jusqu'à ce qu'elle soit soignée

Restrictions :

- En extérieur uniquement et sur sol terreux
- Poison inefficace contre les grandes créatures, démons, esprits, élémentaires et morts-vivants



Aire d'effet : 30 mètres carrés

- Permet de traiter une zone de 3 par 10 m, ou plus petite selon le choix du mage



Mot de pouvoir :

- Un série de comptines anciennes en Meuldor

Notes diverses :

Utilisez ce sortilège pour sécuriser l'accès à un campement ou à une zone sensible. Il peut également servir à « maudire » le jardin d'un ennemi.

Les buissons ne sont pas bien solides et peuvent être décimés par le feu ou le gel, mais la moindre égratignure sera suivie d'effets de poison dévitalisant. Les opposants ont bien entendu le droit de tenter une épreuve en INT pour connaître le danger des buissons avant de s'y aventurer.

Si la victime ne peut se soigner, elle y perdra la vie rapidement. Seul un antidote naturel ou un soin adapté pourra la sauver.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le sort ne coûte que 3 PA.

Commotion minérale de Piaros

Un sortilège d'attaque puissant à destination d'une cible unique. Sur un ordre du mage, la personne désignée subit une lapidation en règle, à l'aide de gros pavés tirés de croûte terrestre. Il n'est pas possible d'esquiver l'attaque et la violence des coups handicape la cible pendant quelques secondes.

Usages :

- Dégâts contondants sur une cible
- Impossible à parer



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 3 assauts

- La cible est lapidée pendant ce temps



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- En plus des dégâts, la cible frappée par les rochers ne peut agir pendant trois assauts (sauf s'il s'agit d'une grande créature)



Dégâts : 4D+3

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible
- La cible doit être bien en vue du mage



Mot de pouvoir :

- Incantation silencieuse

Notes diverses :

Le sort de commotion minérale est un des plus douloureux pour cette école de magie.

Il fonctionne aussi bien en intérieur qu'en extérieur, car la Terre trouve toujours un moyen de récupérer des morceaux d'elle-même, quitte à les arracher directement aux murs d'une construction. Dans ce cas, évidemment les dégâts matériels seront probablement facturés au mage.

Échec critique : furie de la Terre. Toutes les cibles dans la zone autour du mage subissent 2D de BL (ne comptez que la protection magique) et l'environnement est dévasté. Chaque héros aura un objet fragile de son sac brisé (à tirer au hasard).

Réussite critique : ajouter 1D aux dégâts et 2 assauts d'incapacité.

Flèche de la Terre (rituel)

Un enchantement mineur des premiers elfes, qui transforme une flèche banale en un poing de pierre lorsqu'elle est tirée sur l'ennemi. Cette flèche ne fonctionne qu'une seule fois et il vaut mieux ne pas rater son tir. L'enchantement disparaît ensuite et la flèche redevient normale.

Notez que si l'archer est mauvais, le projectile n'atteindra pas sa cible et l'enchantement sera perdu.

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Produit des dégâts contondants
- Peut causer la chute d'une cible

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort :

- La flèche est enchantée jusqu'à ce qu'elle soit décochée par un arc



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'écorce de boulorne
- 1 dose de poudre de malachite



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur une flèche déjà enchantée



Dégâts : 2D+6

- Peut également provoquer la chute (voir notes)
- Les critiques sont contondants
- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la flèche pour procéder à l'enchantement de celle-ci



Mot de pouvoir :

- Une comptine étrange en langue Meuldor

Notes diverses :

Lorsque la flèche touche la cible, ce n'est plus un projectile banal mais un gros poing de pierre. Si l'épreuve de tir est un critique, le résultat sera tiré dans la table des critiques contondants et non dans celle des projectiles.

Si le poing frappe une cible humanoïde de moins de 200 kilos, celle-ci peut être mise au sol pour 3 assauts. L'opposant peut résister à la chute (ép. FO-4).

Échec critique : la flèche est brisée et les ingrédients perdus.

Réussite critique : la flèche, très brutale, causera 3D+6 en dégâts et une chute automatique.

Rocher destructeur de Piaros

Pour défoncer une porte, écraser un ennemi ou impressionner un ours fâché. Le mage arrive à convaincre les dieux de la présence d'un rocher de belle taille qui surgit d'un autre plan d'existence pour se diriger verticalement ou horizontalement sur une cible. À moins d'avoir une très grosse raquette et une force étonnante, la cible a peu de chance d'en sortir indemne.

