

Le Grimoire Pourpre

Aides de Jeu pour Eleckasë

Par
KEPHREN

Aides de Jeu pour Eleckasë

SOMMAIRE

Introduction	7	7	BESTIAIRE	75	
Section du Joueur	9	7.1	Les Enligans	75	
1	CLASSES	10	7.2	Les Ours blancs	75
1.1	Le Garde du Corps.....	10	7.3	Les Loups	75
1.2	Le Maître d'Armes.....	10	7.3.1	Le loup brun.....	75
1.3	Le Chasseur de primes.....	12	7.3.2	Le loup blanc	75
1.4	Le Traqueur	13	7.3.3	Le loup noir	76
1.5	l'Illusionniste	13	7.4	Le Sanglier de Combat	76
1.6	Le Monteur d'ours	14	Section du Maître du Jeu	77	
1.7	Le Passe-Partout	14	8	REGLES (COMBAT)	78
1.8	Le Joueur de Passe à quatre.....	15	8.1	Règles de base	78
1.9	L'Inquisiteur.....	15	8.1.1	L'initiative.....	78
2	ANCIENS METIERS	18	8.1.2	L'attaquant	78
3	COMPETENCES	19	8.1.3	Le défenseur	78
4	EQUIPEMENT	20	8.1.4	Résultats du combat	79
4.1	Les Armes.....	20	8.1.5	L'esquive.....	79
4.1.1	Armes de Corps à Corps	20	8.1.6	La parade	79
4.1.2	Armes de Jet	20	8.1.7	Les dégâts	79
4.2	Les armures	21	8.2	Règles avancées (c. à c.).....	80
4.2.1	Matière de fabrication.....	21	8.2.1	Cavaliers contre fantassins.....	80
4.2.2	Calcul du prix	21	8.2.2	Plusieurs adversaires.....	80
4.2.3	Armures superposables.....	22	8.2.3	Combat sans arme.....	80
4.2.4	Fabrication sur mesure.....	22	8.2.4	La lutte lors d'une parade.....	80
4.3	Les kits d'objets	24	8.2.5	Combattre avec deux armes.....	80
4.4	Les poisons	24	8.2.6	Attaque après parade.....	80
5	PERSONNALITES	26	8.2.7	Attaque par surprise	80
6	LA MAGIE	27	8.2.8	Combat en armure complète	80
6.1	Les accessoires du Mage	27	8.2.9	Différence de taille	81
6.1.1	Le bâton de Mage	27	8.2.10	2° action dans un round	81
6.1.2	La robe de Mage	27	8.2.11	Personnages maîtres d'armes.....	81
6.2	Recueil des sortilèges	28	8.2.12	Armes à manches en bois.....	81
6.2.1	Présentation rapide des Magies.....	28	8.2.13	Malus d'initiative (armes lourdes).....	81
6.2.2	Magie du feu	29	8.2.14	Combattre avec un bouclier.....	82
6.2.3	Magie de l'Eau.....	33	8.2.15	La taille des armes.....	82
6.2.4	Magie de la terre	38	8.2.16	"Spécialisation Arme"	82
6.2.5	Magie de l'Air.....	43	8.3	Règles avancées (Distance)	83
6.2.6	Sorts Communs aux 4 Magies	46	8.3.1	Portée de tir.....	83
6.2.7	Magie des Couleurs	49	8.3.2	Les tirs ciblés	83
6.2.8	Magie de la Lumière.....	51	8.3.3	Lancer son arme de corps à corps	83
6.2.9	Magie de l'Ombre.....	55	8.3.4	Armes de Jet et Boucliers	83
6.2.10	Magie de l'esprit.....	60	9	MAGIE	85
6.2.11	Sorts Communs aux 4 Magies.....	67	9.1	Règles avancées.....	85
6.3	La Sorcellerie	70	9.1.1	Interruption d'un sortilège.....	85
6.3.1	Potions à 8 ingrédients.....	70	9.1.2	Viser pour les sorts d'attaques.....	85
6.3.2	Potions à 9 ingrédients.....	71	9.2	Objets magiques	85
6.3.3	Potions à 10 ingrédients.....	72	9.2.1	Recharger un Objet Magique.....	85
6.3.4	Potions à 11 ingrédients.....	73	9.2.2	Liste d'objets "classiques".....	85
6.4	Invocation d'un démon	73	9.2.3	Objets magiques particuliers.....	87
6.4.1	Règles d'invocations	73	10	PARTICULARITES	91
6.4.2	La pierre démoniaque	74	10.1	La "survie"	91
			10.1.1	Explications.....	91
			10.1.2	Mise en pratique.....	91
			10.2	Qualité des armes	93

