

Grimoire de

Tzimtch



Odes à la souffrance
Niveaux I à 15

Le mage noir de Tzinntch

Vous n'êtes pas un mage comme les autres. Pour vous, tout ce qui compte c'est la puissance et la destruction, et vous souhaitez avoir accès le plus rapidement possible aux disciplines les plus dangereuses. Vous avez pu étudier certaines spécialités magiques mais cela ne vous suffisait pas... C'est pourquoi vous avez rejoint les rangs des disciples noirs de Tzinntch.

La magie noire de Tzinntch

Le sorcier affilié à Tzinntch adhère à une secte dans l'unique but d'accroître sa puissance. Il le fait au détriment de sa santé. La mauvaise réputation des adeptes de Tzinntch n'est pas usurpée... En effet, ils ne s'intéressent en général qu'aux disciplines les plus violentes et sont considérés comme des « esthètes de la souffrance » par les autres mages. Leurs sorts comptent parmi les plus sadiques et les plus mortels.

Points positifs

- le mage a accès à tous les sorts « généralistes », à hauteur de niveau+1
- le mage dépense 1 PA de moins pour chaque sort « généraliste » (minimum 1)
- en début de carrière : +5 PA et CHA+1 (permanent)
- le mage a accès aux sortilèges inédits réservés aux cultistes de Tzinntch, et à leur matériel

Points négatifs

- le mage ne peut choisir aucune autre spécialisation que celle de Tzinntch
- le mage doit préserver 50% de ses gains en or, en nature et bijoux pour les donner au culte
- en début de carrière : -5 PV et FO-2 (permanent)
- le mage gagne ID6-1 en EV au changement de niveau s'il choisit d'augmenter l'EV (minimum 1)
- le mage doit obligatoirement porter la robe noire de l'ordre et celle-ci doit être visible (on affiche ses convictions chez Tzinntch)

Légende spécifique



Ce symbole indique que le sort est une invocation



Ce symbole signale un tableau : Caractéristiques de la créature AT / PRD / EV et autres infos

Paiement au culte

Le paiement de la part des gains de l'aventurier réservée au culte aura lieu entre deux aventures, ou à chaque fois qu'un sorcier affilié passe près d'un lieu de culte au cours d'une aventure. Il est inutile d'espérer tricher sur les gains ou de dépenser son argent à l'avance : les maîtres de la secte liront dans vos pensées... Tout manquement à la règle verra le mage sanctionné ou renvoyé. Bien sûr, dépenser la somme que vous devez au culte ne vous dispense pas de la verser plus tard !

En contrepartie, le matériel vendu par les membres de la secte est généralement meilleur et moins cher que celui qu'on trouve dans le commerce. De plus, les autres mages n'y ont pas accès.

Compression des gonades

Les parties génitales de la cible (masculine uniquement) sont soudainement prises dans un étau magique. Ce sortilège ne provoque pas de blessure, mais la douleur est assez forte pour déconcentrer fortement l'adversaire et lui faire perdre du temps.

Usages :

- Malédiction sur cible unique
- Immobilisation d'une cible
- Sans effet sur les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits et morts-vivants



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 3 assauts

- La cible est incapable d'agir pendant ce temps



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Restrictions

- Sur cible de sexe masculin, uniquement



Portée : jusqu'à 10 mètres

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



Mot de pouvoir :

- Ordinairement, « Balduzha ! »
- Le sort peut être lancé silencieusement à partir du niveau 6

Notes diverses :

Dès le début de sa carrière, le mage de Tzinntch démontre, par l'utilisation de ce sortilège, qu'il ne reculera devant aucune fourberie pour accéder à la puissance suprême.

Les gens qui résistent à la magie, cependant, ont bien peu de chances d'être touchées par cette malédiction

Échec critique : un allié du mage, ou le mage lui-même, est touché à la place de la cible

Réussite critique : La victime perd 2 PV et se trouve immobilisée pendant 6 assauts



Flèche de feu noir

Le mage peut tirer rapidement une petite flèche de cet étrange feu de Tzinntch, depuis sa main ou l'extrémité de son bâton, qui blesse cruellement la cible.

Cette flèche, cependant, ne constitue pas une menace pour le mobilier ou les matériaux combustibles, et ne brûle pas au sens propre du terme. On ne peut donc pas allumer un feu avec.

Usages :

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



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : Immédiat



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePhys+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5



Dégâts : 1D+3

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Az hul !»
- Silencieux à partir du niveau 5

Notes diverses :

Cette flèche énergétique à la matière inconnue est l'arme de base du jeune sorcier de Tzinntch, du moins tant qu'il dispose d'énergie astrale. Même avec beaucoup d'intelligence, elle ne produira jamais de dégâts extraordinaires mais elle est toujours assez dangereuse pour amocher sérieusement les gêneurs.

Sa rapidité d'incantation permet d'en projeter une à chaque assaut.

Échec critique : appliquer les résultats du tableau des maladresses aux sortilèges

Réussite critique : dégâts doublés !

Marteau de Jarmass

Le bâton magique du jeteur de sort, quel que soit son type, se trouve renforcé le temps d'un combat, et sa puissance d'impact est additionnée d'effets magiques. Il devient donc une arme plutôt efficace en combat rapproché et peut pallier à un manque d'énergie astrale. Il peut de surcroît blesser les créatures immunisées aux armes non-magiques !

Usages :

- Bonus de dégâts au corps à corps
- Utilisable par le mage uniquement
- Dégâts magiques, nécessite un bâton



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le bâton est amélioré tant que dure le combat



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5

Bénéfices :

- Les dégâts du bâton passent à 2D+2, quel que soit le modèle (si le bâton est déjà plus puissant que cela, il vaut mieux ne pas utiliser ce sort)
- Point de rupture : 1-2
- Les dégâts produits par le bâton sont toujours contondants mais aussi magiques et peuvent donc blesser la plupart des créatures
- Efficace pendant la durée du combat en cours



Portée : contact

- Le bâton doit se trouver entre les mains du mage pour pouvoir être amélioré



Mot de pouvoir :

- Z'badolo !
- À prononcer avec un air vindicatif

Notes diverses :

Quand il ne reste plus beaucoup d'énergie astrale au mage, plutôt que d'en gaspiller en lançant des sorts qui ne fonctionnent pas, il peut se résoudre à rejoindre ses camarades au combat et frapper ses ennemis à l'aide de son bâton.

Attention toutefois, car si ses dégâts sont importants, le mage demeure fragile et deviendra une cible facile.

Échec critique : En cas d'échec critique, le bâton du mage est brisé sous la contrainte. Il peut être sauvé s'il est solide, en vérifiant le point de rupture (de base, et non celui obtenu avec le sortilège).

Réussite critique : le coût sera de 2 PA seulement



Plastron de Tzinntch

Il s'agit d'un bonus d'armure magique invoqué par le jeteur de sort, qui vient s'ajouter à ses protections physiques le temps d'un combat.

Comme il s'agit d'un bonus magique, cette protection ne sera pas traversée par les armes et sorts «perce-armure», et elle pourra aider à diminuer les coups critiques, fort heureusement.

Usages :

- Protection pour le mage
- Bonus d'armure magique



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- La protection est effective le temps d'un combat



Coût : 4 PA

Épreuve : non

- Ce sort défensif fonctionne toujours

Bénéfices :

- Niveaux 1 à 3 : +3 PR (magique)
- Niveaux 4 à 6 : +4 PR (magique)
- Niveaux 7 et plus : +5 PR (magique)



Portée : Contact

- Fonctionne pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Bluz'ah!»

Notes diverses :

L'énergie vitale déficiente du mage de Tzinntch est souvent source de tracas pour ce dernier. Il peut s'aider de ce bonus d'armure pour sauver sa peau dans les moments difficiles.

Dans le cas d'un coup critique, comme ce dernier ignore l'armure, seul le bonus magique sera appliqué pour tenter de diminuer les dégâts.



Vortex du malheur

Voici de quoi mettre de l'ambiance dans les soirées... Après quelques secondes de concentration, le mage est capable de produire cet effet diabolique, qui se présente sous la forme d'un vent rotatif et noir chargé de miasmes empoisonnés qui traverse la peau. Plongées dans les ténèbres et malmenées, les victimes sont alors immobilisées avant de perdre une partie de leur énergie vitale.

Usages :

- Zone d'effet à destination de plusieurs cibles
- Peut être lancé sur une cible ou une zone
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et aussi le mage
- N'endommage pas le mobilier



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 8 assauts

- Pendant cette durée, les cibles sont plongées dans des ténèbres mouvantes empoisonnées



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D+3 par cible

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



Portée : Jusqu'à 20 mètres

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

Aire d'effet : cercle 6 mètres

- Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 6 mètres de diamètre
- Le vortex ne se déplace pas



Mot de pouvoir :

- « Nal sotah kolh !! »
- Affichez votre plus mauvais rictus

Notes diverses :

Le poison du vortex traverse la peau, il ne sert à rien de retenir sa respiration.

Il n'y a aucune interaction possible avec les cibles pendant toute la durée du sort, car elles sont plongées dans une masse d'obscurité impénétrable. Les cibles ne peuvent non plus se déplacer ni engager une quelconque action.

Vous pouvez en profiter pour préparer votre prochain coup, ou aussi bien prendre la fuite si vous étiez en danger.

Le plus gros souci avec ce sortilège, outre sa consommation d'énergie astrale, c'est qu'il ne faut pas se laisser emporter par l'enthousiasme et le lancer n'importe où. De nombreux sorciers noirs ont été emprisonnés pour avoir tué ainsi leurs camarades.

