

Grimoire de Magie Thermodynamique

Niveaux 1 à 15

Cuire un œuf

Sort de chaleur simple consistant à élever la température à l'intérieur de l'œuf et à en réaliser la cuisson en quelques secondes, sans même faire chauffer la coquille. De là vient la fameuse expression « Va te faire cuire un œuf », qui dans la bouche d'un mage, signifie « Tu n'es bon qu'à lancer des sorts de niveau 1 ».

Peut avoir son utilité dans le cadre d'une aventure en milieu rural.

Usages :

- Faire cuire un œuf
- Impressionner des paysans



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 6 secondes

- L'œuf sera cuit 6 secondes



Ingrédients :

- Un œuf de volaille ou de reptile, qui devra être d'essence non magique



Coût : 1 PA

Épreuve : INT+4

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 4

Restrictions :

- Ne fonctionne pas avec les œufs de grande taille, pour lesquels vous devrez utiliser la cuisson de plus haut niveau, celle de Brocoule
- La cible doit être immobile



Portée : contact

- L'œuf doit être dans la main du mage



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Nal'karoudh ! »

Notes diverses :

La cuisson de l'œuf peut être maîtrisée avec une bonne épreuve, pour obtenir par exemple un œuf à la coque, délicieux à consommer en bivouac, un œuf mollet ou simplement des œufs durs, bien pratiques à conserver en voyage.

Échec critique : l'œuf explose dans la main du mage et le recouvre de substance gluante. Il se couvre de ridicule.

Réussite critique : le mage ne dépense aucun PA et peut même réussir à faire un œuf brouillé.

Jeter un froid

La température baisse instantanément de quelques degrés dans la pièce, et tout le monde vous regarde bizarrement. Le gros avantage de ce sort, c'est que dans certains cas n'importe qui peut le lancer, même sans être mage. Le gros inconvénient, c'est qu'il vous fait perdre momentanément un point de charisme, mais vous n'êtes pas le seul. Toujours est-il qu'il a servi à de nombreux groupes d'aventuriers, à titre de technique de diversion.

Usages :

- Plomber l'ambiance en intérieur
- Faire diversion
- Aucun effet en combat



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : 5 minutes

- L'ambiance restera bizarre pendant ce temps



Coût : 2 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5

Effets :

- Tout le monde perd 1 point en CHA pendant la durée du sort

Restrictions :

- En intérieur uniquement, dans une pièce



Aire d'effet : zone 10 m

- Fonctionne correctement dans les 5 m autour du mage



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et sournois

Notes diverses :

Il est possible de lancer ce sort à des moments variés, parfois même pour désamorcer une situation de combat ou au contraire décider quelqu'un à passer à l'action. Toutefois, le sort n'aura aucun effet en combat car les gens seront bien trop occupés à se taper dessus ou à chercher comment fuir.

Échec critique : la température baisse brutalement de 20 degrés et le mage dépense 5 PA.

Réussite critique : l'ambiance est vraiment très bizarre et tout le monde perd 3 en CHA.

Vapeur de Gant

Ce sort condense immédiatement l'humidité sur une zone autour du mage, laquelle se met à flotter. Ceci crée un grand volume de vapeur et diminue considérablement la visibilité pendant quelques secondes, jusqu'à ce que l'humidité retombe en gouttes. C'est idéal pour empêcher les ennemis de viser les gens à l'intérieur de la zone, même si cela a tendance également à diminuer l'efficacité des combats au contact.

Usages :

- Masquer le mage et ses alliés
- Protection contre les projectiles et les sorts



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- 15 assauts en intérieur, 8 assauts en extérieur
- Le sort pourra durer beaucoup moins longtemps s'il y a du vent



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets :

- Épreuve -6 pour toucher les cibles dans la zone, avec des projectiles ou des sorts directs
- Épreuve -2 en AD/AT/PRD pour tous ceux qui sont dans la zone

Restrictions :

- N'affecte pas les créatures aveugles
- En zone tempérée uniquement, ne fonctionne pas en désert ou zone aride



Aire d'effet : variable

- Niveaux 1-3 : 5 m autour du mage
- Niveaux 4-6 : 10 m autour du mage
- Niveaux 7-10 : 15 m autour du mage
- Niveaux 11+ : 20 m autour du mage



Mot de pouvoir :

- En général « Fapoh'lak ! »

Notes diverses :

La Vapeur de Gant est aussi simple qu'efficace. La plupart des gens qui tentent de viser les personnages à l'intérieur de ce brouillard ne voient que des silhouettes floues, et il est donc difficile de viser ou en tout cas de toucher des zones précises.

Si des cibles à viser sont tout au bord de la zone cependant, les malus d'épreuves pourront être mino-
rés.

Échec critique : tous les gens dans la zone d'effet sont pris d'affreux picotements, perdent 3 assauts ainsi que 3 PV.

Réussite critique : vapeur lourde et épaisse, avec des malus doublés.

Conservation du plan d'Haargoth

Plus simple que son homologue « Conservation temporelle », 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 du mage.

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 afrah ! »

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.

Cuisson de Brocoule

Sort dérivé du fameux « Cuire un œuf », inventé par un mage qui n'avait pas de four. Compte tenu de l'énergie astrale nécessaire pour cuire à point une bestiole, il est parfois plus simple d'improviser un tournebroche, quitte à lancer une boule de feu mineure pour allumer le méchoui. Cependant, le sortilège est deux fois plus rapide que la cuisson normale, ne produit pas de fumée et ne brûle jamais le repas, à moins d'un échec critique. Comme d'autres discipline de thermodynamique, ce sortilège peut enrichir facilement le mage.

Usages :

- Utilisation essentiellement culinaire
- Efficacité croissante avec les niveaux



Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : variable

- De 1 minute à 3 heures, selon la taille et la nature de la bête à faire cuire



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets :

- Cuisson parfaite obtenue pour tout gibier, crustacé, poisson ou autre animal concerné
- Niveaux 2-3 : jusqu'à 5 kilos
- Niveaux 4-5 : jusqu'à 15 kilos
- Niveaux 6-8 : jusqu'à 50 kilos
- Niveaux 9-10 : jusqu'à 200 kilos
- Niveaux 11+ : jusqu'à 500 kilos

Restrictions :

- La cible à faire cuire doit être morte et absolument immobile



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Ekthor' saladui ! »

Notes diverses :

Ce sort fonctionne ainsi : en quelques secondes, le mage va générer une zone de concentration calorifique à l'endroit où se trouve la bête à faire cuire. Il pourra ensuite vaquer à d'autres occupations tandis que le sortilège opère, la cible ne doit pas être déplacée pendant ce temps.

Quand on sait qu'il faut une bonne journée pour faire rôtir un gros gibier, avec ce sortilège on gagne un temps précieux et on évite de gâcher la nourriture, sans avoir besoin de la surveiller.

Des cuisiniers réputés de grandes villes font souvent appel à des mages, en payant leurs services pour être certains de servir une viande parfaite.

Échec critique : la cible à faire cuire disparaît dans un trou noir calorifique, et une personne proche tirée au hasard perd ses sourcils et la moitié de ses cheveux dans la manœuvre (CHA-2 pendant deux décades).

Réussite critique : le mage ne dépense que 2 PA.

Conservation temporelle

Un enchantement posé sur un récipient qui doit pouvoir se fermer de manière satisfaisante. Quand le récipient est fermé, le temps y ralentit jusqu'à une vitesse proche du zéro absolu. Cette méthode permet de conserver efficacement les aliments, des plantes, et de transporter des êtres vivants en caisse pour des raisons médicales ou diverses.

Usages :

- Conservation longue durée d'aliments
- Maintien en stase d'êtres vivants
- Efficacité croissante avec les niveaux

XXXXXX

Durée du rituel : 1 minute

Durée du sort : permanent

- Effectif jusqu'à ce que le récipient soit ouvert



Ingrédients :

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



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Le contenu du récipient visé est figé dans le temps
- Niveaux 2-3 : jusqu'à 5 kilos
- Niveaux 4-5 : jusqu'à 15 kilos
- Niveaux 6-8 : jusqu'à 50 kilos
- Niveaux 9-10 : jusqu'à 200 kilos
- Niveaux 11+ : jusqu'à 500 kilos



Portée : contact

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



Mot de pouvoir :

- Répétez « Delloh Ray-Ann' Maaaarty ! »

Notes diverses :

C'est un sortilège très utilisé dans l'armée fanghienne, qui permet d'organiser le rapatriement des blessés graves vers les services de santé des grandes villes, ou la mise hors service de dangereux criminels.

Le mage doit répandre la poudre d'or sur le couvercle du récipient, puis procéder au rituel.

Il est intéressant de comprendre que le temps ne passe pas pour un éventuel être vivant que serait enfermé à l'intérieur. Lorsqu'il est libéré, il a l'impression qu'il ne s'est passé que quelques secondes.

Certaines personnes, notamment des blessés oubliés dans une caisse de transport, ont parfois été laissés ainsi pendant des années dans un entrepôt de l'armée.