Usages :

- Attaque contondante de forte puissance
- Dégâts monocible
- Cause la chute de la plupart des cibles
- Peut être esquivée



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Chute de la cible touchée si elle pèse moins de 200 kilos, et mise à terre pour trois assauts



Dégâts : 4D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Elkah ruck dazog ! »

Notes diverses :

L'apparition d'un beau rocher dans l'air, qui tombe ou qui fonce dans la direction voulue par le mage, est une attaque de rapidité moyenne qui peut être esquivée. Néanmoins, la cible est souvent surprise et souffrira donc d'un malus -4 à cette épreuve. Réservez cette attaque pour des cibles imposantes, en armure, plutôt que sur des opposants agiles.

Le rocher peut être utilisé pour briser une porte ou un objet, et à moins que ces derniers ne soient vraiment très solides, cela fonctionnera.

Échec critique : le rocher ne supporte pas le changement de plan et il explose en morceaux, infligeant 2D6 PI à toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres.

Réussite critique : le rocher est vraiment très gros et occasionne 6D de dégâts. De plus, si la cible touchée pèse moins de 200 kilos, elle est tuée sur le coup.

Prison de la Terre

Le mage fait apparaître autour d'une cible une impénétrable prison végétale. En quelques secondes, la cible se retrouve entourée de lianes épaisses, de branches de bois dur et de buissons à longues épines chargées d'énergie mystique (à travers laquelle on ne peut lancer aucun sort, ni dans un sens ni dans l'autre). La prison végétale se désagrège au bout de plusieurs minutes.

Usages :

- Malédiction incapacitante sur une cible
- Possibilité d'échapper au sortilège
- Indépendant de la résistance magique



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy-I

Effets :

- La cible se retrouve rapidement bloquée par les végétaux mais peut essayer d'y échapper au tout début du sort (voir notes)

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Ne fonctionne pas sur les créatures de plus de 2,5 m de haut, ni sur les gros animaux

Bénéfices :

- Cible : incapacité totale, y compris pour le lancement des sorts
- Il n'est pas possible d'interagir avec la cible, ni de la blesser à moins d'un sort de zone très puissant



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Incantation silencieuse et fourbe

Notes diverses :

Au tout début du sortilège, la cible a la possibilité d'y échapper, en s'évadant de la prison végétale avant qu'elle n'ait eu le temps de pousser. Pour cela elle devra réussir, au choix, soit deux épreuves en AD, soit deux épreuves en FO. La cible perdra de toute façon deux assauts à faire ces tentatives, ce qui laisse du temps au mage pour préparer son prochain coup. Si une seule des épreuves est ratée, ou les deux, la cible sera prisonnière. Les végétaux tomberont en poussière au bout de quelques minutes.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : les végétaux poussent si vite que la cible n'a pas la possibilité d'y échapper.

Simulacre de boue

Le simulacre de boue est une malédiction qui permet de faire apparaître une grossière copie d'un adversaire moyennement puissant, qui sera constitué de terre meuble et de petits cailloux. C'est un allié précieux en combat, mais hélas on ne peut pas copier ainsi n'importe qui.

Usages :

- Invocation d'allié à puissance variable
- En extérieur uniquement



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le simulacre s'effrite à la fin du combat



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique de la cible obligatoire
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Création d'un double de l'ennemi visé (voir notes)

Restrictions :

- En maximum de difficulté, le score classe/XP de la cible visée ne doit pas dépasser un score de : dix fois le niveau du mage
- Ne fonctionne pas sur les démons, esprits, élémentaires et créatures magiques



Dégâts : variables

- Selon cible, voir notes



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Al douboudh meklin ! »

Notes diverses :

Ce double provoquera les mêmes dégâts que l'original (copie de l'arme) et aura les mêmes caractéristiques en tout point, hormis celle de lancer des sorts ou d'utiliser des coups spéciaux.

Différence majeure : il possède deux fois moins de points de vie que l'original mais il est immunisé aux coups critiques.

Échec critique : le simulacre apparaît bien, mais se précipite sur le mage pour le frapper.

Réussite critique : le simulacre est très imposant ! Il aura +10 PV et +2 aux dégâts.

Terrassement de Shmur

Les aventuriers sont parfois amenés à creuser des trous pour se tirer d'une situation. Cela peut être dans le but d'installer un piège, de passer sous un mur, d'enterrer un trésor ou un camarade, et pourquoi pas dans le simple but de faire des farces. Ce sortilège permet de faire exécuter le travail par les élémentaires de la Terre plutôt qu'avec ses mains.