Échec critique : appliquez le tableau des maladroites aux sortilèges

Réussite critique : le coût ne sera que de 8 PA

Guérison de Jarmass

Quand on pratique la magie de Tzinntch, on a souvent des problèmes. Peut-être est-ce dû au fait qu'on cherche principalement à nuire aux autres ? Ce sortilège est l'équivalent du soin de blessures de magie généraliste, mais fonctionne de façon différente : il ne permet de récupérer qu'un nombre limité de points de vie (dépendant du niveau), en contrepartie il stoppe toute hémorragie et permet d'agir comme un antidote à la plupart des poisons. Un allié incontournable au combat !

Usages :

- Soins limités sur une cible
- Stoppe une hémorragie
- Antidote contre poison
- Peut être utilisé en combat



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- Niveaux 1 à 3 : soigne 5 PV
- Niveaux 4 à 6 : soigne 7 PV
- Niveaux 7 et plus : soigne 8 PV

Restrictions :

- Si vous soignez plus de deux fois la même personne dans la même journée, il peut développer une mutation mineure (au choix du destin)



Portée : contact

- Fonctionne sur le mage
- Fonctionne sur une cible au contact



Mot de pouvoir :

- Prononcez « Yazhul Tah-nah !! »

Notes diverses :

Cette guérison rapide ne dispense pas d'apporter ensuite les soins nécessaires à l'évitement des infections et autres problèmes de santé à long terme.

Ce sortilège est capable d'anéantir la plupart des effets des poisons, mais cet effet n'est pas garanti.

Pour savoir si le poison est stoppé, lancez 1D6 : sur un résultat de 3 à 6, l'antidote fonctionne. Sinon, il n'a pas d'effet.

Échec critique : sournoisement raté, le sortilège provoque la perte de 1D6 PV

Réussite critique : +1D6 PV récupérés, l'antidote poison fonctionne dans tous les cas



Enchevêtrement de Karnagh

Le mage fait naître et monter du sol une impressionnante quantité de filaments chaotiques, qui vont s'acharner à réduire la mobilité d'une cible pendant un temps plus ou moins long selon son niveau. La cible ne sera pas blessée, mais la plupart de ses caractéristiques vont en prendre un coup, à commencer par la vitesse de déplacement, puisque le malheureux se trouve immobilisé jusqu'à la disparition des filaments chaotiques. Idéal pour démoraliser un adversaire coriace, ou pour empêcher la fuite d'un ennemi trop lâche.

Usages :

- Malédiction sur une cible
- Cible immobilisée
- Nombreux malus sur la cible
- Sans effet sur les ennemis immatériels



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : variable

- Comptez 2 assauts par niveau du mage



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

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

Effets :

- La cible ne peut se déplacer
- Cible : AT/PRD/AD -4



Portée : jusqu'à 12 mètres

- La cible doit être en vue du mage
- La cible peut être partiellement à couvert ou derrière d'autres cibles



Mot de pouvoir :

- Généralement « Saltuh khulii !! »

Notes diverses :

Comme pour la plupart des malédictions, il est possible que la résistance magique de la cible annule son effet.

Il est donc évident qu'il ne faut pas trop compter sur ce sort si vous affrontez des ennemis de haut niveau ou magiques.

Échec critique : le mage se trouve pris dans ses propres filaments

Réussite critique : filaments vampire : les filaments vont aspirer 1D6 PV à la cible



Cécité de lumière noire

La cible reçoit dans les yeux un puissant éclair de lumière noire, qui va l'aveugler de façon temporaire. Tout comme l'enchevêtrement, ce sortilège ne blesse pas, en revanche il pose de sérieux problème à la victime pour tout ce qui concerne l'adresse, le combat et les compétitions de fléchettes. Il n'a toutefois qu'une durée limitée.

Usages :

- Malédiction sur une cible
- Nombreux malus sur la cible
- Sans effet sur les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits et morts-vivants



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 6 assauts

- La cible est aveuglée pendant ce temps



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

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

Effets : malus

- Cible : AT/PRD/AD/COU -6



Portée : jusqu'à 12 mètres

- La cible doit être en vue du mage
- La cible peut être partiellement à couvert ou derrière d'autres cibles



Mot de pouvoir :

- Traditionnellement « Abatah 'lberbeth ! »

Notes diverses :

Comme pour la plupart des malédictions, il est possible que la résistance magique de la cible annule son effet. Dans le cas où votre ennemi vous semble résistant, il vaut mieux donc essayer autre chose.

Échec critique : un allié du mage ou le mage lui-même est aveuglé

Réussite critique : la durée du sort est de 10 assauts

Boule de feu mauve de Tzinntch

Variante de la boule de feu majeure, cette version douloureuse de couleur mauve ignore totalement l'armure naturelle de la cible ! Elle a aussi une fâcheuse tendance à rebondir sur gens proches de la cible principale, sous forme de gouttes très douloureuses. Ce n'est pas la préférée de vos alliés.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Contourne l'armure naturelle en totalité
- Peut être lancée sur des objets ou autres
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Permet d'allumer un feu sur combustible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Immédiat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 3D+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- L'armure (PR) naturelle de la cible ne compte pas
- REBOND : les ennemis ou alliés au contact de la cible sont touchés pour 1D6 (BL directs)



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Ezarttha!»
- Peut être lancée silencieusement, mais seulement à partir du niveau 8

Notes diverses :

Cette boule de feu mauve se présente sous la forme d'une masse de plasma se déplaçant à grande vitesse, explosant au contact de la cible et projetant ainsi des gouttes de la même matière.

C'est pourquoi elle a tendance à toucher les équipiers lorsqu'ils sont engagés dans un combat rapproché.

Le feu mauve contourne entièrement l'armure naturelle de la cible, mais celle dernière pourra bien sûr bénéficier de ses bonus d'armure magique.

Attention car il est assez facile de mettre le feu au mobilier, aux rideaux, ou même aux murs s'il s'agit d'une construction en bois. N'utilisez pas ce sortilège n'importe où!

Échec critique : un allié du mage prend la boule en pleine face - si le mage est seul, c'est lui-même

Réussite critique : ajoutez 1D6 aux dégâts et 3 points de BL aux dégâts de rebond

Chausse-trappe de Vantog (rituel)

Une façon comme une autre de se protéger des surprises, ce piège à décharge électrique est très prisé. Il permet à un mage, sous réserve qu'il dispose de poudre d'argent, d'enchanter une zone pour que se déclenche un effet très désagréable au passage d'un malchanceux.

Usages :

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

XXXXX

Durée du rituel : 3 minutes

Durée du sort : immédiat

- En marchant sur le piège comme un pauvre nase, le malandrin subit une violente décharge

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

⚡+++

Dégâts : 2D (fixe)

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

☹☹

Portée : contact

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

Aire d'effet : zone 2 m

- Quiconque marchera dans la zone d'effet du sort activera le piège, sur 4 m² environ



Mot de pouvoir :

- « Julugh da tronigh », à répéter plusieurs fois
- À prononcer avec un air concerné



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent

Description du rituel :

Il ne faut que trois minutes de rituel pour poser un piège en dispersant la poudre sur la zone concernée.

Notes diverses :

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

Échec critique : Le piège se déclenche immédiatement sous les pieds du mage

Réussite critique : Le piège occasionnera 3D de dégâts

Flèche assassine de Zamerine

C'est un projectile magique assez standard, mais disposant d'une très longue portée. Il est redoutable également par le fait que les dégâts augmentent avec votre intelligence. C'est le top des sorts pour charcuter des ennemis à longue distance.

Usages :

- Dégâts sur une cible
- Longue portée
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : 2D+3

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 30 mètres

- La cible ne doit pas être à couvert et ne doit pas être située derrière un allié ou un obstacle



Mot de pouvoir :

- « Zam'rinh ! »
- À prononcer en fronçant les sourcils

Notes diverses :

Souvent utilisé pour achever un ennemi qui s'enfuit, la flèche assassine est un sortilège envié par de nombreuses écoles de magie.

C'est aussi un sort très utilisé dans les duels de sorciers.

Échec critique : Utilisez le tableau des maladresses aux sortilèges

Réussite critique : Les dégâts sont doublés

Sphères de la souffrance bleue

La notoriété de ce sortilège n'est plus à faire. Il s'agit de petites sphères énergétiques apparaissant sur un mot de pouvoir du mage, et dont le nombre dépend de son niveau. Les sphères invoquées dans une zone vont subitement foncer sur tout ce qui bouge, exploser au contact en causant de graves dégâts. Si un seul ennemi est présent dans la zone, il prendra tout dans la tronche, et ça sera bien fait pour lui. Hélas, les sphères sont bêtes, et les alliés seront considérés comme des ennemis.

Usages :

- Sort à projectiles multiples et aléatoires
- Peut toucher plusieurs cibles, dégâts moyens
- Peut toucher n'importe quelle créature
- Peut toucher les équipiers ET le mage



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 assaut

- Il faut 2 secondes aux sphères pour se trouver une cible, juste le temps qu'il faut pour se jeter au sol



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Création de plusieurs projectiles (minimum 6)
- Comptez 2 sphères par niveau du mage



Dégâts : ID+3/sphère (fixe)

- Ne comptez pas vos bonus de dégâts (INT, etc.)
- Le score de PR est décompté pour chaque explosion



Portée : jusqu'à 20 mètres

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

Aire d'effet : cercle 5 mètres

- Les sphères apparaissent aléatoirement dans une zone circulaire de 5 mètres de diamètre



Mot de pouvoir :

- En général, « Azifer oulandoh ! »

Notes diverses :

Les sphères, lorsqu'elles apparaissent, généralement à 1 mètre les unes des autres et à 150 m du sol, sont attirées par la première cible se trouvant à leur portée. C'est pourquoi il faut être rusé en choisissant le point central de la zone d'apparition de ces projectiles.