Échec critique : le mage déclenche un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage ne dépense que 3 PA.

Cicatrisation rapide de Thorp

Lancez ce sortilège sur la plaie d'un allié, et vous agirez en cinq minutes sur un certain nombre de cellules pour les forcer à se régénérer plus rapidement, par l'action simultanée d'échanges caloriques hystériques et d'un vieillissement accéléré de zone. La cicatrisation peut réparer un os brisé, mais ne recolle pas les membres, hélas. Ce sortilège permet principalement de récupérer l'usage des membres malmenés par les fractures ou les plaies ouvertes. C'est également très bon choix pour stopper une grosse hémorragie.

Usages :

- Réparation corporelle des alliés ou du mage
- Utilisable hors combat uniquement

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

- Pendant ce temps, le mage se concentre sur la plaie



Ingrédients :

- 1 dose de sang de porc



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Les malus liés à la blessure grave sont divisés par deux (et arrondis à l'inférieur)

Effets :

- Hémorragie stoppée
- Fracture réduite

Restrictions :

- Ne fonctionne que sur les êtres vivants
- Sans effet sur les démons, élémentaires, morts-vivants, esprits et créatures magiques



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de la plaie à traiter



Mot de pouvoir :

- Une litanie murmurée en moriaque de l'Est, un peu longue et ennuyeuse

Notes diverses :

Ce sortilège de réparation corporelle nécessite du calme ainsi qu'un espace propre où le mage et sa cible peuvent s'installer pendant toute la durée du rituel, sans bouger afin d'assurer une cicatrisation optimale.

Le mage doit badigeonner la plaie avec la dose de sang de porc, puis assurer le rituel en murmurant les mots de pouvoir. Il ne peut pas faire autre chose pendant ce temps.

Échec critique : le patient perd 2D6 PV à la suite d'une grave brûlure de la zone concernée !

Réussite critique : le mage rend également 1D6 PV à la cible et ne dépense que 2 PA.

Petit rayon de chaleur

Le thermodynamiste a parfois besoin de dissuader ceux qui s'approchent de lui avec des intentions mauvaises. Ce petit sortilège, très rapide, est idéal pour leur infliger une souffrance immédiate, car leurs organes semblent cuire à l'intérieur de leur corps. La sensation est affreusement déplaisante et, rapidement, provoque de graves lésions. L'efficacité du sort augmente avec les niveaux du mage.

Usages :

- Dégâts magiques sur une cible
- Attaque à distance
- Peut blesser n'importe quelle créature
- Ignore l'armure naturelle



Durée d'incantation : 1 assaut



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les créatures insensibles au feu ou à la chaleur



Dégâts : variables

- L'armure naturelle de la cible ne compte pas
- Niveau 2 : ID+2
- Niveaux 3-4 : ID+3
- Niveaux 5-6 : ID+4
- Niveaux 7-8 : ID+5
- Niveaux 9+ : ID+6
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La portée se calcule depuis le mage jusqu'à la cible, sans obstacle entre les deux



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Nartoklagh ! »

Notes diverses :

Il s'agit d'un rayon de chaleur invisible, qui provoque l'agitation des molécules et agit comme des ondes chauffantes à l'intérieur de l'organisme d'une cible. Son action provoque un échauffement instantané, très vif. Dans la plupart des cas, ils ne sauront pas d'où vient la douleur et pourront alors perdre leur courage.

Échec critique : utiliser le tableau des maladresses au lancement du sort.

Réussite critique : la concentration du mage atteint son summum et les dégâts sont doublés.

Alliage

Voici un sortilège pour faire de la métallurgie et de la bijouterie sans s'abîmer les mains. On force les atomes à se bouger un peu les fesses pour se mélanger dans les proportions désirées, on recristallise proprement la structure et on obtient, par exemple, les plus beaux aciers chromés de la Terre de Fangh. La méthode fonctionne aussi pour faire de la soudure à froid, de manière rapide et sans douleur, afin de réparer les objets métalliques. Il ne faut que deux minutes en général pour faire une soudure simple.

Usages :

- Améliorer l'aspect d'un objet métallique
- Réparer un objet en métal cassé

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

- Pendant ce temps, le mage doit être au calme



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de diamant
- 1 arme ou pièce d'armure non enchantée



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Un objet cassé sera réparé et aussi solide qu'avant
- Sur une épée ou une hache non brisée, elle se revendra ensuite 25% plus cher
- Sur un plastron ou un casque métallique non brisés, ajoute un bonus de CHA+1

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur du matériel enchanté
- Ne fonctionne qu'une fois sur le même matériel

Possibilités : selon niveau

- Niveau 3 : lame courte, clé
- Niveaux 4-5 : arme à 1 main, casque
- Niveaux 6-8 : arme à 2 mains, plastron
- Niveaux 9-10 : arme à poudre, canon
- Niveaux 11+ : arme de siège



Mot de pouvoir :

- Il faut répéter plusieurs fois « Lorrok nialzodor », et ça peut finir par donner la migraine

Notes diverses :

Les mages peuvent facilement se faire de l'argent avec cette technique, en réparant du matériel de qualité moyennant rétribution.

Il faut disposer la poudre sur le métal avant de se concentrer. Le matériel, une fois traité par le sort Alliage, n'est pas considérée comme enchanté.

Il est important de noter que le sort d'alliage ne peut réparer les manches en bois des armes en métal, lesquels sont généralement brisés avant le fer de l'arme. Il en va de même pour les armures de cuir renforcées de métal, car c'est généralement le cuir qui est mis à mal lors d'une casse. Dans ces cas, voir un spécialiste en armement ou en armure.

Échec critique : si le mage échoue de manière critique, ce sort invoque un groupe de jeunes chanteurs à l'air niais. Il existerait des magiciennes qui ratent volontairement leurs sorts d'Alliage, mais il faut vraiment être désespérée pour en arriver là.

Réussite critique : l'objet devient impossible à briser (aucun point de rupture) et sa valeur est doublée.

Piège-savate de Riluk

Longtemps décrié comme étant l'un des sorts les moins honorables à utiliser en combat, le piège-savate fonctionne sur un principe très simple, paradoxalement issu d'une manipulation complexe.

En effet, le mage produit une réaction physique localisée, et mélange instantanément les particules du sol à celles d'une chaussure ou d'une botte, de sorte que l'ensemble soit soudé. De fait, plus la chaussure et le sol sont solides, plus le propriétaire de la savate se retrouve coincé sur place et handicapé...

Usages :

- Piège et handicap sur une cible
- Fonctionne mieux en milieu urbain ou en intérieur
- Efficacité dépendant de l'équipement de la cible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- Sol et chaussure seront définitivement soudés



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10
- Si l'ennemi est en train de courir, épreuve -5

Effets :

- Selon efficacité : voir notes
- Si l'ennemi est bloqué : AT/PRD-3, ESQ-8, déplacement impossible
- Si l'ennemi était en train de courir, la chaussure est arrachée mais il tombe et perd 3 PV ainsi que 3 assauts

Restrictions :

- Sans effet si l'ennemi ne porte pas de chaussures
- Sans effet sur un sol meuble (terre, sable, gravier)



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible, dont il doit discerner clairement les pieds



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, ce qui tombe bien car le mot de pouvoir est assez ridicule

Notes diverses :

L'efficacité du sortilège dépend essentiellement de deux choses : la qualité de la chaussure ciblée et la dureté du sol. Concernant ce dernier la pierre, le carrelage ou les pavés sont à privilégier.

Si vous visez par exemple un paysan équipé de sabots, il pourra se dégager en un assaut. S'il s'agit d'un ennemi équipé de bottes, en revanche, il devra réussir à en rompre la semelle avant de pouvoir bouger. Ainsi, la cible pourra tenter une épreuve de FO à chaque assaut (plus ou moins difficile) pour arracher le bas de la chaussure et retrouver sa mobilité, au détriment d'autres actions.

Échec critique : un allié du mage ou lui-même, selon le choix du destin, se retrouve avec une chaussure soudée au sol.

Réussite critique : le mage ne dépense que la moitié des PA et l'épreuve pour se dégager sera plus dure.

Chauffage de zone de Gant

Ce sortilège sert à créer une sorte de bulle de température douce et sèche, permettant de réchauffer des personnes ou de dissiper certains désagréments liés à l'utilisation de magie de la glace. Le mage peut l'utiliser pour réchauffer plusieurs aventuriers, pour sécher des gens tombés à l'eau, pour isoler du froid ou pour instaurer une ambiance cosy dans un établissement de bains destiné à de jeunes elfettes. Sort très utile, voire vital, lorsqu'on voyage dans les contrées nordiques.

Usages :

- Lutter contre les conditions climatiques austères
- Réchauffer ou sécher des gens

XXXXXX

Durée du rituel : 1 minute

Durée du sort : variable

- Comptez une heure par niveau du mage



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de griffe de morshleg



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Le mage obtient dans la zone une température rapidement supportable et agréable

Restrictions :

- Ne fonctionne pas en pleine tempête et ne protège pas des précipitations

Aire d'effet : variable

- Zone fixe, centrée autour du glyphe, représentant un cercle de deux mètres de diamètre par niveau du mage (donc au minimum 6 mètres)



Mot de pouvoir :

- Une suite de mots en vontorzien supérieur, un peu difficiles à prononcer

Notes diverses :

Le mage trace rapidement un glyphe sur le sol, à l'aide de la poudre citée en ingrédient, et enchaîne ensuite avec les mots de pouvoir.