Usages :

- Sort utilitaire
- Permet de creuser en milieu naturel
- La grandeur du trou dépend du niveau du mage



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du sort : 20 secondes

- Il faut 20 secondes aux élémentaires pour exécuter le travail demandé



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets : variables

Taille du trou : comptez un maximum de deux mètres cube par niveau du mage, mais il n'y a pas de minimum

Restrictions :

- En terrain meuble : terre ou sable

Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'au trou pratiqué



Mot de pouvoir :

- Une litanie simple en langue Meuldor

Notes diverses :

Fonctionne sur tout type de terrain naturel meuble : terre ou sable. L'énorme avantage de ce sortilège, outre la rapidité d'exécution, est que les déblais disparaissent d'eux-mêmes et sont absorbés par la terre. Les élémentaires se rémunèrent ainsi à leur façon pour le travail effectué.

Le mage peut enchaîner plusieurs fois ce sortilège s'il désire pratiquer un long tunnel, en dépensant à chaque fois de l'énergie astrale. Un mètre de tunnel permettant de faire passer une personne normale nécessite un trou de deux mètres cubes.

Échec critique : la terre déplacée ne disparaît pas mais elle est déblayée intégralement sur le mage...

Réussite critique : la taille maximum du trou est doublée.



Invocation : Grand Millepattes

Le mage peut désormais appeler à lui cette créature. C'est un être transnaturel ressemblant à un gros insecte de couleur bleue, de quatre mètres de long. Il vit dans les tunnels qu'il creuse dans un plan d'existence qui n'est pas le nôtre, associé au plan de la Terre. Il est assez impressionnant pour les ennemis (en particulier les gobelins) car il bouge affreusement vite et sa carapace est très épaisse.

Caractéristiques :

- Allié surnaturel, impressionnant et rapide
- Créature sensible au feu ou à la glace
- Immunisé aux dégâts physiques standards
- Sans intelligence



Durée d'invocation : 4 assauts



Coût d'invocation : 12 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 12.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul Grand Millepattes.



Énergie vitale : 40	INT : 6
AT : 12	Esquive : 9
COU : 18	PR : 4
Classe/XP : 24	Res. Magie : 7

Il attaque avec ses mandibules, peut esquiver et attaquer au cours du même assaut. Cette créature ne peut pas être blessée par des armes non enchantées.



Dégâts : 1D+4

- Dégâts tranchants/magiques

Notes diverses :

Il est immunisé aux sortilèges de la Terre. Comme tous les arthropodes, il craint particulièrement le feu et la glace.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.
Réussite critique : la créature, de grande taille, aura +8 en EV et +2 aux dégâts.

Regard pétrifiant de Rayjin

Le regard pétrifiant fût mis au point par une élémentaliste has-been du nom de Rayjin, d'après l'observation de la technique favorite de deux créatures sympathiques : la gorgone et le basilic. Ce sort puissant devait à l'origine servir à figer le visage de son utilisateur et éviter le vieillissement, par le simple fait de s'auto-pétrifier la face devant son miroir. Depuis, il est utilisé par les amateurs de « statues réalistes ».

Usages :

- Malédiction rapide et incapacitante
- Efficacité dépendant de l'intelligence de la cible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- La cible restera ainsi jusqu'à nouvel ordre, du moins tant qu'elle est en vie (voir notes)



Coût : 14 PA

Épreuve : confrontation INT

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : INT+3D6
- Pour une réussite, votre résultat doit être supérieur ou égal à celui de la cible

Effets :

- La cible se transforme en pierre et commence de suite à étouffer lentement

Restrictions :

- La cible doit être humaine ou humanoïde (sauf géants et demi-géants)
- Ne fonctionne pas sur les démons, esprits, élémentaires et créatures magiques



Dégâts :

- La cible pétrifiée perdra 2 PV par minute jusqu'à ce que quelqu'un la sauve avec un contre-sort



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible, qui doit lui faire face



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et sournois

Notes diverses :

Un mage jetant le regard pétrifiant doit opposer ses talents à l'intelligence de son adversaire, et donc cela fonctionne rarement contre les mages. Ce sort est très pratique pour fabriquer de petites statues de jardin en forme de gobelins, qui peuvent être ensuite vendues à des collectionneurs.

La cible changée en statue de pierre et étouffera progressivement jusqu'à ce qu'un contre-sort soit lancé, comme un advanced dispel magic ou une annulation de métamorphose. Attention toutefois : ce sort peut être renvoyé par un miroir.

C'est assez impressionnant pour les autres adversaires, qui peuvent éventuellement paniquer.

Ce sortilège étant une confrontation, il n'y a pas de réussite ou d'échec critique. Néanmoins, si le mage obtient un double 6 avec les dés, la cible ne pourra pas résister au sort.