Très spectaculaire, ce sort nécessite une bonne coordination de la part des membres de l'équipe. En effet, se coucher sur le sol diminue grandement les chances d'être percuté.

Si il n'y a personne dans la zone du sortilège, elles s'éloigneront de son épiceutre pour foncer vers les cibles les plus proches, jusqu'à une cinquantaine de mètres. Si aucune cible n'est en vue, elles explosent inutilement toutes seules.

Les dégâts causés par chaque sphère ne sont pas très importants, cependant. Réservez cette attaque pour des ennemis à faible score d'armure.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : ajoutez 4 sphères !

Peur des ténèbres

D'un petit sachet de poudre d'or, le mage crée une puissante illusion démoniaque qui a tendance à faire fuir les ennemis qui ne sont pas trop intelligents, ni trop courageux.

Il est en effet possible de résister à ce sort de peur, c'est pourquoi il est nécessaire de bien juger les cibles.

Usages :

- Idéal pour éloigner rapidement 1 ou plusieurs cibles
- Durée limitée
- Sans effet sur les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits et morts-vivants
- Sans effet sur les mages



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 30 secondes

- Pendant cette durée, les cibles sont en panique



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'or



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique des cibles obligatoire

Restrictions :

- Ce sort est sans effet sur les mages, même de bas niveau



Portée : contact

- La forme se matérialise devant le mage

Aire d'effet : zone 10 mètres

- Le sortilège peut effrayer les gens jusqu'à une distance de 10 mètres, faisant face au mage



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Yah Vrukkiili! »

Notes diverses :

Le mage doit avoir son sachet de poudre d'or à portée de main. Il ouvrira ce dernier en prononçant l'incantation et une forme démoniaque se matérialisera devant lui, éructant sa haine au visage des ennemis.

Ceux qui ne résistent pas au sort tenteront par tous les moyens de s'éloigner de la forme démoniaque, sans aller jusqu'à se suicider. Ils mettront un certain temps avant de retrouver leurs esprits.

Les autres, ceux qui résistent à la magie, se contenteront de ricaner.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique
Réussite critique : la forme produite est si terrifiante que personne ne peut lui résister



Diarrhée sauvage d'Akutruss

Ce sort extrêmement vicieux se passe de description. La victime incapable de résister à la magie se trouvera sous l'emprise de maux de ventre affreux, et devra d'urgence trouver des toilettes sous peine de perdre une grande part de son charisme.

De plus, la douleur et les contractions infligées vont diminuer largement ses capacités au combat.

Usages :

- Malédiction à l'usage d'une cible
- Effet incapacitant, non léthal
- Sans effet sur les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits et morts-vivants

XI

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 minutes

- L'effet est immédiat et devient très pénible au bout de 10 secondes, il commence à s'estomper au bout de quelques minutes



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 7
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets : malus de la cible

- Cible : AT/PRD/FO -4
- Possibilité de perte de charisme en cas d'accident



Portée : jusqu'à 10 mètres

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



Mot de pouvoir :

- Particulièrement fourbe, c'est un sort silencieux

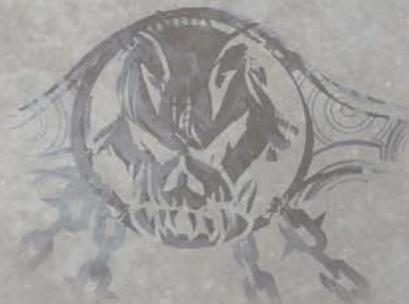
Notes diverses :

Quand on disait que les mages de Tzinntch ne reculaient devant rien pour parvenir à leurs fins... Ce sortilège a été jeté en pleine bataille sur un clipitaine de Glargh et celui-ci a été la risée de ses troupes pendant plus de dix ans.

Enfin, bref, vous pouvez aussi l'utiliser hors combat pour vous tirer de situations complexes, afin de créer une diversion. D'une manière générale, la cible ne saura pas que le sortilège vient de vous.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : ajoutez 1D6 de dégâts directs sur la cible, pour hémorragie interne limitée





Molosse de guerre (invocation)

Lorsqu'il se sent seul ou qu'il veut faire diversion, le mage de Tzinntch peut appeler à ses côtés un ou deux chiens de guerre qui pourront occuper ses ennemis. Ils ne sont pas particulièrement robustes ni très dangereux, mais ils ont une tendance très nette à causer l'agacement.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Aucune immunité, aucune intelligence



Durée d'invocation : 3 assauts



Ingrédients :

- 1 dent de loup par molosse invoqué



Coût d'invocation : 6 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

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

Épreuve de révocation :

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

Maximum d'invocation : 2

Vous ne pouvez contrôler simultanément plus de 2 molosses, qui peuvent être appelés l'un après l'autre.



Énergie vitale : 12	INT : 3
AT : 11	Esquive : 5
COU : 6	PR : 1
Classe/XP : 12	Res. Magie : 6

Le molosse peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+3

- Le molosse attaque avec ses dents principalement, ce sont donc des dégâts tranchants

Notes diverses :

Vous pouvez invoquer ce chien de guerre pour vous assister dans les combats rapprochés ou pour faire diversion. Le molosse disparaîtra si vous le révoquez ou s'il vient à mourir.

Notez qu'il ne peut être soigné puisqu'il n'est pas vraiment de ce monde.

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.

Dans le cas où le mage garde un chien de guerre à ses côtés pendant plusieurs heures, il faudra le nourrir. Il peut dévorer les ennemis toutefois.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : super-molosse AT+2 EV 15 et les dégâts passent à 1D+5

Rayon bleu de Karnagh

La variante dévastatrice du fameux « rayon d'Alkantarde ». Ce rayon bleu, par ailleurs très joli, inflige des dégâts à la cible, mais aussi à tout ce qui se trouve entre elle et le mage. Il ignore totalement l'armure (à l'exception des bonus magiques) et grille consciencieusement les organes de la victime. Excellent dans un couloir, si vous prenez soin de viser le dernier ennemi : vous blesserez ainsi tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Ce sort consomme pas mal d'énergie astrale.

Usages :

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

XI

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le rayon est impossible à esquiver



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : 2D+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Le bonus INT compte pour chaque cible
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés
- Peut toucher plusieurs cibles en ligne



Portée : Jusqu'à 12 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Traverse les ennemis jusqu'à la cible
- Blesse les alliés sur la trajectoire



Mot de pouvoir :

- Sortilège silencieux
- Brandissez fermement votre bâton pour bien viser

Notes diverses :

Toute cible prise entre le lanceur est la cible subira également des dégâts, c'est pourquoi il est vital de bien étudier le terrain. Le jeteur de sort consciencieux pourra viser le dernier ennemi dans un couloir, et faire une belle brochette. En se plaçant bien dans un combat contre plusieurs adversaires, il peut espérer en toucher deux ou trois.

Échec critique : Utilisez le tableau des maladroresses aux sortilèges

Réussite critique : Les dégâts sont doublés sur toutes les cibles

Implosion des mains de Vantog

Si un ennemi coriace ne vous semble pas très résistant à la magie, vous aurez tout intérêt à lui lancer ce sortilège. Il verra ses deux mains disparaître dans une petite explosion sanglante. En plus de dégâts non négligeables, il perdra rapidement son sang et ne pourra plus combattre, à moins de disposer d'une autre paire de bras. Mais ce cas est plutôt rare.

Usages :

- Malédiction très handicapante
- Peut faire vomir les équipiers
- Sans effet sur les animaux, démons, créatures magiques, esprits, élémentaires
- Efficace sur les morts-vivants



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 8 PA

Épreuve : INT-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : 8 BL directs

- 8 PV retirés de la cible instantanément
- L'armure de la cible ne compte pas
- Ne comptez pas vos bonus (INT, etc.)
- Hémorragie : perte de 1 PV par assaut

Effets :

- Cible : COU-5
- La cible doit agir sans ses mains...



Portée : Jusqu'à 10 mètres

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



Mot de pouvoir :

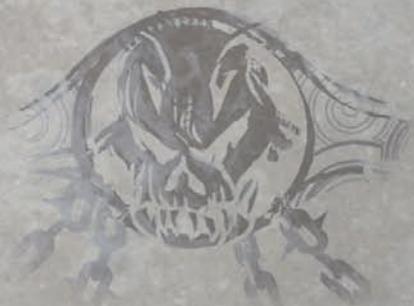
- Encore un de ces sorts silencieux et fourbes
- Vous pouvez bien dire ce que vous voulez pour impressionner l'ennemi

Notes diverses :

Souvent utilisé pour faire parler les mécréants, ce sort peut-être utilisé comme instrument de torture. En effet, la victime touchée perd ses mains, son sang et son courage, et il est possible alors de lui proposer de la sauver en échange du renseignement recherché. En raison de sa grande sauvagerie, ce sortilège a été déclaré comme interdit à la fin du Premier Âge, mais par bonheur les cultistes de Tzinntch se moquent des interdictions.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : la cible décède sous le choc



Mutisme de Sardulu

Voilà de quoi donner l'air stupide au mage ou à une créature qui a décidé de vous mener la vie dure. Sur un mot de pouvoir très court, votre cible se retrouve privée de parole... Ce qui a pour effet, dans le cas où vous affrontez un sorcier, de l'empêcher de lancer ses incantations jusqu'à ce qu'il trouve un contre-sort. Pour le reste des gens, ils auront simplement l'air bête mais ne souffriront que d'un petit effet de surprise. Très efficace pour empêcher les Nains d'utiliser leur compétence « pénible ».