La bulle de climat tempéré peut être difficile à garder en extérieur si le vent est trop fort ou les éléments trop rudes, auquel cas le mage ne parviendra pas à maintenir le sort et devra se rabattre sur d'autres sortilèges pour isoler l'équipe. Il est donc préférable de trouver déjà un endroit abrité du vent, ou d'en monter un, avant d'instaurer le chauffage de Gant.

Échec critique : résultat obtenu « un peu » trop chaud. Toute personne dans la zone doit en sortir rapidement et souffrira de brûlures superficielles (CHA-2 pendant deux jours).

Réussite critique : la durée du sort est doublée.

Trempe de Gant

Ce rituel un peu long remplace avantageusement le seau d'eau du forgeron pour modeler à volonté la descente en température, et donc les propriétés, d'un objet métallique. Si un bon forgeron peut faire d'aussi belles lames qu'un mage métallurgiste, en revanche, seule la magie permet d'obtenir le son si particulier de ces gongs de montagne, capables de sonner l'alerte à des vallées à la ronde.

Usages :

- Amélioration d'une arme métallique
- Amélioration du son métallique

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du sort : permanent

- Le métal restera ainsi affecté pour toujours



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent
- 1 dose d'huile standard



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Arme : +1 PI, valeur en PO +25%
- Instrument : valeur en PO +50%
- Retirez 1 au point de rupture (passe de 1-4 à 1-3 par exemple)

Restrictions :

- Le sort ne peut être appliqué qu'une fois sur le même objet



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'objet à traiter durant tout le rituel



Mot de pouvoir :

- Une assez longue litanie, agaçante à force

Notes diverses :

Quand la chute thermique est vraiment très rapide, on peut entendre brièvement une petite voix qui incante dans une langue étrange : c'est l'effet dit de Super-Trempe.

Le mage doit préalablement oindre l'objet avec de l'huile, puis ensuite verser dessus la poudre d'argent (celle-ci va alors se coller à l'huile). Ceci permettra de catalyser l'énergie astrale pendant toute la durée du rituel. Ensuite, durant une heure, le mage chauffe et refroidit le métal.

Il est possible de s'enrichir avec cette technique, en travaillant pour le compte d'armuriers ou encore de fabricants de gongs ou de cloches.

Échec critique : le mieux est l'ennemi du bien et le mage obtient l'effet inverse. Mal chauffé, le métal devient friable et perdra 1 PI, tandis qu'on ajoutera 1 au point de rupture.

Réussite critique : l'objet devient impossible à briser (aucun point de rupture) et sa valeur est doublée.

Déstabilisation moléculaire

Ce sortilège, un peu long à mettre en place, permet au mage de fractionner les liens entre les molécules, et donc de réduire nettement la solidité des matériaux comme la pierre, le bois et le métal. Comme le mage peut rarement compter sur sa force pour détruire une porte ou saboter un engin, il lui est possible de le faire en comptant plutôt sur son cerveau. Les possibilités de ce sortilège augmentent avec les niveaux.

Usages :

- Permettre de briser plus facilement des objets
- Ne peut s'utiliser en combat

XXXXXX

Durée du rituel : 30 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Ingrédients :

- 1 dose de soufre en poudre



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Réduit de moitié la résistance du bois, de la pierre et du métal (adapter ensuite les épreuves nécessaires pour les briser)

Possibilités : selon niveau

- Niveau 4 : lame courte, coffret
- Niveaux 5-6 : coffre moyen, arme longue
- Niveaux 7-8 : porte, gros coffre
- Niveaux 9-10 : pan de mur, gros objet
- Niveaux 11+ : pan de muraille, arme de siège

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les objets enchantés, ni les minéraux nobles (gemmes)



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'objet ou de la zone à traiter



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Zaldafer plornog gnaal ! »

Notes diverses :

Le mage doit s'enduire les mains de soufre en poudre, et toucher ensuite l'objet à traiter à divers endroits tout en se concentrant sur ses molécules.

Très utile pour forcer un chemin à travers une porte ou même un mur, ce sortilège a également fait les beaux jours de certaines armées, qui envoient sur le front des espions dans le but de saboter les engins de siège. En effet, un trébuchet ou un canon traité par un mage de haut niveau ne pourra tirer ensuite qu'une seule fois...

On parle également de sabotage de boucliers dans les milieux controversés du combat clandestin.

Échec critique : le mage, mal réveillé, génère un sortilège entropique.

Réussite critique : l'objet visé devient si friable que le moindre choc le fera tomber en poussière.

Extraction de mana de Riluk

Ce sort, à l'efficacité très aléatoire, permet de récupérer de l'énergie astrale qui serait éventuellement coincée dans des objets divers de la vie courante. Il est considéré comme une aide d'urgence plutôt que comme une réelle source de soutien. Au titre des inconvénients, il arrive souvent que l'objet se désintègre et cela peut fâcher des gens. Notons également que, plus l'objet est constitué de matériaux précieux, plus il y a de chances d'en tirer quelque chose. L'effet augmente légèrement avec les niveaux.

Usages :

- Récupérer de l'énergie astrale en sondant les objets
- Fonctionnement très aléatoire
- Ne peut s'utiliser en combat



Durée d'incantation : 10 secondes



Coût : 1 PA

- Il est possible de ne gagner que 2 PA en retour... Ou aussi bien de ne rien gagner.

Épreuve : MagiePhys

Effets : variable

- Fonctionnement : voir notes
- Si PA il y a, le mage extrait, selon son niveau :
 - Niveaux 4-5 : 1D4+1 PA
 - Niveaux 6-8 : 1D4+2 PA
 - Niveaux 9+ : 1D6+1 PA

Restrictions :

- L'objet doit peser 100 grammes ou plus
- Ne s'utilise pas sur différentes parties d'un même objet, y compris si on le démonte
- Ne fonctionne qu'une fois sur le même objet
- Ne fonctionne pas avec les poudres



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'objet



Mot de pouvoir :

- Complexe et silencieux, ce qui est aussi bien pour tout le monde

Notes diverses :

Le mage doit pouvoir se concentrer sur l'objet.

1) Le matériau principal de l'objet est prépondérant. Pour savoir s'il contient des PA, lancez 1D20 et tentez d'obtenir un chiffre dans la tranche indiquée.

Bois basique, céramique (1-5) ; fer de base, bronze, porcelaine (1-6) ; bois noble (1-7) ; bon acier, cuirure (1-9) ; argent (1-10) ; or (1-12) ; thritil (1-14) ; contient des gemmes (1-15) ; béryllium (1-16) ; autre : rien.

2) Lancez le dé pour calculer l'effet de récupération (voir en face les effets).

3) Ensuite, lancez 1D6 : si vous obtenez 1, l'objet est désintégré et le mage perd 1 PV.

Échec critique : l'objet est désintégré violemment, le mage perd 4 PV ainsi que ses sourcils.

Réussite critique : l'objet contient forcément des PA, il n'y a pas de test à faire.

Cercle brûlant de Fladdu

Pour éviter d'être surpris en pleine nuit par des malandrins, vous pouvez poser ce piège à proximité de votre lit. Il s'agit d'un mini-vortex de chaleur intense, qui se déclenche au passage de quelqu'un et semble cuire l'intérieur de son corps.

Le sort ne dure qu'un temps limité, mais c'est plus que suffisant dans la majorité des cas. On rapporte d'ailleurs de nombreux accidents causés par des cercles brûlants abandonnés par des mages dissipés.

Usages :

- Piéger une petite zone
- Durée limitée à quelques jours
- Peut blesser presque n'importe qui

XXXXXX

Durée du rituel : 1 minute

Durée du sort :

- Comptez un jour par niveau du mage



Ingrédients :

- 1 dent d'ours



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- En approchant du milieu de la zone, la cible subit les dégâts

Restrictions :

- Inefficace sur les cibles ne redoutant pas la chaleur



Dégâts : 3D+2 (fixe)

- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magique ne sont pas ignorés



Aire d'effet : zone 3 m

- Zone circulaire de 3 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Une petite phrase difficile à prononcer, en moriaque des collines de l'est

Notes diverses :

Vous prendrez garde à ne pas utiliser ce sort si vos compagnons sont somnambules.

Pour préparer le piège, le mage pose la dent d'ours au centre de la zone désignée et recule de quelques pas. Il doit alors se concentrer pour activer le sort à travers la dent.

Le fonctionnement du sort implique la présence de la dent au sol, ce qui pourra éventuellement alerter une personne très intelligente. Mais la plupart des gens ne se méfient pas d'une dent d'ours qui traîne...

Il est possible que plusieurs cibles soient touchées, si elles progressent en groupe.