Sables mouvants de Falcor

Même s'il peut paraître similaire à la surface mouvante de Shmur, ce sortilège transforme une zone de terre en véritable fondrière qui engloutit toute personne présente sur la zone.

Les malheureux prisonniers du dispositif magique doivent tenter de s'extraire de ce piège à mesure qu'ils s'enfoncent. S'ils échouent, ils seront impitoyablement avalés par la terre, sous les yeux du mage ricanant.

Usages :

- Piège mortel et incapacitant
- Peut concerner plusieurs cibles
- Disparition complète des ennemis



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : cinq minutes

- Le sol est ainsi transformé pendant cette durée, puis reprend sa consistance normale ensuite



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- Le sol devient semi-liquide. Tous ceux qui se déplacent à cet endroit s'y enfoncent (voir notes)

Restrictions :

- Le sol doit être terreux ou sablonneux



Portée : jusqu'à 15 mètres

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

Aire d'effet : cercle 5 m

- Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 5 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Incantation silencieuse

Notes diverses :

Habituellement, un mage utilise ce sort lorsque des ennemis s'apprêtent à le charger.

Initialement, quand le terrain commence à se modifier ils peuvent tenter d'échapper au piège avec un bond agile (épreuve AD-3).

S'ils ont échoué à cette épreuve, ils vont s'enfoncer à mi-parcours et perdre un temps précieux à tenter de s'extraire du borbier (épreuves de moyenne FO/AD avec difficulté croissante).

En raison du caractère fourbe du sort, les points d'expérience gagnés en tuant des ennemis sont fortement diminués, et bien sûr il est impossible de fouiller les corps qui disparaissent ainsi à tout jamais sous forme d'offrande à Dame Nature.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : sol dévorant ! La Terre veut sa vengeance. Tous ceux qui marchent dans la zone sont irrémédiablement engloutis et disparaissent à tout jamais, sans pouvoir résister. En espérant qu'aucun allié ne s'y trouve...

Intangibilité de Garou-Garou

Inventé par un mage toujours dans la dèche et peu porté sur la morale, le sort d'intangibilité permet au lanceur de se fondre dans une paroi de terre ou de pierre pour la traverser comme s'il s'agissait d'un liquide, ce qui est assez pratique dans de nombreux cas. Il est évident que certaines personnes peu scrupuleuses s'en servent à des fins criminelles, aussi bien que pour épier des femmes dans leur baignoires.

Usages :

- Franchissement d'obstacles
- Sort de courte durée
- Assistance à l'aventure ou au larcin
- Idéal pour prendre la fuite
- Ne protège pas des dégâts



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 2 minutes

- Le mage dispose de 2 minutes pour franchir les obstacles avant de redevenir tangible



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Effets :

- Permet de traverser des parois solides (pierre, terre), comptant une paroi pour chaque niveau du mage.

Restrictions :

- ne fonctionne pas sur les panneaux de bois ou les obstacles métalliques
- ne permet pas au mage de combattre ou de lancer d'autres sorts
- ne permet pas de franchir verticalement des parois dans le sens de la montée



Portée : contact

- Sur le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Balthu'lug ziaggoth ! »

Notes diverses :

Lorsqu'il se rend intangible, le mage peut traverser autant de parois qu'il possède de niveaux, mais doit se rematérialiser s'il veut agir sur quelque chose. Il devra donc lancer le sort à nouveau pour revenir.

Son matériel et ses vêtements sont compris dans le sortilège également.

Il faut bien noter que le métal et le bois ne sont pas affectés par cet état, et que le mage n'est pas invisible : il peut donc se faire remarquer et attaquer par n'importe qui sous cette forme. Les armes ne vont pas le traverser.

Échec critique : trois objets du mage, choisis au hasard, disparaissent à tout jamais (matériel transporté, vêtements, armes, etc.).

Réussite critique : concentration intense qui permet au mage de traverser n'importe quel matériau, sans restriction.



Invocation : Rarhukhul

Un élémentaire intermédiaire de la Terre. Il prend la forme d'un petit humanoïde trapu qui peut combattre à l'aide de ses poings de pierre. Il est très fort et peut également porter ou déplacer des objets lourds. D'une intelligence moyenne, on peut lui confier des tâches de base. Cette version de spécialité est un peu plus puissante que celle du grimoire de l'invocateur.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (1,50 m)
- Insensible au feu et à la magie de la Terre
- Insensible aux armes tranchantes, aux flèches
- Peut porter des objets lourds (200 kilos)



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 13.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul Rarhukhul.