Usages :

- Malédiction sur une cible
- Sans effet sur les démons, élémentaires, créatures magiques, esprits et morts-vivants



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 minute

- Pendant ce temps, la cible ne peut plus prononcer aucune parole



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- La cible perd l'usage de la parole



Portée : jusqu'à 15 mètres

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



Mot de pouvoir :

- En général on utilise « Zadh! »

Notes diverses :

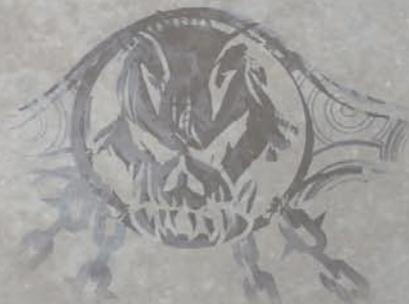
Attention, ce sort est sans effet sur les lichés.

Dans le cas d'une cible mage, prêtre ou paladin, celle-ci ne pourra lancer que des sorts ou prodiges silencieux pendant une minute (à moins de trouver un contre-sort, qui sera également silencieux). La Disjonction de Torchaveth, de magie généraliste, fonctionne assez bien en défense. Il est possible également d'éviter le mutisme à l'aide du sort-miroir ou de l'inversion des polarités flakiennes, dans certains cas.

C'est surtout dans le cas d'un duel de sorciers qu'il est bon de s'essayer au mutisme de Sardulu.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : ajoutez 1D6 minutes à la durée d'effet du sortilège



Sort-miroir de Karnagh

Discipline à réserver aux duels entre mages. Ce sort très rapide vous donne une chance de renvoyer le maléfice qui vous est destiné à son expéditeur, lorsque vous avez votre adversaire en vue. Bien sûr, il fonctionnera d'autant plus facilement que le mage adverse est de bas niveau. C'est une procédure assez aléatoire.

Usages :

- Retourner instantanément un sort à celui qui l'a envoyé, et appliquant les mêmes effets
- Le sort doit être à destination du mage
- Ne convient pas pour les sorts de zone

X

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : ça dépend

- La durée du sort dépend du sort renvoyé



Coût : ça dépend aussi

- Le coût du sort est égal au coût du sort lancé par le mage adverse, divisé par deux
- Si vous n'avez pas assez de PA pour renvoyer le sort, vous échouez

Épreuve : confrontation INT

- Vous : INT+2D6+niveau
- Mage adverse : INT+3D6+niveau
- Celui qui a la plus grosse (somme) l'emporte
- Sur égalité, c'est vous qui l'emportez



Dégâts : selon les cas

- Les dégâts dépendent du sort lancé à l'origine



Portée : ça dépend

- La portée originale du sort lancé est appliquée



Mot de pouvoir :

- Souvent utilisé : «A'mirah!»

Notes diverses :

Ce sort est à lancer si vous êtes en confrontation directe avec un mage qui vous lance un sort (sur vous, ou sur un groupe si vous en faites partie). Vous devez être bien entendu très rapide et concentré, et ne pas faire autre chose en même temps (comme par exemple courir ou combattre au corps à corps).

Ce n'est pas une discipline facile. Si le mage est de votre niveau, vous avez peu de chances de réussir. S'il est d'un niveau supérieur, en général vous n'en avez aucune.

Si vous ne parvenez pas à renvoyer le sort, l'énergie astrale investie est perdue. Notez que le mage adverse, s'il est de la même confrérie, peut vous renvoyer à son tour votre miroir, et ainsi de suite tant que vous disposez d'énergie astrale. C'est un jeu stupide qui n'a qu'un seul gagnant.

Le mage de combat pourrait aussi y opposer l'inversion des polarités flakiennes.

Vampirisation astrale

Un sortilège pratique pour se faire de l'énergie astrale sur le dos des autres. Il n'est pas très facile d'emploi et sujet à l'échec, à compter du fait qu'il fonctionne assez rarement sur les cibles d'un niveau supérieur au vôtre.

Il est toutefois bien utile quand vous vous retrouvez à cours de PA, en combat contre un ennemi qui pratique la magie !

Usages :

- Récupération rapide d'énergie astrale
- Vampirisation
- Efficace contre les mages, kobolds, prêtres et paladins de niveau inférieur



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 2 assauts

- Pendant 2 assauts, la cible ET le mage sont immobilisés - la cible est vampirisée



Coût : 2 PA

Épreuve : INT

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- Le mage lance 2D6
- Ce score est déduit des PA de la cible et ajouté au score du de PA mage (sans excéder son maximum)
- Les PA volés ne peuvent excéder le capital de PA restant à la cible

Restriction :

- Si la cible est d'un niveau supérieur au mage, lancez 1D6 : sur 5 ou 6, le sort peut passer (il faudra tout de même tester la résistance de la cible)
- Ce sort ne fonctionne qu'une fois sur une cible



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Le mage doit pouvoir distinguer la cible mais elle peut être partiellement à couvert



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et fourbe

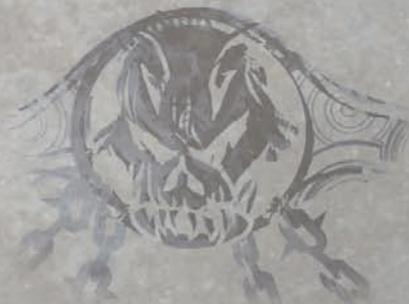
Notes diverses :

Le mage de Tzinntch est un grand spécialiste des nuances variées. Il a toutefois besoin d'énergie astrale, et tout est bon pour s'en procurer.

Notez que vous êtes vulnérable pendant la durée de la vampirisation, puisque vous devez rester statique pendant deux assauts et ne pouvez réaliser aucune autre action. Il faut donc prévoir son coup.

Échec critique : victime de votre soif dévorante, vous perdez 2D6 PA

Réussite critique : pas de test de résistance magique, la cible est automatiquement vampirisée pour 3D6



Flèches serpentes de malheur adjacent

Sort complexe. Génère sur une cible une tornade de miasmes magiques prenant la forme de fléchettes véhiculant un acide empoisonné. Si elle ne dispose pas d'un sortilège répulsif ou de protections adaptées, les flèches serpentes tournent de plus en plus près de la victime et finissent par dissoudre une partie de sa chair, parviennent à inoculer leur poison par les voies aériennes et intra-cutanées, causant la plupart du temps la mort.

Usages :

- Dégâts importants sur une cible
- Puissance augmentant avec les niveaux
- Détruit les armures et protections physiques
- Sans effet sur certaines créatures magiques et sur les esprits



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 15 secondes



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePhys-2



Dégâts : variables

- Niveaux 5 à 6 : 5D
- Niveaux 7 à 9 : 6D
- Niveaux 10 et plus : 7D
- ajoutez au total vos bonus INT et autres

Effets :

- Acide : le sort va dissoudre la plupart des pièces d'armures non enchantées
- En général, PR=0



Portée : jusqu'à 20 mètres

- La cible peut être partiellement à couvert mais elle doit être en vue du mage



Mot de pouvoir :

- On utilise «Aferth' nahalur !»

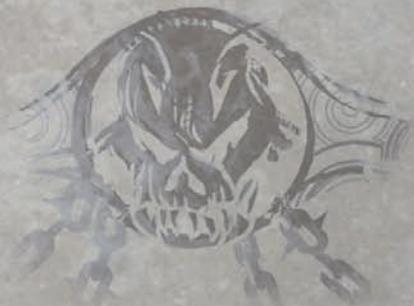
Notes diverses :

Lorsqu'on est touché par ce sort il est possible d'en minimiser les effets en plongeant rapidement dans une eau profonde, en s'enroulant dans une cape magique bien épaisse ou en sautant dans la lave. Dans ce dernier cas, il faut assumer les conséquences.

En raison de l'action d'un acide puissant, le score de PR est réduit à zéro dans la plupart des cas, sauf si ce score concerne la peau ou carapace de la créature. Les armures enchantées ou reliques seront toujours conservées.

Échec critique : appliquez le tableau des malades au sortilège

Réussite critique : le coût sera uniquement de 5 PA



Détection de Zarlago (rituel)

La détection de Zarlago permet de deviner où et qui sont les ennemis bien à l'avance, puisque le sortilège porte jusqu'à 2 km ! Il est plutôt recommandé en extérieur cependant car sa puissance est très grande. S'il est lancé dans un donjon bien peuplé ou même en ville, le mage n'arrivera pas à se focaliser sur un ennemi en particulier et ne recevra que des informations inutiles.

Usages :

- Examen d'une large zone, à caractère informatif
- Doit être lancé dans une direction définie
- Principalement en extérieur

XXXXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : 30 secondes

- Pendant 30 secondes, le mage reçoit des visions

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : INT+2

☙ ☠ ☪ ☙ ☪

Ingrédients :

- 1 dose de cendres d'un oiseau carbonisé
- 1 dose de poudre d'argent

☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪

Portée : jusqu'à 2 km

- Vision d'ennemis ou de menaces dans une direction donnée
- La portée se calcule comme un cône d'une longueur de 2 km dans la direction indiquée par le mage, avec un angle d'ouverture de 45 degrés

☪ >>>

Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations en vontorzien

Notes diverses :

C'est une version très avancée de la détection de Flumitor... Récupérée et trafiquée par le vieux Tribert Zarlago, mage fou qui avait décidé de vouer sa vie au culte de Tzinntch et qui mourut dans un tragique accident de fritense.

C'est un sort à interprétation. La qualité des informations dépend du degré de réussite de l'épreuve. Exemple d'utilisation : si le mage cherche à savoir s'il y a du danger, il pourra donc voir, en cas d'épreuve particulièrement réussie, combien de monstres fréquentent les lieux et de quel type, à quelle distance.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous devenez fou pendant 1D20 heures.