Échec critique : le mage lance le sort sous ses pieds, et subit de suite les dégâts (ainsi que toute personne proche de lui).

Réussite critique : le sort ne coûte que 2 PA et produira 3D+4 PI.

Métabolisme accéléré

En influençant les échanges électriques à l'intérieur du corps, le mage parvient à accélérer le métabolisme d'un individu pendant un temps assez bref. Du point de vue de la cible, le monde alentour semble vivre au cœur d'un léger ralenti, c'est une expérience assez grisante même si quelque peu floue. D'un point de vue extérieur, la personne bouge en accéléré et parle comme sous l'effet d'une surdose de potion de Kawaï. Attention, une utilisation trop intensive de ce sort provoque aussi un vieillissement prématuré de la cible !

Usages :

- Fonctionne pour un allié ou pour le mage
- Améliore les réflexes
- Augmente la vitesse



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 minute



Coût : 8 PA

Épreuve : INT-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Ajoute 1 attaque par assaut (peu importe le nombre d'armes ou d'attaques du héros)
- Double la vitesse de déplacement
- Améliore la parade : PRD+5
- Surprend l'ennemi, qui aura PRD-3

Restrictions :

- Ne fonctionne que sur les vivants d'origine non magique



Portée : contact

- Le mage doit toucher la cible pour activer le sort



Mot de pouvoir :

- On dit généralement « Pâle-bougeotte ! » mais ça peut sembler démodé

Notes diverses :

Principalement utilisé en combat, ce sort ne permet pas de tricher en événement sportif car son effet est trop voyant.

Si la cible est indéniablement plus rapide, sa perception du monde est un peu floue et bizarre. C'est pourquoi quelqu'un ne pourra pas cumuler plusieurs effets d'accélération sans obtenir des effets étranges, comme par exemple une augmentation des chances de maladroitness ou une perte de connaissance.

Important : si un personnage est ciblé plusieurs fois par ce sortilège au cours de la même journée, il est possible que son corps vieillisse subitement d'une année. Ceci peut se produire plusieurs fois.

Échec critique : petit problème de réglage, le mage obtient l'effet inverse : PRD-5 et mouvement divisé par deux, tandis que l'ennemi aura PRD+3.

Réussite critique : subtilement dosé, le sort donne également un bonus AT+3 à la cible.

Armure brûlante

Ce sortilège très complexe permet au mage où à l'un de ses alliés d'être insaisissable à mains nues. En effet, ses vêtements ou son armure vont absorber en quelques secondes toutes les calories à plusieurs centaines de mètres à la ronde et les restituer vers l'extérieur. Ainsi la cible du sort ne sera pas inquiétée, mais tous ceux qui posent les mains sur elles souffriront de graves brûlures. Ceux qui sont proches subiront aussi des brûlures superficielles.

Usages :

- Rendre une personne insaisissable
- Fonctionne pour le mage ou ses alliés
- Peut aussi blesser les alliés



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : variable

- Comptez deux assauts par niveau



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- L'armure de la cible restitue de la chaleur de manière violente

Restrictions :

- Ne fonctionne pas si la cible est nue ou peu vêtue
- Inefficace contre les ennemis insensibles au feu ou à la chaleur



Dégâts : variables

- Ignore toute protection des ennemis
- Toute personne en combat au contact contre la cible perdra 1 PV par assaut
- Toute personne qui tente de capturer la cible perdra 6 PV par assaut
- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Falunaraak ! »

Notes diverses :

Ce sort est idéal en combat contre certains animaux, comme les ours, qui peuvent saisir une proie pour la coincer avant de la mordre.

Tout opposant au contact de la cible en armure brûlante perdra de la vie à chaque assaut, car de l'air sec et très chaud lui est soufflé en plein visage.

Il est important de savoir (pour les elfes par exemple) que les vêtements ou l'armure de la cible ne seront pas endommagés par la manoeuvre. En effet, la chaleur engendrée par le sort partira uniquement vers l'extérieur.

Échec critique : le sort ne se déroule pas comme prévu et la chaleur se diffuse n'importe comment. La cible perd 1D6 PV par assaut pendant 1D6 assauts (aucune protection comptée).

Réussite critique : grosse vague de chaleur, les dégâts sont doublés !

Métabolisme ralenti

En influençant les échanges électriques à l'intérieur du corps, le mage parvient à ralentir le métabolisme d'un individu pendant un temps assez bref. Tout ce qu'il fait semble alors lent et pataud pour les observateurs. Le sort est généralement utilisé pour pacifier quelque peu les ennemis frénétiques, mais on peut également s'en servir pour ralentir les poisons, les maladies et les blessures graves, le temps de pouvoir les soigner.

Usages :

- Ralentir les mouvements
- Réduire la vitesse
- Idéal contre les cibles vivantes à faible résistance magique



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 assauts



Coût : 8 PA

Épreuve : INT-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- Divise par deux le nombre d'attaques par assaut
- Divise par deux la vitesse de déplacement
- Si la cible n'a qu'une attaque par assaut, elle n'attaquera qu'un assaut sur deux
- PRD+5 pour parer les attaques de la cible
- Réduit de moitié les effets des poisons, maladies ou blessures graves

Restrictions :

- Ne fonctionne pas contre les créatures magiques, esprits, démons ou élémentaires



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- En général on dit « Blagroðh nefelh ! »

Notes diverses :

Un sort de choix contre la plupart des créatures humanoïdes vindicatives.

Il est assez difficile d'affecter des ennemis de haut niveau avec ce sort, mais il est idéal contre les créatures stupides et fortes, comme les ogres ou les trolls. Beaucoup de mages recherchés, généralement pour des raisons obscures, ont également sauvé leur vie en réduisant ainsi la vitesse de maîtres assassins ou de ninjas qui étaient à leurs trousses !

Échec critique : la formule n'est pas présentée correctement et le sort a l'effet inverse... La cible se retrouve affectée par « Métabolisme accéléré » (voir plus haut).

Réussite critique : grâce à une bonne concentration, on ne peut résister au sort et il ne coûte que 4 PA.

Altération locale du temps

Le mage isole un petit système sur une zone fixe, dans lequel il fait passer le temps plus ou moins vite. L'effet est beaucoup plus puissant que lors de la modification du métabolisme, mais c'est aussi beaucoup plus coûteux et difficile à obtenir. Malheureusement, il n'a que peu d'utilité en combat car le processus est lent à mettre en place. Si on prépare son coup bien à l'avance, on peut s'en servir pour ralentir des ennemis qui s'approchent ou pour accélérer les attaques d'un groupe de tireurs dans le cadre de la défense d'un périmètre.

Usages :

- Modifier l'écoulement du temps sur une zone fixe
- Affecte n'importe qui, alliés compris
- Aucune possibilité de résister

XXXXXX

Durée du rituel : 1 minute

- La zone ne sera enchantée qu'à la fin du rituel

Durée du sort : variable

- Comptez une heure par niveau du mage
- Le temps sera modifié pendant cette durée



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de malachite



Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePhys-2

Effets : au choix

- Faire passer le temps deux fois plus vite
- Faire passer le temps deux fois moins vite

Bénéfices :

- Toutes les actions dans la zone prendront consécutivement deux fois plus ou moins de temps
- Les cibles stupides n'ont pas forcément conscience du phénomène

Restrictions :

- La zone ne doit pas être déjà enchantée



Portée : jusqu'à 50 mètres

Aire d'effet : variable

- Dôme circulaire, comptez 2 mètres de diamètre par niveau du mage

Notes diverses :

La durée du sort est telle qu'il est assez intéressant à l'usage dans un cadre artisanal.

Le mage doit s'enduire les mains de poudre de malachite tandis qu'il récite l'incantation. La poudre servira de catalyseur astral et disparaîtra rapidement.

Idéal pour tendre une embuscade, le sort est souvent utilisé sur les remparts des fortins, lancé autour d'un groupe de tireurs. On ne compte plus le nombre de places fortes qui ont été sauvées de cette façon.

Si des ennemis intelligents sont affectés, il se peut qu'ils remarquent qu'ils bougent moins vite en observant l'extérieur de la zone. Ils feront alors leur possible pour en sortir.

Échec critique : tirez un sortilège entropique.

Réussite critique : grâce à une bonne utilisation des flux cosmoploumbiques, le mage ne dépense que la moitié des PA.

Renforcement moléculaire de Riluk

Ce sort agit comme une version avancée de la Trempe de Gant. Il permet de renforcer des matériaux divers et, consécutivement, d'augmenter la qualité de certains produits. Le résultat n'est pas considéré comme du matériel enchanté, mais se révèle juste plus solide. Cette technique permet, par exemple, de vendre un produit plus cher même s'il a été fabriqué avec des matériaux médiocres. Dans le cadre du milieu aventurier, il peut s'agir d'augmenter simplement la résistance des armes et armures.