Énergie vitale : 35	INT : 9
AT : 12	PRD : 10
COU : 20	PR : 4
Classe/XP : 20	Res. Magie : 9

Il peut parer avec ses bras de pierre. De la même façon, il ne peut pas être blessé par des armes tranchantes ou des projectiles perçants.



Dégâts : 1D+5 (poings de pierre)

- Les dégâts sont de type contondant/physique
- FORCE : 16

Notes diverses :

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

Il peut transporter de lourdes charges sans souffrir de la fatigue (jusqu'à 200 kilos) et peut réaliser des épreuves de force à la place du mage.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.
Réussite critique : la créature, de grande taille, aura +8 en EV et +2 aux dégâts.

Polymorphie boueuse de Botox (rituel)

La polymorphie boueuse consiste à se tartiner le visage d'argile. Cette matière se mettra immédiatement à fusionner avec la peau. Le mage façonne alors magiquement un visage, qui prend l'apparence exacte de la personne à qui il désire ressembler et fixe le tout à la poudre de malachite. Et c'est parti pour l'imposture.

Usages :

- Transformation temporaire du visage
- Fonctionne pour le mage ou un allié
- Permet d'usurper une identité



Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : 1 heure

- Le mage reste transformé pendant cette durée



Ingrédients :

- 500 g d'argile de potier
- 1 dose de poudre de malachite
- Quelques cheveux de la personne à copier



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

Effets :

- La cible prend l'apparence d'une personne qu'elle connaît et/ou qu'elle doit avoir approché de près

Restrictions :

- Ne modifie pas le sexe ni la corpulence



Portée : contact

- Le rituel s'effectue sur le visage de la cible



Mot de pouvoir :

- Une suite de versets compliqués en vontorzien

Notes diverses :

La plupart des vieux élémentalistes utilisent ce sort pour draguer les jeunes dans les bals de promo des écoles de mages, mais le sort laisse un désagréable goût de terre sur les lèvres et ne dure qu'une heure avant que le faciès ne commence à fondre.

Lorsqu'on désire usurper une identité, il faut bien entendu penser à se déguiser également avec les vêtements appropriés, et la personne qui tente de se faire passer pour quelqu'un devra réussir des épreuves de charisme pour y parvenir. Avant de passer à l'acte, elle devra donc se poser la question de savoir si elle est capable d'endosser ce rôle.

Échec critique : le mage est déconcentré. La cible du sort prend l'apparence d'une personne très laide croisée dans la rue. Malus : CHA-5 pendant 24H.

Réussite critique : le mage a bien réussi son coup et la cible aura un bonus +3 aux épreuves de CHA.

Tempête rocheuse de Guldur

Ce sort n'est rien d'autre qu'une version avancée de la pluie de gravillons vengeurs, qui nous vient du même auteur. Il couvre une plus large zone et les projectiles sont beaucoup plus gros, atteignant parfois le kilo. Les rocs surgissent de la croûte terrestre en un tourbillon d'une incroyable vitesse, frappent tout le monde et détruisent tout sur leur passage.

On peut ainsi tuer les créatures les plus faibles et réduire un camp à l'état de débris.

Usages :

- Attaque de zone à dégâts contondants
- Frappe aveuglément sur la zone
- Cause des dégâts matériels



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 4 assauts

- L'effet tempête dure pendant ce temps



Coût : 14 PA

Épreuve : INT-2

Effets :

- Les cibles subissent les dégâts et ne peuvent agir pendant la durée de la tempête rocheuse

Restrictions :

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



Dégâts : 2D+8

- 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
- Dégâts doublés sur les squelettes



Portée : jusqu'à 40 mètres

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

Aire d'effet : zone 20 mètres

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



Mot de pouvoir :

- Sortilège silencieux

Notes diverses :

Utiliser ce sortilège en intérieur n'est pas possible, mais dans le cas d'une zone urbaine, les façades et décors environnants seront sérieusement endommagés. Les dégâts seront alors, en général, facturés au mage à moins qu'il ne réussisse à faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

Si ce sort est lancé sur un bateau de petite taille, celui-ci a toutes les chances de faire naufrage.

Comme la plupart des sortilèges de la Terre, cette tempête ne fait pas la différence entre les ennemis et les alliés.

Échec critique : un allié du mage, choisi au hasard, détermine le centre de la zone de tempête.

Réussite critique : la tempête dure 2 assauts de plus et occasionne 1D supplémentaire de dégâts.

Golem de Nubik (rituel)

Au terme d'une préparation de cinq minutes, le mage peut se transformer en un puissant golem de pierre, en attirant à lui les roches aux alentours. Il possède donc les aptitudes et les pouvoirs d'un golem de pierre puissant, ce qui lui permet de continuer à jeter des sorts de la Terre tout en améliorant grandement sa force de frappe et sa résistance. Le sortilège s'accompagne de menus désagréments.