Réussite critique : vision très claire et dépense de 2 PA





Démon Shalibukk (invocation)

Une créature de la magie de Tzinntch, d'un plan d'existence peuplé essentiellement de bestioles malsaines. Celle-ci se présente sous la forme d'un bipède de petite taille, trapu et véloce, à la peau sombre et squameuse, armé de griffes longues et solides affûtées comme des sabres. Il se précipite sur ses ennemis et tente de les mettre en pièces, sans la moindre idée de stratégie. On peut le combattre avec pas mal de choses, mais pas en utilisant des sortilèges de Tzinntch (qu'il peut retourner contre le lanceur !).

Caractéristiques :

- Créature de petite taille, humanoïde
- Il est uniquement voué au combat
- Invulnérable aux sorts de Tzinntch
- Vulnérable à tout autre type de dégât



Durée d'invocation : 5 assauts



Coût d'invocation : 14 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul démon Shalibukk, et ça vaut mieux pour tout le monde.



Énergie vitale : 30	INT : 12
AT : 12	Esquive : 11
COU : 16	PR : 2
Classe/XP : 28	Res. Magie : 10

Il peut esquiver à chaque assaut



Dégâts : ID+4 (griffes)

- Dégâts tranchants/magiques
- 2 attaques par assaut et une seule esquive

Notes diverses :

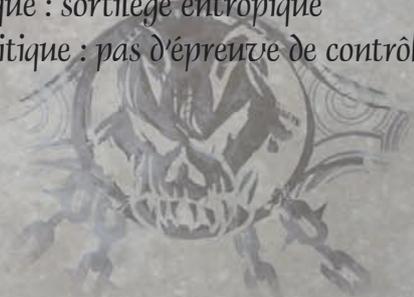
Une fois invoqué et contrôlé, vous devez garder votre Shalibukk à l'œil à tout moment.

Celui-ci peut en effet décider d'attaquer n'importe qui si jamais vous le laissez sans surveillance.

Il n'attaquera jamais un cultiste de Tzinntch. S'il échappe au contrôle du mage il ne l'attaquera pas donc mais s'en prendra à quelqu'un d'autre ou décidera de partir, soit en restant sur ce plan soit en retournant dans le sien.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : pas d'épreuve de contrôle



Coupoles de Sardulu

C'est un sortilège de protection contre la magie et les projectiles. Ce sort fait apparaître un écran en forme de coupole, lequel écran protège le mage de toute sorte de projectiles. Les projectiles ainsi déviés sont parfois anéantis ou absorbés (en général c'est le cas des rayons), parfois rebondissent dans une direction quelconque. Ils peuvent ainsi toucher une autre cible que celle prévue à la base, y compris un allié.

Usages :

- Protection contre tous les projectiles et rayons, y compris magiques
- Inefficace contre les attaques au contact
- Inefficace contre les sorts de zone



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 5 minutes

- Le sort peut repousser 1 projectile par niveau du mage, après quoi il se dissipe de lui-même



Coût : 8 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Les projectiles, projectiles magiques et rayons sont déviés dans une direction aléatoire



Portée : Contact

- L'effet se déclenche autour du mage

Aire d'effet : cercle 5 m

- Le sort affecte les alliés dans un cercle de 5 m de diamètre dont le point central est le mage
- Le dôme se déplace avec le mage



Mot de pouvoir :

- Souvent «Alouk Brah Sardulu!», en Moriaque

Notes diverses :

En fonction de son niveau, le joueur de sort pourra repousser plus ou moins de projectiles avant que la coupole ne s'effondre sous la charge énergétique déployée par les sortilèges ennemis ou par les tirs de flèches.

La coupole protège aussi contre les jets de pierres, les projections d'objets variés et elle est donc tout à fait indiquée dans les bagarres de taverne.

En revanche elle ne protège pas contre les sorts de zones ou sorts à effets multiples.

Si le groupe est bien organisé, les alliés profiteront bien sûr de la protection de la coupole.

Pour chaque projectile dévié, on doit tirer au sort une direction (hors de la zone d'effet de la coupole) pour son rebondissement. Il y a une chance pour qu'il touche une autre cible ou qu'il revienne vers le lanceur. Pour le savoir, tirez un D6 pour chaque cible potentielle, par ordre d'éloignement : le premier qui tire 1 est touché.

En cas d'échec critique : sort entropique

Si c'est une réussite critique : repousse 2 projectiles par niveau du mage

Démembreur d'Akutruss

Ce sortilège vicieux, exclusivement utilisé par les adeptes du Sanctuaire Magnifique de Tzinntch, est d'une efficacité redoutable et demande beaucoup d'énergie astrale et de concentration. Il permet au mage d'arracher à distance des membres à une cible, discipline dont la puissance augmente avec ses niveaux. On raconte que certains sorciers très calés parviennent aussi à supprimer la tête de leur cible, à haut niveau.

Usages :

- Ablation de membre(s) sur une cible
- Puissance augmentant avec les niveaux
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires et créatures magiques
- Efficace sur les morts-vivants



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets : selon niveau

- Niveau 6 : tous les doigts d'une main
- Niveau 7 : une main ou un pied
- Niveau 8 : un bras au choix
- Niveau 9 : une jambe au choix
- Niveaux 10 à 12 : deux membres au choix
- Niveaux 13 à 14 : trois membres au choix
- Niveau 15 : 1D6 membres + décès



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage jusqu'à la cible
- La cible peut être partiellement à couvert mais doit être en vue du mage



Dégâts : variables

Les dégâts dépendent des zones touchées et ignorent l'armure (y compris magique), voir ci-dessous :

- Pour les doigts : 4 PI
- Pour une main/un pied : 6 PI (+malus)
- Pour un bras : 10 PI (+malus)
- Pour une jambe : 15 PI (+malus)
- Ajoutez les éventuels effets d'hémorragie
- Ne comptez pas le bonus INT



Mot de pouvoir :

- Sort fourbe et silencieux

Notes diverses :

Malus : une fois la partie du corps amputée, les malus appliqués aux blessures graves seront appliqués à la cible - voir tableau correspondant.

Si le sort est rarement mortel, il n'en demeure pas moins populaire car il garde la plupart du temps la cible en vie, tout en nuisant fortement à ses capacités.

Échec critique : sort entropique

Réussite critique : appliquez l'effet du niveau suivant

Implosion crânienne de Trugili

Quel sorcier n'a pas rêvé de faire éclater la cervelle d'un ennemi d'un simple geste ? Les sorciers sains d'esprit, me répondrez-vous. Enfin, grâce à ce sortilège, cette discipline est désormais à portée de main. Visez la cible, prononcez le mot de pouvoir, et sprotch. Votre cible décède immédiatement. C'est évidemment assez coûteux en énergie astrale.

Usages :

- Sort mortel à destination d'une cible
- Sans effet sur les démons, créatures magiques, esprits, élémentaires
- Efficace sur les morts-vivants



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Dégâts : décès

- Si elle ne résiste pas, la cible décède



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage jusqu'à la cible
- La cible peut être partiellement à couvert mais doit être en vue du mage



Mot de pouvoir : Nabburak !

Notes diverses :

L'implosion crânienne, comme la plupart des sorts léthaux instantanés, est à réserver à ceux qui ne disposent pas d'une grande résistance à la magie... Car bien sûr, on ne peut pas tuer n'importe qui d'un simple geste. Ce serait facile, n'est-ce pas ?

Toujours est-il qu'un sort réussi sur une cible diminuera nettement le courage des alliés de la cible en question.

Échec critique : sort entropique

Réussite critique : La dépense n'est que de 10 PA

Régurgitation de blattes

Ce sortilège n'est pas mortel, mais peut se révéler totalement désastreux pour certaines personnes, comme les elfes ou les dames de la haute société. C'est une malédiction qui fait vomir des blattes vivantes à une cible choisie par le mage fourbe et retors que vous êtes. Les blattes remontent directement de l'estomac du malheureux, ce qui lui cause une grande perte de courage et un désastre pour son charisme (ainsi qu'un goût affreux dans la bouche).

Usages :

- Malédiction sur une cible
- Ne fonctionne pas sur les animaux, démons, esprits, élémentaires, morts-vivants et créatures magiques



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 heure

- Pendant la durée du sort, la cible nauséuse vomira des blattes



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets : malus

- Cible : COU-5 et CHA-3



Dégâts : légers

- Selon la cible, perte de 1 à 4 PV



Portée : jusqu'à 15 mètres



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et sournois

Notes diverses :

Victimes de nausées violentes, la cible obtiendra de façon presque instantanée un teint cireux et des yeux rougis par l'affliction.

Ce sortilège est bien pratique pour créer des diversions dans certains cas précis, même s'il n'est pas destiné à tuer les gens il convient de ne pas l'oublier.

On raconte qu'un elfe prêtre du nom de Radoulamiel s'est donné la mort après avoir été frappé par cette malédiction.

Échec critique : le sortilège s'abat sur le mage

Réussite critique : victime de maux d'estomac violents, la victime perd 10 PV



Bras tentaculaire de Sardulu

Vous avez souvent entendu, lors d'un combat en mêlée, quelqu'un hurler dans votre dos « j'ai pas 4 bras ! » au moment où vous appelez à l'aide. Il est évident que peu de gens disposent de quatre bras (du moins, si on oublie les créatures mutantes et le Golbargh). C'est dans cette optique que ce sort a été créé : il permet de vous ajouter un bras tentaculaire qui combattra pour vous, parfois deux. Le bras sort directement de votre flanc et se débrouille tout seul pour frapper votre agresseur.