Usages :

- Renforcer une arme ou une armure
- Fonctionne aussi sur du matériel quelconque

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du sort : permanent



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de diamant
- 1 dose de soufre en poudre



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Bénéfices :

- Retirez 1 au point de rupture (passe de 1-4 à 1-3 par exemple)
- Valeur en PO +25%
- Dans le cas d'une armure torse : +1 PR

Restrictions :

- Utilisable une seule fois sur le même objet
- Ne fonctionne pas sur du matériel enchanté
- Ne fonctionne que sur un objet en métal, pierre, cuir et bois d'un poids inférieur à 30 kilos
- N'augmente pas la valeur de PR en dehors de l'armure torse



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'objet



Mot de pouvoir :

- Habituellement on répète plusieurs fois les mots « Virodh' blagal ! » et c'est un peu pénible

Notes diverses :

Il est possible d'utiliser cette technique sur du matériel qui a été affecté par les sortilèges de Trempe de Gant ou d'Alliage, dans la mesure où ces derniers ne sont pas considérés comme des enchantements. Le résultat au final peut être extrêmement solide, capable de séduire les clients très difficiles. Il est d'ailleurs possible de surprendre des ennemis en les attaquant avec une hache classique alors qu'en fait le guerrier brandit un outil pratiquement impossible à briser.

Dans les grandes villes, des artisans peuvent payer des mages thermodynamistes pour modifier leurs créations et les vendre plus cher.

Échec critique : raté, l'objet devient MOU (il perd ses propriétés offensives et défensives) et change de couleur (lancez 1D6 : 1 pour du rouge vif ; 2 pour du vert bile ; 3 pour du turquoise niais ; 4 pour du rose vif ; 5 pour du marron hideux ; 6 pour du jaune poussin).

Réussite critique : l'objet devient impossible à briser (Aucun point de rupture), sa valeur est doublée.

Climatiseur de Thorp

Le mage peut utiliser la thermodynamique pour agir sur les échanges caloriques et permettre à une habitation ou un local de voir sa température monter ou descendre selon son humeur. La dépense en énergie astrale est très fluctuante, dépendant à la fois du volume des pièces et de l'ampleur de la modification de température engendrée par le sortilège.

Usages :

- Modifier la température dans un local
- Augmente ou réduit la température pendant un temps assez long

XXXXXX

Durée d'incantation : 30 secondes

Durée du sort : voir coût

- La durée du sort dépendra des PA dépensés



Coût : entre 2 et 10 PA

- Comptez entre 2 PA (petit local) et 10 PA (palais) pour 106 heures, avec une différence de cinq degrés
- Ajustez en fonction des cas. Pour faire descendre de 10 degrés une petite maison, le mage dépensera donc entre 4 PA et 6 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Effets :

- De -20 à +20 degrés dans le local

Restrictions :

- En intérieur uniquement



Aire d'effet : variable

- Selon la taille du local et l'énergie astrale dépensée



Mot de pouvoir :

- Une longue suite de syllabes douteuses en moriaque de l'Est

Notes diverses :

Beaucoup de nobles font appel à des mages pour chauffer ou refroidir leur demeure lorsque les saisons sont un peu dures. Il peut s'agir d'une source de revenus non négligeable.

Il en est de même pour les négociants en denrées sensibles, qui ont besoin de les maintenir au froid en été. Le sortilège peut éventuellement fonctionner dans des grottes, mais les accès à cette dernière doivent être de petite taille ou alors bouchés.

Échec critique : le mage, qui s'est bien planté, obtient l'effet inverse et multiplié par quatre de la température qu'il désirait obtenir.

Réussite critique : très bon dosage des forces astrales, le mage ne dépense que la moitié des PA prévus.

Passemur de Riluk

Fortement décrié par les conclaves d'érudits provenant d'horizons variés, ce rituel a eu ses heures de gloire dans des domaines souvent controversés. Il est d'un fonctionnement assez étrange et son utilisation demande curieusement du courage, ce qui manque hélas à beaucoup de mages. Enfin, contrairement à l'intangibilité de Garou-garou, ce sortilège permet de faire traverser un mur à tout un groupe, mais il faut se méfier des échecs dans la mesure où ils peuvent avoir des résultats catastrophiques.

Usages :

- Pour traverser un mur/sol de pierre ou de terre
- Fonctionne pour le mage et les alliés
- Effets éventuellement désastreux

XXXXX

Durée du rituel : 20 secondes

Durée du sort : 1 minute



Ingrédients :

- 1 dose d'orties du chaos



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-3

Effets :

- Permet de rendre molle une paroi solide
- Épreuve de COU nécessaire pour chaque personne qui traverse le mur (voir notes)

Restrictions :

- Mur/sol mesurant moins d'1,50 m d'épaisseur
- Ne fonctionne pas sur les murs enchantés, le bois ou le métal
- Ne permet pas de franchir verticalement des parois dans le sens de la montée

Portée : contact

- Le mage doit être au contact du mur

Aire d'effet : limitée

- Peut ramollir une portion de mur de 2x2 m



Mot de pouvoir :

- Une longue suite de mots qui écorchent la bouche

Notes diverses :

Le mage doit frotter les orties du chaos sur une portion du mur qui lui servira de « porte » avant de terminer le rituel. La portion de mur prendra alors la consistance d'un flan très épais, sans vraiment changer d'apparence. Le contact avec cette matière molle se révèle extrêmement bizarre, et se retrouver à l'intérieur du mur cause généralement poussée violente de claustrophobie. C'est pourquoi chaque personnage traversant le mur devra réussir une épreuve de courage (un héros réfractaire à la magie aura un malus de -5).

En cas d'échec critique, rien ne pourra le faire traverser (de son plein gré). Si c'est un échec simple, il faudra qu'un autre personnage parvienne à le convaincre, mais très vite car le sortilège ne dure pas bien longtemps. Enfin, si quelqu'un se retrouve dans le mur à la fin du sortilège, c'est la mort immédiate.

Échec critique : le mur explose violemment, et tous ceux qui sont dans une zone de 10 m autour subissent 4D+5 PI contondants.

Réussite critique : le mage obtient un effet légèrement translucide et rassurant (+5 à l'épreuve de COU).

Pâté corporel de Cham et Thorp

Ce sort est capable de métamorphoser le cœur d'un humain en lame rotative, afin qu'il mixe en quelques secondes les autres organes internes présents dans la cage thoracique et l'abdomen. La deuxième partie du sort permet d'utiliser les échanges de chaleur pour cuire instantanément la purée d'abats ainsi créée, formant ainsi un pâté. Bien évidemment, c'est très douloureux et la mort survient en une quinzaine de secondes. On remerciera Cham et Thorp pour l'usage conjoint de leur cerveau quelque peu dérangé.

Usages :

- Tuer une cible avec panache
- Nombreuses restrictions à l'usage



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 15 secondes



Coût : 18 PA

- Note concernant le coût

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 :

- La cible décède rapidement, les organes internes en charpie

Restrictions :

- Efficace seulement contre les humanoïdes d'origine non magique et non géants



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et fourbe, dans la grande lignée des sorts de Nak'hua Thorp

Notes diverses :

Cham précise que le sortilège bien réalisé permet parfois l'apparition d'une belle gelée, qui se serait formée naturellement et qui peut sortir par la bouche ou les oreilles. La cible ne doit pas être trop résistante à la magie, c'est pourquoi ce sort, pourtant puissant, fonctionne rarement sur des mages ou des créatures protégées par des enchantements.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : grande puissance obtenue, la cible ne peut pas résister au sortilège.

Arme brûlante

Grâce à l'application précise de la thermodynamique, le mage rend une arme si brûlante que personne ne pourra la toucher pendant plusieurs minutes, comme si elle venait de sortir de la fonderie. Avec ce sort assez difficile à lancer, le mage pourra faire en sorte qu'un triste individu qui lui veut du mal se rabatte sur des techniques secondaires, car il perdra son arme principale. Il aura également des cloques aux mains.

Usages :

- Désarmer un adversaire durant quelques minutes
- Blessier un adversaire aux mains



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 5 minutes



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

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

Effets :

- Augmente brutalement la température de l'arme, qui semblera chauffée au rouge

Restrictions :

- Sur arme métallique ou à manche en bois
- Ne fonctionne pas si l'arme est enchantée
- Sans effet si la cible est insensible à la chaleur



Dégâts : 3 BL

- Les dégâts sont comptés une seule fois, avant que la cible ne lâche son arme



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible, qui peut être partiellement occultée vu qu'il s'agit d'une malédiction



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Truzna'llhor ! »

Notes diverses :

Une fois l'arme lâchée, elle restera très chaude un moment, empêchant ainsi la cible de la récupérer.

Le mage veillera à bien examiner l'adversaire avant de lancer le sort, car il est possible que l'ennemi visé possède une deuxième arme, ou que l'arme qu'il possède soit enchantée. En effet on peut parfois détecter les armes enchantées à distance, rien qu'en regardant leur qualité, le crépitement qu'elles obtiennent à l'impact ou simplement leur forme.

Échec critique : tout semble bien se passer mais seule l'extrémité de l'arme devient brûlante et s'enflamme, infligeant 2 PI supplémentaires. L'opposant sera donc plus dangereux que prévu...