Usages :

- Transformation personnelle longue durée
- Ne permet pas la nage ni l'escalade
- Ne permet pas la discrétion

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : variable

- Comptez une heure par niveau du mage



Ingrédients :

- 2 doses de poudre de malachite
- 1 dose de poudre de beryllium
- au moins quatre mètres cubes de pierres

☆☆☆☆☆

Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Effets :

- Le mage se retrouve enrobé dans la pierre
- Immunise contre les coups critiques tranchants

Restrictions :

- Cette condition annule et remplace tous les bonus liés au matériel du mage (AT, PRD, INT, etc.)
- Empêche la récupération des PA
- Empêche les premiers soins (le mage ne peut être soigné qu'avec des sortilèges ou prodiges).

Bénéfices :

- Taille : 2,30 m
- EV : +30
- PR nat. = 10
- FO = 18



Dégâts : 3D+6

- Dégâts de frappe de poing du golem
- Ne comptez aucun autre bonus



Mot de pouvoir :

- Une litanie silencieuse et secrète

Notes diverses :

La présence de pierres aux alentours est nécessaire à l'usage du sort. Cependant, ces pierres peuvent faire partie d'une construction car elle seront arrachées à leur mortier par la force du sortilège. Attention aux éboulis et aux dégâts matériels causés !

Une fois sous la forme d'un golem, le mage ne peut plus récupérer d'énergie astrale, ni se nourrir, mais il peut toujours jeter des sorts jusqu'à épuisement de son capital de PA. Il sera lourd et bruyant, implacable et doté d'une force incroyable.

Bestiaire : vous gagnez sous cette forme les traits Puissant++, Bulldozer+, Mise à terre+.

Échec critique : lancez 1D20. Si vous obtenez entre 1 et 10, le mage reçoit de gros cailloux en pleine figure et perd 3D6 PV. Entre 11 et 20, il restera pendant 10 jours sous la forme d'un golem de pierre.

Réussite critique : super-golem ! Ajoutez 2 à toutes vos caractéristiques et +10 PV au golem

Vélocité de groupe de Zubak (rituel)

Ce sortilège est parmi les plus prisés pour les mages n'ayant pas encore la capacité de téléporter leur groupe car il offre une incomparable assistance à tout déplacement en milieu naturel. Le rituel ne dure que cinq minutes, ensuite de quoi la terre se transforme sous les pieds des voyageurs, devenant une sorte de tapis roulant permettant de voyager beaucoup plus vite et de façon plus sûre, et ce quel que soit l'environnement.

Usages :

- Idéal pour les voyages rapides
- Assistance à l'aventure

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : variable

- Durée dépendant de la dépense en PA (voir coût)



Ingrédients :

- 1 dose de feuille de boulorne
- 1 dose de sarments de vigne séchés



Coût : variable

- Comptez une heure d'effet pour 4 PA dépensés

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- Vitesse de déplacement doublée pour le groupe

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Hors combat (l'effet sera perdu si le groupe rentre en combat)
- Restreint à huit créatures vivantes



Portée : cercle réduit

- Concerne uniquement le groupe du mage



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations complexes en langue Meuldor

Notes diverses :

Les voyageurs ne souffrent pas des malus de déplacement relatifs au terrain et leur capacité de mouvement est multipliée par deux. De plus, les rencontres sont aussi beaucoup plus rares car la plupart des créatures se méfient de gens qui se déplacent aussi vite sur un terrain mouvant.

Le sort fonctionne également si les voyageurs sont à cheval ou en chariot, multipliant encore la vitesse de ces derniers. Ce sort n'est pas utilisable en combat car il fait appel à des forces pacifiques de la Terre.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : parfaite maîtrise, la dépense en PA est réduite de moitié.

Faille localisée de Shmur

Grâce à ce sortilège puissant, fréquemment utilisé en guerre, le mage ouvre la croûte terrestre en une large et longue fissure. C'est idéal pour empêcher des ennemis d'approcher, aussi bien que pour les distancer. Dans certains cas, ils peuvent même tomber dedans si la fissure s'ouvre sous leurs pieds. La fissure se refermera au bout de quelques heures mais les dégâts matériels éventuels ne seront pas réparés...