Usages :

- Augmentation des capacités au combat c.à.c.
- Utilisable sur le mage uniquement
- Nécessite une arme
- Durée limitée

X

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- Le bras disparaît à la fin de l'action de combat



Coût : 6 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Création d'un bras supplémentaire
- 1 attaque ET 1 parade en plus par assaut
- Dégâts : selon arme

Restriction :

- Vous ne pouvez invoquer simultanément que deux bras tentaculaires

Portée : contact

- Efficace sur le mage uniquement



Mot de pouvoir :

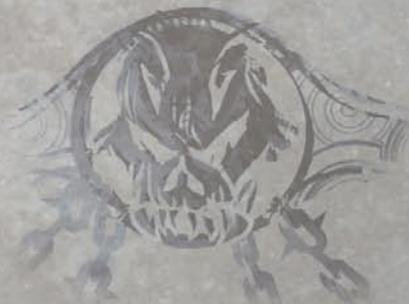
- En général, « Alabout' Zomdii! »

Notes diverses :

Pour que votre bras tentaculaire soit efficace, il faut l'armer... Vous devez donc disposer d'une arme supplémentaire, et contrairement aux mages il peut utiliser n'importe quelle arme à 1 main (y compris les épées, haches, etc.). Le bras dispose des caractéristiques d'attaque/parade identiques aux vôtres, il peut attaquer et parer une fois par assaut tout comme vous. Si vous avez vraiment des problèmes et des armes à portée de main, vous pouvez bien en créer un deuxième... Mais le coût en énergie astrale n'est pas négligeable.

Échec critique : vous vous affligez durablement d'une mutation majeure (à tirer dans la table)

Réussite critique : votre bras, très fort, génère +3 PI sur ses attaques



Désintégration de porte

Parfois, le mage n'a pas le temps ou l'envie de s'embêter à travailler sur une serrure pour se frayer un chemin. Grâce à ce sortilège très puissant, il peut tout simplement gommer une porte de la réalité. Cette pratique peut impressionner, dans la mesure où on peut l'utiliser sur des portes énormes, comme le pont-levis d'un château-fort... Attention toutefois, si la porte est magique ou enchantée, le sort sera sans effet.

Usages :

- Suppression d'obstacle de type « porte »
- Ne fonctionne pas sur les portes enchantées ou étranges

XX

Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : immédiat

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : INT

■■■■

Portée : jusqu'à 20 mètres



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux
- Pour impressionner les gens, vous pouvez bien dire quelque chose comme « Disparaît, porte ! » ou bien « Hors de ma vue, stupide obstacle ! »

Notes diverses :

Dirigez simplement votre regard sur la porte, et concentrez-vous. Si cette dernière n'est pas protégée magiquement, elle disparaîtra en laissant derrière elle un petit nuage d'étincelles mauves.

Échec critique : vous générez un sortilège entropique

Réussite critique : la porte explose en une décharge d'énergie impressionnante - les gens qui se trouvent à moins de 5 mètres de la porte encaissent 2D6 de dégâts

Liquéfaction de Vantog

Voilà un autre des sortilèges vicieux employés par les mages de Tzinntch. Celui-ci permet de réduire à l'état liquide les pièces d'armure d'un combattant ! Il ne fonctionne pas sur les armures enchantées ou sur les robes de mage enchantées, mais il permet parfois de laisser le champ libre aux combattants armés pour qu'ils infligent plus de dégâts. Une réussite à l'épreuve de résistance à la magie permet d'échapper à ce sort.

Usages :

- Malédiction sur une cible
- Réduit l'armure à zéro, sauf armure enchantée
- Inefficace sur les animaux, démons, élémentaires, esprits et créatures magiques



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- L'armure liquéfiée n'est pas récupérable



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Bénéfices :

- PR de la cible = zéro
- BONUS : Effet de HONTE, COU-4



Portée : jusqu'à 10 mètres



Mot de pouvoir :

Azzalho dantrak !

Notes diverses :

Une fois l'incantation lancée, la victime du sort n'a plus qu'à pleurer et tenter de se défendre... Toutes les pièces solides de sa panoplie sont alors transformées en caoutchouc semi-liquide qui colle à sa peau mais ne le protège de rien. Ce sort cause aussi la Honte.

Échec critique : un allié du mage, déterminé par le destin, est frappé par ce sortilège

Réussite critique : l'arme de la cible est également liquéfiée !

Appel de Mukh'Thula (invocation)



Les secrets de l'invocation de ce démon de l'ancien monde ne sont connus que par les mages de Tzinntch. Contrairement à la Moissonneuse des Limbes, ce démon est appelé pour protéger le sorcier et lui permettre de vaquer à ses occupations alors qu'il est attaqué par un ou plusieurs ennemis. Mukh'Thula est une créature à la fois solide et rapide (sa capacité de mouvement est légèrement supérieure à celle d'un humain), qui offre l'avantage d'être bien protégée par une peau très épaisse et caoutchouteuse. C'est un parfait garde du corps.

Caractéristiques :

- Invocation d'un allié puissant, assez grand (2 m)
- Pour le combat seulement, en défense
- Démon immunisé aux armes contondantes



Durée d'invocation : 5 assauts



Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez appeler et contrôler qu'un seul de ces démons à la fois.



Énergie vitale : 50	INT : 8
AT : 15	PRD : 13
COU : 20	PR : 8
Classe/XP : 50	Res. Magie : 15

Mukh'Thula est assez rapide mais n'utilise pas d'arme, il pare à mains nues du fait de sa peau épaisse



Dégâts : 1D+2 (poings)

- Dégâts contondants

Notes diverses :

Les armes contondantes ne peuvent l'endommager car elles rebondissent la plupart du temps sur son organisme. Une fois invoquée et maîtrisée, la créature va protéger le mage. Même si elle n'endommage que très peu les ennemis, elle pourra lutter pendant un temps considérable. Un ennemi intelligent pourra décider de contourner ce démon pour attaquer le mage, mais Mukh'Thula est rapide et ça ne sera pas facile. Si son énergie vitale s'approche de zéro, il retournera dans son monde pour y lécher ses blessures. Peu discret, ce démon ne peut pas vous suivre en agglomération sans déclencher la panique.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : pas d'épreuve de contrôle

Moissonneuse des Limbes (invoc.)



Il s'agit d'un démon semi-mécanique provenant d'un plan d'existence découvert par hasard pendant l'ère du Chaos, à la suite d'un sortilège raté.

Ce démon bizarre, affilié à Tzinntch, est hérissé de lames, de pics et d'extrémités contondantes. Il a la hauteur d'une vache et la largeur de deux aurochs, c'est donc une grosse bête...

Il ne sait rien faire d'autre que frapper des gens, encore et toujours. Et il est difficile à contrôler !

Caractéristiques :

- Créature assez volumineuse vouée au combat
- Ne peut bouger en espace confiné
- Invulnérable aux sorts de Tzinntch
- Invulnérable aux armes tranchantes
- Idéal contre plusieurs ennemis



Durée d'invocation : 5 assauts



Coût d'invocation : 20 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

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

Épreuve de révocation :

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

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule Moissonneuse, et c'est déjà bien assez.



Énergie vitale : 50	INT : 4
AT : 12	Esquive : 0
COU : 30	PR : 4
Classe/XP : 40	Res. Magie : 10

La moissonneuse ne pare ou n'esquive jamais



Dégâts : 2D+2 (armes diverses)

- Dégâts tranchants et/ou contondants

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, ce démon se dirige vers une cible et la tabasse jusqu'à la mort, sans la lâcher. Le mage doit donc choisir la cible avec discernement. Quand la cible ne bouge plus, il fonce vers la plus proche créature qui bouge, et ainsi de suite.

Quand le combat est terminé, vous devez révoquer la Moissonneuse au plus vite...

N'attaque pas les cultistes de Tzinntch.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : pas d'épreuve de contrôle



Éventreur de Tlikar

Ce sortilège est issu de la grande tradition des sorts de combats de Tzinntch. La victime désignée, si elle ne parvient pas à résister à sa magie, ressent immédiatement une atroce douleur au ventre. Elle constate alors que ce dernier est ouvert et que ses entrailles tentent de s'échapper par la blessure béante.

Usages :

- Malédiction sur une cible
- Dégâts énormes et handicap, ignore l'armure
- Possibilité de sauver la cible
- Inefficace sur les démons, élémentaires, esprits et créatures magiques



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible touchée ne peut plus combattre



Dégâts : variables

- Perte de 50% du score EV
- Ensuite 2 BL par assaut jusqu'à guérison ou décès



Portée : jusqu'à 20 mètres



Mot de pouvoir :

- Souvent « Azzuh Billah Toutar ! »

Notes diverses :

La cible touchée par le sort doit s'allonger ou s'asseoir, ne peut plus combattre bien sûr, et si elle n'est pas soignée rapidement, périra d'hémorragie ou d'autres séquelles liées à la disparition des organes internes.

On peut éventuellement sauver une victime de ce sort avec des soins très lourds comme le soin des blessures graves ou certains prodiges de Youclidh, ou l'intervention rapide d'un très bon guérisseur.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : la cible meurt sur le coup

Katah Ul deh iä tahgu

Le mage de Tzinntch sera bien content d'avoir atteint le niveau dix pour profiter de ce sortilège au nom imprononçable, un sortilège élaboré par un linguiste spécialisé en vontorzien supérieur. La signification du sort serait « cent-yeux-arrachés-par-des-pinces-coupantes », il paraît donc évident qu'il s'agit d'un sort de bataille destiné à une utilisation en milieu ouvert, et de préférence dans le cas où les ennemis sont nombreux.