Réussite critique : l'arme devient si chaude qu'elle se tord et s'enflamme, finissant rapidement détruite.

Voyage des Talifurnes

Combinaison plus ou moins subtile de sorts que le mage élabore en se prenant lui-même pour cible, afin de voyager à la fois dans le temps et dans l'espace. À haut niveau, il y a moyen de voir du pays, mais aussi de se fourrer dans assez de paradoxes pour perdre une bonne part de sa réalité, et surtout de sa santé mentale. Seuls quelques fous pratiquent le voyage spatio-temporel au quotidien. On finit toujours par ne plus les voir revenir.

Usages :

- Voyage dans l'espace et le temps
- Dangereux à la longue pour le mage

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du sort : immédiat

- Une fois le rituel achevé, le voyage en lui-même ne dure que quelques secondes



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de Gradik
- 1 dose de mousse des cavernes électriques

☆☆☆☆☆

Coût : 24 PA

Épreuve : INT-2

- L'épreuve peut être plus simple ou plus difficile, selon le lieu et le temps choisis

Effets :

- Le mage aura -2 en INT pendant 20 jours
- Voyage dans l'espace et le temps, époque et lieux au choix du mage, déterminant ainsi la difficulté de l'épreuve

Restrictions :

- Le doyen de l'université de Waldorg pense qu'il n'est pas possible de dépasser 50 ans et 200 km de voyage avec ce sortilège, du moins pas sans devenir fou à lier (mais beaucoup de mages le sont déjà)



Mot de pouvoir :

- Une longue phrase en moriaque de l'Est

Notes diverses :

Verser la poudre sur la mousse électrique avant de commencer le rituel, afin d'obtenir un catalyseur.

Méfiez-vous des conséquences de vos actes sur le futur lorsque vous voyagez dans le passé, car ils peuvent singulièrement altérer la réalité présente et obliger Marty Mac Fly à faire face à Beef, son beau-père teigneux. Le voyage des Talifurnes a d'autre conséquence rigolotes (ou pas), comme celle de se croiser soit même à un autre moment, provoquant très souvent des failles dangereuses dans le fragile équilibre spatio-temporel.

Échec critique : le mage perd définitivement 2 en INT et se retrouve perdu quelque part, en une époque inconnue et un lieu qu'il ne maîtrise pas.

Réussite critique : le mage ne perdra pas d'intelligence lors de ce voyage.

Zone tempérée de Gant

Grâce à ce sortilège puissant, le mage peut altérer la température d'une très large zone, de quelques degrés en plus ou en moins. Cette technique n'a que peu d'intérêt dans la vie quotidienne, mais peut se révéler utile pour rendre service à la population locale d'un village d'agriculteurs menacée par un gel précoce ou obtenir des effets inattendus, comme par exemple la fonte accélérée des neiges sur un flanc de montagne qui causera une avalanche.

Usages :

- Altérer la température d'une région

XXXXXX

Durée du rituel : 30 minutes

Durée du sort : variable

- La température sera modifiée pendant 1D6+3 jours



Ingrédients :

- 1 dose de spores de myconides
- 1 dose d'huile de jujuba



Coût : 12 PA

Épreuve : INT-3

Effets :

- Modification rapide de la température sur toute la région

Restrictions :

- Ne permet pas d'obtenir plus de six degrés de différence
- Ne fonctionne pas dans les grandes villes fanghien-nes (qui sont protégées par des sortilèges)



Aire d'effet : vaste

- Comptez 50 hectares par niveau



Mot de pouvoir :

- Une suite de mots compliqués en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Pour commencer le rituel, le mage doit mélanger les spores de myconides avec l'huile, ce qui créera un puissant catalyseur. Il récitera ensuite l'incantation plusieurs fois.

Dans certains cas, notamment en été, ce sortilège peut déclencher des orages ou de la pluie. On raconte que certains mages pervers utilisent ce sortilège pour susciter aux paysannes l'envie de porter des jupes plus courtes.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage peut doubler la différence de température s'il le désire et ne dépense que 10 PA.

Omega 13

Ce sort étonnant et unique, une fois lancé, permet à tout un groupe de revenir 13 secondes en arrière dans le temps, afin de revivre une scène dramatique et d'en changer le cours par une modification de certaines actions. Les échecs critique à ce sort seraient dramatiques, même si personne n'a pu le prouver. Il est normalement interdit d'utiliser l'Omega 13, mais il a été décidé de ne pas le garder secret de peur qu'il ne devienne un sortilège hors de prix vendu au marché noir.

Usages :

- Revenir en arrière de quelques secondes
- Fonctionne pour le mage et les alliés
- Nécessite de réfléchir très vite



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat



Coût : 30 PA

Épreuve : INT-4

Effets :

- Le groupe entier voyage de 13 secondes en arrière en gardant la mémoire des événements, et tout ce qui ne les concernait pas revient à l'état et l'emplacement qu'il occupait 13 secondes auparavant
- Voir notes



Aire d'effet : large

- Peut inclure les alliés jusqu'à 25 m autour du mage



Mot de pouvoir :

- Criez bien fort « OMEGA 13 ! »

Notes diverses :

Il plane un sérieux mystère sur ce sortilège extrême et complexe, et beaucoup de gens ont conseillé de le rayer à tout jamais des livres. D'une part, on ne sait pas vraiment qui l'a inventé, ce qui est assez rare en Terre de Fangh. D'autre part, on ne sait pas vraiment comment il fonctionne. Certains érudits ont avancé les théories les plus folles, comme celle qui implique le passage en Terre de Fangh d'un navire gigantesque et bruyant transportant des formes de vies venues d'une autre planète, lesquelles auraient légué ce sortilège au doyen de l'Université de Waldorg.

Le mage doit se décider très vite lorsqu'il veut utiliser Omega 13, car s'il tarde il peut bien revenir trop tard pour influencer les événements passés.

Après avoir voyagé, seul le mage et ses alliés conservent la mémoire des événements. Les autres auront l'impression de vivre une scène inédite.

Échec critique : relancez immédiatement le dé et, si vous obtenez un autre échec critique, l'univers disparaît dans une implosion mauve, avec tout ce qu'il contient. Si c'est un autre chiffre, le mage et les alliés se retrouvent à 200 km après avoir perdu 2D6 PV chacun.

Réussite critique : le mage parvient à revenir 30 secondes en arrière !

Liquéfaction de Fladdu

Assez semblable à la « Liquéfaction des biens » de la magie de la Terre, ce sortilège bizarre et puissant altère l'équipement d'une cible, de sorte que celle-ci se retrouve avec une partie de son matériel à l'état semi-liquide. Comme on ne peut pas tout avoir, il n'aura aucun effet sur le matériel enchanté ou béni et n'aura aucun effet du tout si la cible résiste bien à la magie.

Usages :

- Malédiction matérielle agaçante
- Déstabilise et handicape l'adversaire
- Idéal contre des ennemis de niveau moyen



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- Le matériel n'est pas récupérable



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

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

Effets :

- Des équipements tirés au hasard se liquéfient
- Appliquez la règle aléatoire incluse dans les notes

Restrictions :

- Inefficace sur les reliques, le matériel enchanté ou le matériel indestructible
- Sans effet sur les démons et créatures magiques



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Malédiction : le mage doit pouvoir distinguer la cible mais celle-ci peut être partiellement à couvert



Mot de pouvoir :

- Un sort silencieux et fourbe

Notes diverses :

La cible doit tirer 1D6 pour savoir quelles pièces de son équipement sont perdues. Les « objets » du tableau ci-dessous sont des éléments du sac, autres que les vêtements ou les armes. Le « plastron » représente la protection principale du torse.

Résultat du D6 :

- 1 = casque, 1 chaussure, 2 objets
- 2 = bracelets, casque, 2 chaussures
- 3 = 1 arme, 1 chaussure, 3 objets
- 4 = casque, plastron, 4 objets
- 5 = 2 armes, casque, plastron
- 6 = casque, plastron, chaussures

Échec critique : le mage ou l'un de ses alliés est victime de la malédiction.

Réussite critique : il est impossible de résister au sort.

Cuisson oculaire de Riluk

Des mauvaises langues prétendent que ce sortilège aurait sa place dans un grimoire de Tzinntch, car il est particulièrement vicieux. En effet, le mage utilise les flux thermiques pour cuire instantanément les yeux d'une cible à l'intérieur de ses orbites... C'est très douloureux, et surtout la cible devient aveugle de façon permanente. Fort heureusement, une bonne résistance à la magie permet d'échapper aux effets du sortilège, qu'on destinera plutôt à des opposants de bas niveau, et généralement pour épater la galerie.