Usages :

- Sort puissant modifiant l'environnement
- Peut mettre un groupe à l'abri, temporairement
- Peut causer de très graves dégâts matériels
- Peut causer la mort de plusieurs cibles



Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une heure par niveau du mage
- La faille se referme ensuite après ce laps de temps



Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Effets :

- Le mage ouvre la terre à l'endroit de son choix et défigure le terrain
- Les cibles à cet endroit doivent réussir une épreuve

AD pour ne pas tomber dedans

- Toute chute dans la faille entraîne la mort

Restrictions :

- Ne fonctionne pas en intérieur ou dans les grandes villes (enchantement protecteur)



Portée : jusqu'à 50 mètres

- Portée : depuis le mage jusqu'à la faille

Aire d'effet : énorme

- Faille : 4 m. de large sur 500 m. de long, avec une profondeur de 50 m.



Mot de pouvoir :

- Des phrases complexes en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Une fois la crevasse ouverte, tous ceux qui voudront la traverser devront, au choix, voler par-dessus ou en faire le tour. Dans le deuxième cas, il leur faudra presque dix minutes.

Les plus petits villages ne sont pas protégés contre ce sortilège, mais les grandes villes ont pris la peine de poser un enchantement protecteur qui concerne beaucoup d'autres sortilèges du même genre.

Si la faille est créée dans un environnement habité, plusieurs maisons seront irrémédiablement détruites et de nombreux innocents y perdront la vie.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : énorme faille, dont la taille est doublée. Ce n'est pas forcément une bonne nouvelle...

Grotte instantanée de Shmur (rituel)

Grâce à ce sortilège, le mage de haut niveau ne dort jamais dehors. C'est qu'à son âge, il devient pénible de subir la fraîcheur de la rosée ainsi que les piqûres d'insectes. Il peut donc déformer la terre pour y creuser une grotte confortable, qui restera ainsi disponible éternellement. On tombe parfois sur de telles grottes en voyageant dans certaines régions réputées très plates.

L'utilisation de ce sortilège en face d'un nain peut faire pleurer ce dernier.

Usages :

- Assistance à l'aventure
- Permet d'échapper à certains dangers

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : permanent

- La grotte reste disponible à tout jamais



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de malachite
- 1 poil de barbe de géant vert
- 1 dose de cendres d'un mage



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Effets :

- Apparition d'une grotte (voir notes).

Restrictions :

- En extérieur et en milieu naturel uniquement



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir répandre les ingrédients à l'endroit du rituel pour y créer la grotte



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations en vontorzien supérieur

Notes diverses :

La grotte obtenue est saine, et bien que de forme variable, a une superficie d'environ cent mètres carrés. On peut y loger un groupe.

Lorsque le mage termine son rituel, en traçant avec ses ingrédients un certain symbole, il doit se reculer pour laisser la magie faire son œuvre.

S'il y a déjà une montagne ou une colline, la grotte se creusera à cet endroit. Sinon, la terre se déformera pour faire apparaître une butte, qui se creusera en grotte. Celle-ci se comblera d'elle-même au bout de deux jours.

Le processus est plutôt bruyant et peut être détecté à plusieurs centaines de mètres.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : dans la grotte, le mage découvre un petit gisement de gemmes brutes qu'il peut récolter (50 U.G. de gemmes brutes à tirer au D20 dans le tableau des gemmes). Si jamais il y a dans le groupe un nain, celui-ci va bien sûr les réclamer pour lui.



Invocation : titan de pierre

Il n'est plus temps de rigoler, on passe aux choses sérieuses. Le mage peut désormais invoquer une grande créature de pierre, aux pouvoirs destructeurs hors du commun, qui lui obéira (si tout va bien). C'est le genre d'allié qu'on aime avoir, par exemple, lorsqu'on se retrouve coincé par un géant du Givre ou qu'on se fait charger par un groupe d'orques d'élite... Mais il faut pouvoir supporter la dépense en énergie astrale.

Caractéristiques :

- Allié surnaturel, impressionnant et gigantesque
- Créature immunisée à de nombreux dégâts
- Intelligence limitée
- En extérieur uniquement



Durée d'invocation : 6 assauts



Coût d'invocation : 40 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+I3
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+I3
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez invoquer et contrôler simultanément qu'un seul titan de pierre.



Énergie vitale : 200	INT : 8
AT : 14	ESQ : 0
COU : 20	PR : 12
Classe/XP : 200	Res. Magie : 12

Il attaque en frappant avec ses gros poings et n'est pas assez malin pour éviter les coups.



Dégâts : 4D+5 (poings de pierre)

- Les dégâts sont de type contondant/standard

Notes diverses :

Cette créature humanoïde mesure trois mètres de haut pour deux de large. Elle va se fabriquer sur place, avec des morceaux d'environnement.

Ce titan est immunisée au feu, à la glace, à l'électricité et aux sortilèges de la Terre.