Usages :

- Malédiction handicapante de zone
- Peut toucher les équipiers
- Idéal en extérieur
- Ignore l'armure



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 25 PA

Épreuve : INT-4

- Test de résistance magique des cibles obligatoire
- Dans le cas d'une foule homogène, test général



Dégâts : 4 BL

- 4 PV sont retirés immédiatement de chaque cible
- Ignore totalement l'armure, même magique

Effets :

- Chaque cible : AT-5 PRD-8 AD/COU/CHA-6
- Incapacité à l'utilisation des armes de jet
- Alliés dans la zone : ils sont touchés s'ils obtiennent 2, 4 ou 6 sur ID6



Portée : jusqu'à 50 mètres

- Le mage désigne une cible, qui deviendra le centre de la zone d'effet

Aire d'effet : zone de 20 mètres

- Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 20 m de diamètre, autour de la cible principale



Mot de pouvoir :

- Heureusement que vous avez de l'entraînement, sinon ce serait imprononçable

Notes diverses :

Les victimes touchées deviennent aveugles, écopant instantanément de tous les malus afférents à la condition d'aveugle aux yeux sanglants. Précisons que c'est un sort à garder pour les grandes occasions, car il a vite fait de vous donner une sale réputation !

Le port de lunettes est conseillé pour les alliés du jeteur de sorts, qui ont une chance d'être victime de zèle si le sort dégénère en critique, ou pire, en maladresse.

Échec critique : la zone se déplace, avec comme point central un des alliés du mage

Réussite critique : la zone est élargie au double de sa taille



Chompeur de Karnagh

Ce rituel de courte durée permet au mage de poser un piège aussi vicieux que meurtrier. Le mage crée ainsi une zone piégée de taille modeste, sensible à la pression ou au déplacement d'un corps. Toute personne marchant à cet endroit, n'ayant pas détecté le piège ni pratiqué un dispel magique efficace déclenchera deux mâchoires magiques et tranchantes à la puissance considérable. La cible sera coupée en deux au niveau de la taille.

Usages :

- Piège mortel invisible
- Enchantement de zone
- Sans effet sur les créatures immatérielles
- Sans effet sur le mage



Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : permanent

- Le sort est actif jusqu'à ce qu'il soit désactivé



Ingrédients :

- 1 dose d'orties du chaos
- 1 griffe de trogylork



Coût : 8 PA

Épreuve : INT-2



Dégâts : décès

- Dans la plupart des cas la cible sera coupée en deux au niveau de la taille, ce qui provoquera son décès
- Cas particuliers pour les créatures de grande taille ou à morphologie spéciale



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de la zone

Aire d'effet : zone 5 mètres

- La zone enchantée sera une surface circulaire d'environ 5 mètres carrés



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations en Vontorzien

Notes diverses :

Broyez les orties finement, puis procédez à l'inscription des tracés magiques invisibles sur la zone, à l'aide de la griffe.

S'il s'agit d'une grande créature (ogre, troll, animal, monstre ou même géant) les dommages seront situés à 1,20 mètre du sol environ et le monstre peut survivre. Rien ne résiste à la puissance des mâchoires, sauf peut-être la peau d'un golem de pierre.

Seul un examen magique peut permettre de détecter ce sortilège.

Échec critique : sort entropique

Réussite critique : la dépense n'est que de 4 PA



Saut du météore

Ce sortilège impressionnant permet au mage de faire un grand bond aussi bien en longueur qu'en hauteur, et d'atterrir au milieu de ses ennemis en hurlant et en produisant la déflagration que causerait une petite météorite enflammée. Il va donc repousser tous les ennemis sur une zone autour de lui. Ceux-ci ont de fortes chances de tomber et subiront des dégâts de feu.

Usages :

- Sort d'assaut multi-usage
- Déplacement rapide
- Cause des dégâts de feu
- Peut causer la chute
- Provoque la peur
- Peut toucher n'importe quelle créature



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 assaut



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

Effets :

- Chute des cibles dans l'aire d'effet (perte 3 assauts)
- Peur : ennemis peu intelligents, tester COURAGE



Dégâts : 2D par cible

- 2D par cible dans l'aire d'effet



Portée : variable

- En longueur, 2 mètres par niveau du mage
- En hauteur, 5 mètres

Aire d'effet : zone 6 mètres

- L'effet météorite est restreint à une zone circulaire de 6 mètres de diamètre



Mot de pouvoir :

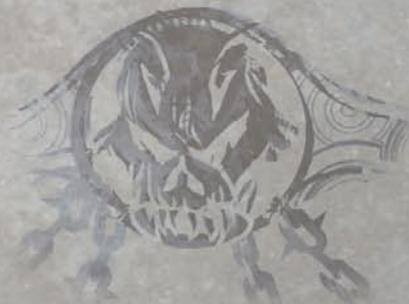
- On utilise « Y'arou mazzah ! »

Notes diverses :

L'assaut d'un mage de Tzinntch au milieu d'une escouade d'ennemis peu intelligents suffira bien souvent à causer leur fuite.

Les créatures ou ennemis très forts ont toutefois une chance de résister à la mise au sol.

Échec critique : le mage décolle mais s'écrase au sol, comptez 2D6 de dégâts et une jambe cassée
Réussite critique : les cibles touchées par les dégâts sont également au sol pour 3 assauts



Fouets du malheur de Vantog

Voici encore un sort permettant au mage de faire une cruelle démonstration de son pouvoir. Son bâton se transforme en fouet de feu, tandis qu'apparaît dans son autre main un fouet de glace. Les deux armes possèdent une vie propre (enfin, propre, c'est vite dit), permettant au mage de devenir ainsi ambidextre le temps d'un combat et de larder ses ennemis de coups. La valeur d'attaque du mage est aussi légèrement améliorée.

Usages :

- Armes magiques pour le combat
- Utilisable en milieu ouvert
- Seulement pour le mage
- Efficace de 2 à 5 mètres
- Non efficace contre un ennemi au contact
- Tient les ennemis à distance



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys

Bénéfices : combat

- AT +2 pour le mage
- 2 attaques par assaut
- PRD impossible (mage ou ennemis)
- AT ratée : possibilité de toucher un allié à portée (1 à 2 sur 1D6)



Dégâts : 2D+4 (magique)

- 2D6+4 par coup de fouet sur AT réussie



Portée : de 2 à 5 mètres

- Les fouets sont inutilisables contre un ennemi trop proche
- Pour se rapprocher, un ennemi doit réussir une épreuve AD en perdant 1 assaut



Mot de pouvoir :

- « Fouets du malheur ! »
- C'est un sort moderne

Notes diverses :

Les armes portent à cinq mètres et produisent des dégâts magiques importants, de plus ils ne peuvent pas être parés mais seulement esquivés – le mage ne peut non plus parer avec ces armes. Il est préférable d'utiliser ce dispositif dans une grande pièce ou en extérieur, car il faut disposer de place pour manier ces engins. Au titre des défauts, on pourra signaler que toute attaque ratée donnera lieu à une possibilité de toucher les alliés qui se trouvent à portée. Il n'est également pas possible au mage de lancer des sorts tant que ses fouets sont actifs.

Abandonner le combat fera disparaître les fouets et permettra au sorcier de récupérer son bâton.

Échec critique : le bâton du mage se transforme en chaussette molle et inutile

Réussite critique : les fouets ignorent l'armure !

Criquets du Chaos (invocation)



Le moment est venu d'invoker une nuée de destruction venue d'un plan impie presque oublié. Cette nuée de bestioles de 15 cm de long ne peut être combattue comme un monstre. Au mieux, les ennemis peuvent tenter de la fuir, ou la repousser avec de l'eau, des sortilèges, de la glace ou du feu. La nuée de criquets du Chaos dévore tout ce qui se mange, lentement, et bien sûr ces créatures volent. Les grandes villes sont généralement enchantées contre les nuées et sorts de zone.

Caractéristiques :

- Nuée de créatures, crée la panique
- Ne peut être tué, mais seulement repoussé ou évité
- Peut toucher les équipiers et aussi le mage



Durée du rituel : 10 minutes



Ingrédients :

- 1 dose de cendres de vierge tuée par un dragon
- 1 bougie verte



Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

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

Épreuve de révocation :

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

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule nuée.



Aire d'effet : 100 mètres ou plus

- Le mage peut envoyer ses criquets voler jusqu'à une distance assez importante
- Si les criquets sont envoyés trop loin, ils échappent au contrôle du mage et se dispersent



Dégâts : 2 BL/assaut par cible

- Réduit peu à peu l'énergie vitale des cibles en zone
- Ignore l'armure (morsure aux parties découvertes)
- Pas d'attaque ni d'esquive possible

Notes diverses :

Le mage ne peut contrôler les criquets que d'une façon très empirique. Au mieux, il peut leur signaler de voler d'une zone à l'autre, ce qui aura pour conséquence l'attaque de toutes les cibles d'une zone.

Il soit s'arranger pour ne pas se trouver, lui ou ses compagnons, sur le lieu d'atterrissage de la nuée.

Pour échapper aux criquets, il est possible de s'immerger ou bien de s'enfermer dans un local aux ouvertures assez hermétiques.

Les criquets sont gros et laids, ils provoquent souvent la peur et la panique dans la zone attaquée.

Clonage express de Vantog

Le mage de Tzinntch en difficulté peut, grâce à cet habile subterfuge, reporter l'attention des ennemis sur une ou plusieurs copies de lui-même. Le sortilège crée en quelques secondes plusieurs clones du mage, lesquels seront dirigés à distance par télépathie. Les copies ne peuvent lancer aucun sort bien sûr, et tout leur matériel est fictif puisqu'elles sont principalement illusoires.