Usages :

- Aveuglement définitif d'une cible humanoïde



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 6 secondes

- Une fois les 6 secondes passées, les effets du sort sont irréversibles



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- Cuisson rapide des deux globes oculaires
- Cible : AD-6, CHA-6, COU-6, AT-5, PRD-8

Restrictions :

- Sans effet sur les dragons, démons, morts-vivants, animaux et créatures magiques



Dégâts : 6 BL fixes

- La cible perd 6 PV sans pouvoir compter aucun score d'armure

- Ne comptez aucun autre bonus



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Malédiction : le mage doit pouvoir distinguer la cible mais celle-ci peut être partiellement à couvert



Mot de pouvoir :

- Ce sortilège est silencieux

Notes diverses :

Une fois le sort lancé, si la cible ne résiste pas elle commencera à sentir des picotements dans les yeux, puis très vite une douleur vive. Impuissante, elle ne pourra plus rien faire pendant les quelques secondes nécessaire à la cuisson des globes oculaires par effet thermodynamique, et tombera parfois à genoux en hurlant de sa propre misère.

La cible touchée subira ensuite tous les dégâts et désagréments liés aux blessures graves impliquant la perte des deux yeux.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : grâce à un bon dosage des flux cosmoplombiques, le mage ne dépense que 8 PA.

Rayon de chaleur de Molk

Voici une évolution conséquente d'un sort de bas niveau, lequel pouvait sembler risible à l'époque où le mage sortait de l'université. Perfectionné par Josianne Silberus Molk un jour où elle était de très mauvaise humeur, ce rayon de chaleur totalement invisible grille une partie de l'intérieur de votre cible, qui subira alors d'importants dégâts sans forcément comprendre d'où cela peut venir. Le rayon de chaleur de Molk aura tôt fait d'épuiser vos réserves d'énergie astrale, mais son efficacité n'est plus à démontrer.

Usages :

- Rayon invisible à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Ce rayon ne peut être esquivé



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-3



Dégâts : 4D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magique ne sont pas ignorés

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les créatures insensibles au feu ou à la chaleur



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage jusqu'à la cible
- La ligne doit être dégagée de tout obstacle



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Bildu-zaar Nartyk Flatal ! »

Notes diverses :

Si le rayon frappe une personne qui vient s'interposer entre le mage et sa cible, c'est cette dernière qui prendra les dégâts. Le mage devra donc s'assurer que quelqu'un ne prépare pas un mouvement inconsidéré au moment de lancer le sort.

Ce sympathique rayon, assez difficile à créer, est normalement indétectable. Cependant, comme il faut tout de même pointer le bâton vers la cible, il est possible qu'un ennemi intelligent ou possédant des sens aiguisés parvienne à comprendre qui lui cause ces douleurs atroces. S'il n'est pas mort sur le coup, il va de soi qu'il se dirigera sans doute vers le mage pour lui faire sa fête...

Échec critique : appliquez le tableau des maladrresses aux sortilèges.

Réussite critique : le rayon est parfait, ajoutez 2D aux dégâts !

Thermovortex

Un sort à utiliser avec parcimonie, car il se rapproche par sa violence de la magie du feu (réservée aux inconscients, comme chacun sait). Ici point de flammes, mais le mage agit sur les flux d'air et force toutes les calories d'une région à se rassembler en un point qu'il désigne. Le résultat est un échauffement brusque de l'air et la disparition quasi totale de l'oxygène au point désigné, formant une large zone. Très utile sur un champ de bataille, mais absolument pas sélectif...

Usages :

- Crée une large zone de chaleur/déshydratation
- En extérieur, effet invisible, peut blesser les alliés



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez 30 secondes par niveau du mage



Coût : 30 PA

Épreuve : MagiePhys-3

Effets :

- La zone visée devient rapidement invivable

Bénéfices :

- Les cibles dans la zone sont handicapées (-3 à toutes les épreuves) et perdent rapidement de la vie

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Ne fonctionne pas sur les créatures insensibles au feu ou à la chaleur



Dégâts : 1D6 (fixe)

- Chaque cible perd 1D6 PV toutes les 30 secondes
- Ignore tout score d'armure
- Ne comptez aucun bonus



Portée : jusqu'à 150 mètres

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

Aire d'effet : 50 m

- Zone circulaire de 50 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Répétez plusieurs fois « Sara-luk dulzanaar ! »

Notes diverses :

Toutes les cibles présentes dans la zone souffrent de troubles respiratoires, leur vue se brouille, ils transpirent horriblement, comme s'ils étaient forcés de combattre en costume de latex au sommet d'une dune, en plein désert. Il en résulte des capacités amoindries et une perte d'énergie vitale. Selon leur intelligence, ils mettront plus ou moins de temps à sortir de la zone. Quoi qu'il en soit, la plupart des gens ne se laisseront pas mourir mais prendront la fuite.

C'est typiquement le sort qu'on lance sur une petite zone fortifiée pour en faire sortir peu à peu les défenseurs, qui devront s'éloigner coûte que coûte sous peine de mourir lentement des effets de la terrible chaleur.

Échec critique : le sort fonctionne, mais hélas le mage devient le centre de la zone visée...

Réussite critique : la zone est vraiment très chaude, et les malus ainsi que les dégâts infligés par période sont doublés.

Plénitude moléculaire

Ce sort complexe est curieusement issu des recherches de Selnaar Parociel, un haut-elfe thermodynamiste. La cible de ce rituel va retrouver l'intégrité totale de son corps, ce qui lui permettra dans certains cas d'échapper à la mort, dans d'autres de retrouver l'usage de ses membres, dans d'autres encore d'éradiquer des maladies ou d'échapper à des poisons. Contrairement à d'autres, ce sortilège n'est pas élaboré pour retourner de suite au combat, mais l'effet de guérison se fera sentir juste après et pourra durer un moment.

Usages :

- Pour blessures graves, maladies, mutations
- Sortilège hors combat
- Effet de régénération à longue échéance

XXXXXX

Durée du rituel : 1 minute

Durée du sort : 5 minutes

- Le corps de la cible devra être immobile pendant tout ce temps



Ingrédients :

- 1 dose d'essence de boulorne



Coût : 15 PA

Épreuve : INT-3

Effets :

- Réduit les fractures
- Stoppe les hémorragies
- Recolle un membre ou un organe s'il est disponible
- Stoppe l'effet des poisons et des maladies
- Supprime certaines mutations (voir notes)
- Hors période de repos, la cible va récupérer ensuite 1D6 PV par heure

Restrictions :

- Fonctionne uniquement sur les êtres vivants d'origine non magique



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de la cible



Mot de pouvoir :

- Un litanie complexe qui contient des mots elfiques

Notes diverses :

Pour accomplir le rituel, le mage doit être au calme avec son patient, ce dernier allongé et immobile pendant toute la durée du sort. Il faudra une minute au mage pour lancer l'effet de guérison, puis encore cinq minutes pour le patient tandis que son corps retrouve son fonctionnement normal.

Concernant les mutations, le sortilège n'a pas forcément d'effet et il faudra lancer 2D6 pour le savoir. S'il s'agit d'une mutation mineure, elle disparaîtra sur un résultat de 6 à 12. Si c'est une mutation majeure, il faudra obtenir de 8 à 12.

Échec critique : le sort ne se passe pas comme prévu et la cible subit une mutation majeure, sans pour autant être guérie.

Réussite critique : toutes les mutations peuvent être guéries et le mage ne dépense que 10 PA.

Cure de jeunesse de Claramorwen

La célèbre et très belle Claramorwen serait à la base de ce sortilège très prisé par les dames de la haute société, lesquelles sont prêtes à payer le prix fort pour se faire tirer les rides. En agissant sur un certain nombre de contraintes moléculaires et spatio-temporelles, le mage modifie le métabolisme d'une cible afin d'opérer un rajeunissement cellulaire d'une dizaine d'années.

Usages :

- Faire rajeunir un allié ou un client
- Ne fonctionne pas sur le mage lui-même

XXXXXX

Durée du rituel : 5 heures

Durée du sort : permanent

- L'effet de rajeunissement est permanent



Ingrédients :

- 1 dose d'essence de boulorne
- 1 dose de jus de framboises de schlipak
- 1 dose de mousse des cavernes électriques



Coût : 30 PA

Épreuve : INT-4

Effets :

- La cible rajeunit de dix ans, gagnant 1 en CHA à moins qu'elle ne soit déjà très jeune (auquel cas elle perdra de un à trois points à chaque caractéristique)

Restrictions :

- Ne fonctionne qu'une fois sur la même cible
- Uniquement sur les humanoïdes d'origine non magique, et pas sur le mage lui-même



Portée : contact

- Le rituel s'effectue au contact de la cible



Mot de pouvoir :

- Beaucoup de phrases compliquées, dans un mélange de vortorzien et d'elfique ancien

Notes diverses :

Le cerveau n'est pas modifié et l'heureux bénéficiaire du sortilège peut ainsi conserver toute sa mémoire, gagnant ainsi dix ans d'espérance de vie. Un échec critique, en revanche, causera l'effet inverse...

Une fois que vous avez tous les ingrédients et un local situé dans une zone très calme, il faudra cinq heures de manipulations et une bonne dose de concentration pour arriver à vos fins. Ce sortilège n'est pas aisé à réussir. L'échec critique ayant des conséquences assez désastreuses, nous vous conseillons de faire signer une décharge à toute personne qui vous commanderait ce rituel.