10.3	Système de Soins.....	94
10.3.1	Soins	94
10.3.2	Complications	94
10.4	Maladies et infections.....	96
10.5	Règles de santé mentale	99
10.5.1	Perte de santé mentale.....	99
10.5.2	Récupérer la santé mentale	99
10.5.3	Les Troubles	99
10.5.4	Durée des troubles	100
11	TABLES	101
11.1	Table de rencontre en forêt.....	101
11.2	Table aléatoire de races	102
11.3	Divers	102
11.3.1	Humeur des gardes	102
11.3.2	Droit de passage.....	102
12	PRETIRES.....	103
12.1	Har'tharg.....	103
12.2	Agar Nibul ("l'Artiste")	103
12.3	Durak Neyno	104
12.4	Azhur.....	105
12.4.1	Azhur, Mage Noir	105
12.4.2	Azhur, Sorcier.....	106
12.4.3	Azhur, Seigneur des morts.....	107
13	LES ORCS.....	109
13.1	Les Orcs "normaux"	109
13.2	Les Orcs Noirs.....	110
13.3	Les Chamans Orcs :.....	110
	Index des Sorts	111

Introduction

Ce recueil a été fait dans le but de rassembler une grande partie des informations présentes sur Internet. En effet, les esprits très fertiles des différents Maîtres de jeu ont permis de faire évoluer Eléckasë qui n'avait pas bougé depuis la sortie du cinquième supplément "Terre !" en Avril 1997.

Neufs nouvelles classes de personnage vous sont proposées, assorties de six "nouveaux" anciens métiers. Quelques compétences supplémentaires viennent s'ajouter aux nouvelles armes, nouvelles armures et kits d'objets présentés dans ce grimoire. Cette liste ne serait pas complète sans la présentation de quelques nouveaux poisons...

La Magie n'a pas été oubliée. En effet, cet ouvrage possède un recueil de sortilèges qui se propose de reprendre l'ensemble des sorts élémentaires et de la Magie des composantes déjà parus (Livre de base et supplément "Magie"), auxquels viennent s'ajouter quelques nouveaux sorts. Tous ces sorts sont référencés en fin d'ouvrage.

En plus de ce recueil, deux des accessoires d'un Mage sont exposés (le bâton de Mage et sa robe).

Un chapitre présentera, pour un personnage Sorcier, différentes compositions de potions. Puis quelques explications sur l'invocation de démons seront fournies.

Un petit bestiaire viendra compléter cette section réservée au joueur.

La section du Maître du jeu se propose de résumer l'ensemble des règles de combat existantes puis d'en améliorer certaines, voire d'en proposer de nouvelles. A ceci s'ajoutent quelques règles sur l'utilisation de la Magie ainsi qu'un listing d'objets magiques "prêt à l'emploi". Puis quelques points particuliers seront exposés (la survie, les maladies, les Points de Santé Mentale...).

Pour permettre d'étoffer un peu les scénarios, des tables sont proposées, suivies de Personnages Non Joueur prêtirés "prêt à l'emploi".

Enfin, un petit descriptif des Orcs et de leur société termine cette partie grimoire.

Les différentes parties exposées dans ce grimoire proviennent essentiellement du Site de l'Elfe Noir (www.SDEN.org), rubrique "Eleckasë", dirigée par Bilbo. De nombreux Maîtres de Jeu productifs ont alimentés cette rubrique.

Certains points de règles ou définitions ont été modifiées lors de la confection de cet ouvrage.

Merci donc à :

- Kragor / Auberon pour le Joueur de passe à quatre.
- Kragor pour le Monteur d'ours de Kalian-Karth.