Usages :

- Diversion, tromperie

Ⅹ

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau

ⅩⅩ

Coût : 4 PA

☆☆

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- 1D6 clones immatériels du mage sont créés
- Bien que sans substance, ils sont doués de parole

●●●●●●

Portée : jusqu'à 50 mètres

- Le mage ne peut diriger ses clones que dans la mesure où il est capable de voir où ils vont



Mot de pouvoir :

- sort silencieux

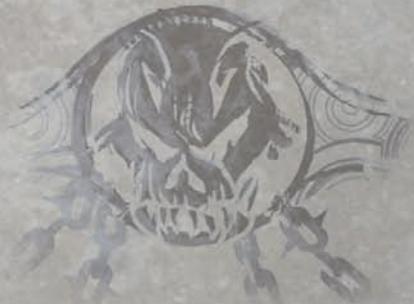
Notes diverses :

Les copies du mage ont un poids nul et ne déclencheront pas les pièges. La ressemblance est très bonne cependant, et les copies sont douées de parole : elles peuvent donc insulter les gens et créer de très bonnes diversions. Les gens très intelligents ne s'y laisseront pas duper bien longtemps, surtout s'ils voient apparaître plusieurs mages. Vous ne pouvez lancer d'autre sort tant que vous êtes occupé à manipuler vos clones.

Notez que vous ne pouvez pas non plus les envoyer en reconnaissance puisque vous ne pouvez pas voir par leurs yeux.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : le mage crée 10 clones illusoires et géants





Vortex bleu de foudre

Lorsque vient le temps des affrontements avec des ennemis trop nombreux, le mage de Tzinntch de haut niveau – probablement devenu fou et mégalomane depuis longtemps – peut lancer sur une large zone cette tempête d'énergie dévastatrice. Le cataclysme ainsi créé se présente sous la forme de nuées bleues de foudre qui descendent du ciel et se chargent d'électrocuter toute forme de vie dans son rayon d'action. Les alliés du mage ainsi que lui-même ne sont bien sûr pas épargnés.

Usages :

- Création d'effet à destination d'une large zone
- Effet magique incontrôlable et destructeur
- Produit des dégâts électriques/magiques
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage
- Endommage également le matériel et mobilier
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit

XXXXX

Durée d'incantation : 10 assauts

Durée du sort : 15 assauts

- Le vortex sévit pendant 30 secondes environ

☆☆☆☆☆

Coût : 25 PA

Épreuve : INT-4

➤+++++

Dégâts : 5D par cible

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

●●●●●

Portée : Jusqu'à 50 m

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

Aire d'effet : zone 20 m

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



Mot de pouvoir :

- Généralement « Al' tourzouz d'ahblul ! »
- C'est à répéter plusieurs fois sans se tromper

Notes diverses :

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

La résistance à la magie ne change rien au problème, la foudre n'est pas sélective, et elle est d'ailleurs si volage que les dégâts subis sont assez difficiles à prévoir. Pendant la durée de la tempête, une trentaine de secondes, les cibles du sort ne peuvent rien faire d'autre que souffrir et crier.

Très utile dans les grandes batailles, ce sort est à déconseiller en intérieur. Tâchez de ne pas faire d'échec critique à l'incantation, car si jamais ce sortilège retombe sur votre groupe, vous n'aurez plus grand-chose, à part des regrets.

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

Échec critique : le sortilège s'abat autour de vous

Réussite critique : les cibles touchées prennent feu, ajoutez 6 PI par cible !

Rayon majeur de Tlikar

Voici la mise à jour de haut niveau, et rouge, du bien connu Rayon bleu de Karnagh. Quoi de plus spectaculaire en effet que ce gros rayon énergétique de couleur rouge qui part de votre bâton pour frapper la cible et la consumer en partie ? De quoi ravir l'esthète qui sommeille en vous. L'armure de votre ennemi sera consommée pour moitié et les dégâts causés sont en général très importants.

Usages :

- Rayon à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type magique
- Ne touche pas les équipiers
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure et la détruit en partie



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le rayon est impossible à esquiver



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys

Bénéfices :

- Bénéfices : score PR de la cible -50%
- Non valable sur les animaux ou armure magique
- L'effet réduction d'armure ne fonctionne qu'une fois sur une cible



Dégâts : 4D+5

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



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, parce que c'est classe
- Prenez une pose avantageuse, bâton en avant

Notes diverses :

Ce rayon est destiné à une cible unique et ne permet pas de blesser des ennemis multiples. Néanmoins son effet réducteur d'armure est très intéressant dans le cas où vous affrontez un guerrier bien équipé.

Si le score d'armure fait partie intégrante de l'ennemi (c'est le cas des animaux et de la plupart des monstres) vous n'affecterez pas ce score avec le sort.

Échec critique : tableau des maladresses au sortilège

Réussite critique : les dégâts sont doublés !



Cauchemar mutagène de Sardulu

Pour semer la panique, la misère et la désolation, rien de tel que ce sortilège très impressionnant. Il en appelle aux forces primaires du Chaos, lesquelles sont poussées à se manifester sur une zone désignée par le mage. Toutes les formes de vies se trouvant à ce moment sur la zone en question se verront affublées de mutations diverses. Le Chaos sera concentré sur la zone pendant une heure, puis s'en ira. Mais les effets de la maladie mutagène, eux, resteront jusqu'à ce qu'ils soient résolus.

Usages :

- Malédiction de zone
- Peut toucher n'importe quelle créature vivante
- Peut toucher le mage et ses alliés

XXXX

Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : 1 heure

- La malédiction fait effet sur la zone pendant 1 h

☆☆☆☆☆☆

Coût : 35 PA

Épreuve : MagiePsy-4

Effets :

- Pour chaque cible dans la zone tirez 1D6 : sur 1 à 4, la personne reçoit une mutation mineure. Sur 5 et 6 c'est une mutation majeure (voir tableau des mutations).

Restrictions :

- La plupart des grandes villes sont enchantées contre les sorts et malédictions de zone

— — — — —

Portée : jusqu'à 300 mètres

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

Aire d'effet : 200 mètres

- La malédiction prend effet sur une zone circulaire de 200 mètres de diamètre



Mot de pouvoir :

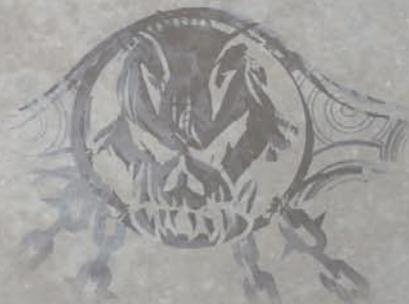
- Incantations complexes en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Affubler des gens d'une mutation comporte un danger. En effet, certains d'entre eux peuvent développer des pouvoirs qui les rendront dangereux pour vous ! Il est difficile de supprimer les effets de la mutation. On peut essayer un très bon advanced dispel magic, certains sorts de prêtre ou une visite à une clinique spécialisée de mages.

Échec critique : le mage s'inflige une mutation majeure

Réussite critique : toutes les cibles reçoivent deux mutations !



Index des sortilèges de Tzinntch

☛ Dégâts sur une cible :

N1 : Flèche de feu noir	(page 4)
N2 : Boule de feu mauve de Tzinntch	(page 11)
N3 : Flèche assassine de Zamerine	(page 13)
N4 : Rayon bleu de Karnagh	(page 18)
N5 : Flèches serpentines	(page 23)
N6 : Démembreur d'Akutruuss	(page 27)
N6 : Implosion crânienne de Trugili	(page 28)
N9 : Éventreur de Tlikar	(page 35)
N14 : Rayon majeur de Tlikar	(page 43)

☛ ++ Dégâts sur plusieurs cibles :

N1 : Vortex du malheur	(page 7)
N3 : Sphères de la souffrance bleue	(page 14)
N4 : Rayon bleu de Karnagh	(page 18)
N10 : Katah Ul deh iä tahgu	(page 36)
N11 : Saut du météore	(page 38)
N14 : Vortex bleu de foudre	(page 42)

☛ ++ Malédiction diverses :

N1 : Compression des gonades	(page 3)
N2 : Enchevêtrement de Karnagh	(page 9)
N2 : Cécité de lumière noire	(page 10)
N3 : Peur des ténèbres	(page 15)
N3 : Diarrhée sauvage d'Akutruuss	(page 16)
N4 : Implosion des mains de Vantog	(page 19)
N4 : Mutisme de Sardulu	(page 20)
N6 : Démembreur d'Akutruuss	(page 27)
N6 : Implosion crânienne de Trugili	(page 28)
N6 : Régurgitation de blattes	(page 29)
N8 : Liquéfaction de Vantog	(page 32)
N9 : Éventreur de Tlikar	(page 35)
N9 : Cauchemar mutagène de Sardulu	(page 44)

☆☆☆ Invocations :

N3 : Molosse de guerre	(page 17)
N5 : Démon Shalibukk	(page 25)
N8 : Appel de Mukh'Thula	(page 33)
N9 : Moissonneuse des limbes	(page 34)
N13 : Criquets du Chaos	(page 40)

☆☆☆ Assistance à l'aventure :

N5 : Détection de Zarlago	(page 24)
N7 : Désintégration de porte	(page 31)
N13 : Clonage express de Vantog	(page 41)

☆☆☆ Soin et régénération :

N2 : Guérison de Jarmass	(page 8)
N4 : Vampirisation astrale	(page 22)

☆☆☆ Améliorations :

N1 : Marteau de Jarmass	(page 5)
N7 : Bras tentaculaire de Sardulu	(page 30)
N12 : Fouets du malheur de Vantog	(page 39)

☆☆☆ Protection :

N1 : Plastron de Tzinntch	(page 6)
N4 : Sort-miroir de Karnagh	(page 21)
N5 : Coupole de Sardulu	(page 26)

☛ ++ Pièges :

N2 : Chausse-trappe de Vantog	(page 12)
N10 : Chompeur de Karnagh	(page 37)

Merci à Michel Borderie pour la couverture !
<http://michelborderie-art.blogspot.fr/>