Bestiaire : traits Puissant++ Mise à terre++ Bulldozer++ et Terrifiant++.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : pas d'épreuve de contrôle.

Bouclier de la Terre (rituel)

Un sort de haut niveau qui fait passer une partie de la puissance de la Terre dans un bouclier classique. La pièce d'équipement devient beaucoup plus puissante et, consécutivement, très coûteuse. C'est idéal pour se faire de l'argent en fin de carrière. Ou pour dépanner des amis.

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Produit des dégâts contondants
- Peut causer la chute d'une cible

XXXXXXXX

Durée du rituel : 8 heures

Durée du sort : permanent

- Le bouclier est enchanté à tout jamais



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de Thrartil
- 1 dose de champignon explosif
- 1 dose de poudre de Graddik
- 1 bouclier



Coût : MAX PA

- Le mage dépense toute son énergie astrale
- Son capital de PA doit être au maximum

Épreuve : MagiePhys-3

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur un bouclier déjà enchanté

Bénéfices :

- Le bouclier devient indestructible
- Bonus +3 en PR magique
- Bonus +3 en résistance magique
- Ces bonus s'ajoutent à ceux du bouclier existant
- Spécial : voir notes



Mot de pouvoir :

- Une très longue suite d'incantations en vontorzien supérieur, que vous n'arriverez jamais à retenir

Notes diverses :

Le bouclier de la Terre possède des propriétés diverses. Quand on tape dessus, il absorbe une partie du coup et transmet l'onde de choc à la croûte terrestre, mais celle-ci s'en remet en général assez facilement. Du moins, plus facilement que la cible de l'attaque.

Capacités spéciales :

- Répulsion : si un héros réussit une PARADE avec ce bouclier, la cible à 50% de chances d'être repoussée et mise à terre, sauf s'il s'agit d'une grande créature
- Inébranlable : les traits Puissant+ ou Puissant++ des ennemis sont ignorés par le porteur du bouclier
- Prix estimé du bouclier : 5000 PO

Échec critique : le bouclier est détruit et les ingrédients perdus, et le mage est blessé pour 2D6 BL

Réussite critique : superbe travail, ajoutez 1 aux bonus PR magique et résistance magique

Index des sortilèges de la Terre



Modifications de l'environnement :

- N1 : Tapis de fleurs de Yolaine (page 5)
 N4 : Surface mouvante de Shmur (page 17)
 N4 : Buissons Venimax (page 18)
 N6 : Terrassement de Shmur (page 24)
 N8 : Sables mouvants de Falcor (page 27)
 N12 : Faille localisée de Shmur (page 34)
 N13 : Grotte instantanée de Shmur (page 35)



Altération/malédiction d'un tiers :

- N1 : Ensablement oculaire de Munff (page 3)
 N3 : Vagues souterraines de Shmur (page 13)
 N5 : Prison de la Terre (page 22)
 N6 : Simulacre de boue (page 23)
 N7 : Regard pétrifiant de Rayjin (page 26)



Dégâts et combat :

- N1 : Lance-pavé de Morzak (page 6)
 N2 : Pluie de gravillons vengeurs (page 10)
 N3 : Arbre cogneur de Morzak (page 12)
 N3 : Chemin mortel de Guldur (page 14)
 N4 : Commotion minérale de Piaros (page 19)
 N5 : Rocher destructeur de Piaros (page 21)
 N10 : Tempête rocheuse de Guldur (page 31)



Invocations :

- N3 : Hodugalak (page 15)
 N7 : Grand Millepatte (page 25)
 N9 : Rarhukbul (page 29)
 N14 : Titan de pierre (page 36)



Assistance à l'aventure :

- N1 : Tapis de fleurs de Yolaine (page 5)
 N2 : Camouflage de Zubak (page 7)
 N2 : Géolocalisation subharmonique (page 9)
 N6 : Terrassement de Shmur (page 24)
 N11 : Vitesse de groupe de Zubak (page 33)



Améliorations mage ou allié :

- N2 : Mains de pierre de Shmur (page 4)
 N4 : Enchantement d'acide (page 16)
 N5 : Flèche de la Terre (page 20)
 N8 : Intangibilité de garou-garou (page 28)
 N9 : Polymorphie boueuse de Botox (page 30)
 N10 : Golem de Nubik (page 32)
 N15 : Bouclier de la Terre (page 37)



Protection :

- Multi : Armure de Zubak (page 8)
 N2 : Mur végétal de Nubik (page 11)

Illustration de couverture : Pen of Chaos

Illustrations intérieures : Pen of Chaos