- Alexandre De Raemaeker pour la règle sur la recharge d'un Objet Magique.
- Auberon pour le résumé des règles de combat, la compétence "spécialisation arme", les objets magiques, le recueil de sortilèges, les compléments de règles, le système de soins, les règles de santé mentale et l'objet magiques "Fire Devil".
- Patryn Spencer pour les personnalités, des potions de sorcier.
- Kephren pour l'apprenti sorcier, les potions de sorcier, la compétence "diplomatie".
- Alzim pour la Pierre Démoniaque.
- Rambo pour les tables sur l'entrée dans les villes
- Trident pour pour les objets magiques classiques.
- Kristeal pour pour les nouveaux sortilèges "Jet d'acide", "Brouillard de Bronsted", "Ailes de démons", "Ying et Yang", Halo de guérison", "Soundblaster", "Foudre" et "Chaine d'éclairs".
- Delwin, Erianor et Lerian pour les maladies et infections.
- Bilbo pour les anciens métiers (sauf l'apprenti sorcier), les classes de personnages (sauf Joueur de passe à quatre et Monteur d'ours de Kalian-Karth), les compétences (sauf diplomatie), l'équipement, les règles avancées, la "survie", le bestiaire, les objets magiques particuliers (sauf Fire Devil), les prêtirés et les Orcs.

Et enfin, Kephren pour la modification de quelques points, la conception puis la mise en page de ce grimoire, et Bilbo pour la relecture de ce grimoire.

Que tous soient remerciés ici pour leurs travaux.

Kephren

Section du Joueur

1 CLASSES

Neufs nouvelles classes de personnages sont présentées ici. Elles permettent d'accroître les possibilités de jeu pour les joueurs qui s'étaient lassés de celles déjà existantes.

1.1 Le Garde du Corps

Définition :

Certains guerriers, fatigués des voyages, décident de s'installer définitivement dans une ville où ils embrasseront la carrière de Garde du corps. D'autres, alléchés par les fortunes que payent les marchands et les notables pour assurer leur sécurité, n'hésitent pas à monnayer leurs services.

La différence avec le métier de mercenaire est que ce métier est nettement plus lucratif, généralement plus tranquille et moins dangereux.

Le fait d'être un garde du corps réduit nettement les possibilités de déplacement car un garde du corps doit rester avec la personne qui l'emploie. C'est pour cette raison que bien souvent, cette classe est réservée aux PNJ. Toutefois, il peut être intéressant pour un personnage de travailler pour un autre personnage du groupe.

Bonus aux caractéristiques :

- +20 % en réflexes
- +20 % en adresse
- +10 % en puissance
- +10 % en rapidité
- +5 % en force bras
- +5 % en force jambes
- +1 en CA et +4 en CD

Droit à deux compétences parmi celles-ci : Spécialisation arme, combat sans arme, soins des hommes, équitation, charge percutante, déceler les pièges mécaniques et/ou sylvestres, 6^e sens.

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Argent :

Le salaire du garde du corps est régulier. Son solde quotidien est généralement égal à son niveau (par exemple, un personnage de niveau 7 gagnera 7 écus par jour).

Ce solde est assorti de diverses primes:

- prime d'engagement allant de 20 à 50 écus.
- prime par tentative d'assassinat échouée : 2 écus.
- prime par attaquant tué : 5 écus.
- prime par blessure "moyenne" en défendant l'employeur : à partir de 1 écu.
- prime par blessure "grave" reçue en défendant l'employeur : à partir de 3 écus.
- prime "bonus" variant entre 0 et 10 écus en fonction des risques pris par le Garde du Corps.

Equipement de base :

Une armure légère, une arme à une main, un bouclier moyen et une bourse de 70 + 1d10 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le Garde du corps entre dans la famille des Guerriers et par conséquent, gagne 3 points par niveau, à répartir entre le CA et le CD.

Remarques :

Le Garde du corps peut être Humain, Demi-Elfe, Demi-Orc, Soranien, Nains (pour un autre Nain), Demi-Troll, Honyss ou Perôn.

1.2 Le Maître d'Armes

Définition :

Artistes du combat, les Maîtres d'armes privilégient le style et l'agilité à la force brute. Ils sont de vrais artistes et non pas des bouchers comme ils aiment appeler les autres guerriers. Etre Maître d'armes, c'est avant tout être un perfectionniste : un Maître est capable de travailler un seul coup pendant des mois pour le simple plaisir d'améliorer un peu plus la fluidité et l'efficacité du mouvement. Leur domaine d'action n'est pas la mêlée sauvage des champs de bataille mais la finesse des duels.