Échec critique : la cible vieillit de dix ans et ce n'est pas très beau à voir (1- en FO, AD et CHA, définitivement).

Réussite critique : le mage ne dépense que 20 PA et, coup de chance la cible gagne 2 en CHA au lieu de 1.

Désintégration finale

Grâce à une grande maîtrise de l'agencement des molécules, le thermodynamiste peut à présent dissoudre à distance une personne ou un objet, dans la mesure où ces derniers ne sont pas trop gros. L'action étonnante de ce sortilège ne laissera absolument rien de la cible, en dehors parfois d'un minuscule tas de résidus de poudre bleutée, qu'il pourra alors mettre dans un petit bocal pour agrémenter sa collection. Compte tenu de sa grande puissance, il est assez difficile de résister à ce sortilège.

Usages :

- Désintégration spectaculaire d'une cible de taille moyenne
- Résistance au sortilège difficile



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : immédiat

- La cible disparaît, c'est tout



Coût : 22 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

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons ou élémentaires
- La cible, organique ou matérielle, doit faire moins de 300 kilos et ne pas être rattachée à quelque chose ou tenue par quelqu'un

Effets :

- Lorsqu'une cible est désintégrée, son équipement et ses possessions le sont aussi



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible, avec une ligne de vue dégagée



Mot de pouvoir :

- Des mots complexes et heureusement secrets

Notes diverses :

Il est assez difficile de connaître les véritables limites de ce sort. On sait déjà qu'il fonctionne mal contre les dragons, la plupart étant d'un poids supérieur à ce que le sort peut dissoudre. Parfois, il y a aussi des créatures trop bizarres pour que la destruction moléculaire fonctionne correctement.

En 1487, un petit malin a voulu faire disparaître un mage adverse après un échange d'insultes, mais ce dernier lui a retourné le sort, ce qui fait qu'il s'est auto-désintégré. Un cas d'école assez rare tout de même.

Notez que dans le cas d'une mission d'assassinat, ce sortilège n'est pas recommandé car vous ne pourrez jamais apporter la preuve du décès.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage ne dépense que 12 PA.

Voyage avancé des Talifurnes

Il s'agit de la version de groupe du célèbre Voyage des Talifurnes. Lorsque le mage aura survécu à quelques voyages spatio-temporels, et pour peu qu'il ne soit pas devenu fou, il aura peut-être envie de voyager avec ses amis, et donc de ne plus être le seul à courir des risques. Du moins, dans la mesure où ses amis sont aussi inconscients que lui, car les conséquences d'un échec critique à ce sortilège sont en effet très étranges.

Usages :

- Voyage de groupe dans l'espace et le temps
- Dangereux pour tout le monde

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du sort : immédiat

- Le voyage ne dure que quelques secondes



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de Graddik
- 1 dose de mousse des cavernes électriques
- 1 queue de basilic



Coût : 40 PA

Épreuve : INT-4

- L'épreuve peut être plus simple ou plus difficile, selon le lieu et le temps choisis

Effets :

- Tout voyageur aura -2 en INT pendant 20 jours
- Époque et lieux au choix du mage, déterminant alors la difficulté de l'épreuve

Restrictions :

- Le doyen de l'université de Waldorg pense qu'il n'est pas possible de dépasser 50 ans et 200 km de voyage avec ce sortilège, du moins pas sans devenir fou



Portée : quelques mètres

- Le mage doit être très proche des alliés qu'il compte faire voyager



Mot de pouvoir :

- Une longue phrase en moriaque de l'Est

Notes diverses :

Hacher la queue de basilic, mélanger à la poudre et verser le mélange sur la mousse électrique avant de commencer le rituel, ce qui créera un très puissant catalyseur à flux cosmoploumbique.

Méfiez-vous des conséquences de vos actes lorsque vous voyagez dans le temps, car il peut se passer des choses étonnantes, surtout lorsque vous revenez dans le présent... vous pouvez provoquer des failles dangereuses dans le fragile équilibre spatio-temporel.

Échec critique : lancez 1D6 et sur 1-2 tout le monde perd définitivement 2 en INT mais le voyage est réussi ; sur 3-4 l'équipe perd définitivement 2 en INT mais se retrouve perdue dans l'espace-temps ; sur 5-6 le groupe est perdu dans l'espace-temps et les esprits ont changé de corps... (échangez ainsi les valeurs en INT et COU ainsi que les personnalités et fiches de personnages).

Réussite critique : personne ne perdra d'intelligence au cours de ce voyage, c'est déjà quelque chose.

Concentration calorique de Fladdu

Ce sortilège est une extension, tant en terme de violence que de précision, du ThermoVortex. Le mage ici peut amener toutes les calories d'une zone à se concentrer sur un petit groupe ou une seule cible de grande taille, afin de les faire littéralement cuire sur pieds. C'est le sort favori des mages pour tuer les plus dangereuses des bestioles géantes. On raconte qu'il a été utilisé parfois pour organiser de spectaculaires banquets-minutes, en utilisant comme cible un aurochs, un brebiphant ou un sanglier géant.

Usages :

- Dégâts concentrés sur une petite zone
- Idéal pour tuer de grandes créatures



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 6 secondes

- Les cibles ont éventuellement le temps d'esquiver la zone après avoir réussi une épreuve INT et/ou AD, et ne subiront alors que la moitié des dégâts



Coût : 30 PA

Épreuve : MagiePhys-3

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les créatures insensibles au feu ou à la chaleur

Effets :

- Une petite zone devient atrocement chaude !

Dégâts : 6D+6

- L'armure naturelle de la cible ne compte que pour moitié, mais sa protection magique en totalité
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- En cas d'esquive réussie, la cible est néanmoins blessée à hauteur d'une moitié des dégâts



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la zone cible

Aire d'effet : zone 4 m

- Zone circulaire de 4 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Des mots vraiment horribles

Notes diverses :

Bien que généralement destiné à de grandes cibles, ce sortilège peut blesser jusqu'à quatre cibles qui seraient rassemblées sur un petit espace. Néanmoins, elles pourront toutes essayer de fuir. En effet, le seul souci avec ce sort, c'est que son effet n'est pas tout à fait instantané, et dans le cas où l'ennemi parvient à l'esquiver il ne restera plus qu'à déplorer la perte d'une grande quantité d'énergie astrale.

Les créatures extrêmement stupides et peu rapides ont toutefois très peu de chances de réussir à fuir la zone avant d'avoir leurs organes à moitié cuits.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : grâce à une très bonne concentration, l'effet du sort est trop rapide pour que quiconque puisse l'esquiver.

Index des sortilèges thermodynamiques



Assistance à l'aventure :

N1 : Cuire un œuf	(page 2)
N1 : Jeter un froid	(page 3)
N1 : Vapeur de Gant	(page 4)
N1 : Conservation du plan d'Haargoth	(page 5)
N2 : Cuisson de Broucoule	(page 6)
N2 : Conservation temporelle	(page 7)
N3 : Chauffage de zone de Gant	(page 12)
N4 : Destabilisation moléculaire	(page 14)
N8 : Climatiseur de Thorp	(page 22)
N10 : Zone tempérée de Gant	(page 27)
N14 : Cure de jouvence de Claramorwen	(page 34)



Disciplines magiques :

N4 : Extraction de mana de Riluk	(page 15)
N7 : Altération locale du temps	(page 20)
N11 : Oméga 13	(page 28)



Dégâts sur une cible :

N2 : Petit rayon de chaleur	(page 9)
N9 : Pâté corporel de Cham et Thorp	(page 24)
N12 : Cuisson oculaire de Riluk	(page 30)
N12 : Rayon de chaleur de Molk	(page 31)
N14 : Désintégration finale	(page 35)
N15 : Concentration calorique de Fladdu	(page 37)



Dégâts sur plusieurs cibles :

N13 : Thermo vortex	(page 32)
N15 : Concentration calorique de Fladdu	(page 37)



Soins et régénération :

N2 : Cicatrisation rapide de Thorp	(page 8)
N13 : Plénitude moléculaire	(page 33)



Malédiction diverses :

N6 : Métabolisme ralenti	(page 19)
N9 : Pâté corporel de Cham et Thorp	(page 24)
N9 : Arme brûlante	(page 25)
N11 : Liquéfaction de Fladdu	(page 29)
N12 : Cuisson oculaire de Riluk	(page 30)
N14 : Désintégration finale	(page 35)



Amélioration mage ou allié :

N3 : Alliage	(page 10)
N4 : Trempe de Gant	(page 13)
N5 : Métabolisme accéléré	(page 17)
N6 : Armure brûlante	(page 18)
N7 : Renforcement moléculaire de Riluk	(page 21)
N14 : Cure de jouvence de Claramorwen	(page 34)



Voyage et déplacement :

N4 : Passe-mur de Riluk	(page 23)
N10 : Voyage des Talifurnes	(page 26)
N11 : Oméga 13	(page 28)
N15 : Voyage avancé des Talifurnes	(page 36)



Pièges et trucs étranges :

N3 : Piège-savate de Riluk	(page 11)
N5 : Cercle brûlant de Fladdu	(page 16)