Le Maître d'armes est prêt à prendre tous les risques pour réussir un coup splendide et s'il le peut, il épargnera l'ennemi qui s'est bien battu.

Il est capable de traverser tout Eléckasé dans le simple but de participer à un tournoi ou de rencontrer un autre Maître d'arme en un duel d'honneur. Durant de tels duels, chacun essaiera de montrer le plus de panache, de style et de technique.

Après avoir terminé leur formation, tous les Maîtres d'armes parcourent le monde à la recherche d'aventures pour se faire une renommée. Ceux qui survivent, s'installent généralement dans une des grandes villes d'Eléckasé où ils fonderont des écoles.

Les Maîtres d'armes ayant fondés une école donnent des cours très coûteux d'escrime aux notables de la ville. Lorsqu'ils rencontrent une personne ayant assez de potentiel, ils peuvent décider de la prendre comme apprenti. Ils lui enseigneront alors leur passion avant de l'envoyer parcourir le monde.

Même si les Maîtres d'armes ne sont pas très nombreux, il est intéressant de noter qu'il existe des femmes Maître d'armes. Leur renommée est au moins aussi grande que celle de leurs collègues masculins.

Bonus aux caractéristiques :

- +20 % en adresse
- +20 % en rapidité
- +20 % aux réflexes
- +10 % en force bras
- +2 en CA et +4 en CD

Le Maître d'armes a droit à deux compétences parmi celles-ci : adresse au tir, combat sans arme, attaque double, combat monté, équitation, méditation, spécialisation arme, soins des hommes.

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Le Maître d'armes possède, à la création, une botte secrète et quatre compétences mesurant son niveau de maîtrise dans les armes. Ces quatre compétences sont :

- Maîtrise des armes de corps à corps
- Maîtrise des armes de jet
- Maîtrise du combat à mains nues
- Maîtrise du combat sur monture

Le joueur a quatre jets à faire pour déterminer le pourcentage des quatre compétences. Il attribuera les valeurs ainsi tirées au choix :

- 40+1d30 %
- 25+1d30 %
- 20+1d20 %
- 10+1d20 %

Maîtrise des armes de corps à corps :

La maîtrise des armes de corps à corps est la compétence la plus générale car elle permet de manier la majorité des armes : épées, haches, masses, marteaux...

Le joueur doit préciser, à la création de son personnage, dans quelle classe d'armes il se spécialise (épée, hache, masse, marteaux, armes d'hast).

Lorsqu'il utilise une arme appartenant à la classe d'arme où il est Maître, le personnage recevra un bonus / malus en CA et CD en fonction de son pourcentage dans la compétence :

%	Niveau	CA / CD	Dégâts
0-20	Novice	-10/-10	-1d10
21-35	Peu expérimenté	-5/-3	-1d6
35-50	Amateur éclairé	-3/-1	-1d4
51-60	Initié	+0/+0	+0
61-70	Bien entraîné	+0/+1	+1d4-1
71-80	Spécialiste	+1/+3	+1d6-1
81-90	Champion	+3/+6	+1d8
91-100	Seigneur des lames	+6/+10	+1d10+1d4
101-110	Maître des lames	+10/+15	+2d8+1d6

Maîtrise des armes de jet :

La maîtrise des armes de jet est presque similaire à celle des armes de corps à corps. Elle concerne toutes les armes de jet : arcs, arbalètes, bolas, javelots...

Le joueur doit préciser, à la création de son personnage, dans quelle type d'armes il se spécialise (arcs, arbalètes, bolas, javelots...).

Les bonus apportés par le pourcentage dans la compétence permettent d'une part de modifier la localisation du tir et d'autre part, d'effectuer des tirs supplémentaires durant le même round de combat :

%	Niveau	Localis.	Tirs sup.
0-60	Novice à amateur éclairé	0 %	0
51-60	Initié	+2 %	0
61-70	Bien entraîné	+5 %	0
71-80	Spécialiste	+8 %	1
81-90	Champion	+12 %	1
91-100	Seigneur des Flèches	+20 %	2
101-110	Maître des Flèches	+40 %	3

Notons que les tirs supplémentaires ne sont possibles que lors des tours de combats normaux : un joueur faisant un tir appliqué ou un tir rapide n'en bénéficiera pas.

Maîtrise du combat à mains nues :

Cette compétence est la base de tous les arts martiaux. Elle est utilisée par tous les Maîtres combattant à mains nues.

Lorsqu'un Maître d'armes atteint 75 % dans cette maîtrise, il pourra, s'il le désire, créer son propre style de combat. Un bon exemple est celui des Guerriers de la Nuit qui s'établissent dans une ville et fondent leur propre école. Les bonus / malus liés au pourcentage dans la compétence sont :

%	Niveau	CA / CD	Dégâts	Init
0-20	Novice	-10/-10	-1d10	0
21-35	Peu expérimenté	-5/-3	-1d6	0
35-50	Amateur éclairé	-3/-1	0	0
51-60	Initié	+0/+0	+1d2	+1
61-70	Bien entraîné	+0/+1	+1d4	+2
71-80	Spécialiste	+1/+3	+1d6	+3
81-90	Champion	+3/+6	+1d8	+4
91-100	Seigneur des lames	+6/+10	+1d10+1d4	+6
101-110	Maître des lames	+10/+15	+2d8+1d6	+8

Maîtrise du combat sur monture :

Cette compétence permet d'utiliser les trois autres compétences décrites ci-dessus depuis une monture.

Lors de tests d'équitation pendant un combat, on ajoute le pourcentage en "combat sur monture" à son pourcentage d'équitation.

Rappel des règles :

- Pour combattre sur une monture un minimum de 110 % est nécessaire dans la compétence "équitation". Pour jouter ou pour charger avec une lance, il faut avoir un minimum de 130 % en "équitation", sauf si le personnage à la compétence "joute" auquel cas il n'y a pas de restriction.

- Pour utiliser une arme de jet sans malus sur une monture au trot, il faut avoir 150 % en "équitation". Lorsque la monture est au galop, le minimum à avoir en "équitation" est de 180 %. Si le personnage ne possède pas ces pourcentages, il aura un malus progressif de -20 % en viser par tranche de 10 % manquants en "équitation".

- Lors d'un combat au corps à corps, un personnage sur une monture bénéficie d'un bonus de +5 en CA et +5 en Initiative contre un personnage à pied. Les dégâts sont multipliés par 2

quand il charge et le coup est forcément porté au-dessus de la ceinture.

Progression des compétences :

La progression du pourcentage de cette compétence se fait à l'aide des critiques : à chaque critique effectué au cours de la partie, le joueur le note à côté de sa compétence. A la fin de la partie, le joueur doit lancer 1d100 au-dessus de sa compétence. Si le pourcentage est supérieur ou égal à 100 %, il faut faire 100 aux dés pour réussir le jet.

Lorsqu'un jet est réussi, le joueur augmente sa compétence de 1d4 %. Si le joueur a fait plusieurs résultats critiques au cours de la partie, il faut procéder à l'augmentation de la compétence entre chaque jet de dé réussi. De ce fait, la difficulté de réussir un nouveau jet augmentera en fonction de jets déjà réussis.

Argent :

Le Maître d'armes débute avec une bourse de 100 + 1d100 écus. C'est un cadeau de son ancien Maître d'armes.

Equipement de base :

Une armure légère, deux armes à une main ou une arme à deux mains et un kit de base (voir page 24).

Expérience et passage de niveau :

Le Maître d'armes entre dans la famille des Classes Spéciales et progresse donc selon la table des Mages : il gagne 4 points par niveau à répartir entre le CA et le CD.

Néanmoins, en plus de l'expérience, il doit créer au moins une nouvelle botte secrète par niveau.

Remarques :

Le Maître d'armes peut être de n'importe quelle race sauf le Demi-Troll, l'Huruk, le Gnome, le Quak et l'Horpy.

1.3 Le Chasseur de primes

Définition :

Ces guerriers se sont spécialisés dans la capture et / ou l'élimination de criminels recherchés contre monnaie sonnante et trébuchante.

Ils ont une existence intense et riche car les primes sont assez élevées. Malheureusement, leur espérance de vie est généralement courte car c'est un travail qui comporte des risques certains. Ils sont donc contraints de s'endurcir et ceux qui appartiennent à la race des survivants sont des personnes extrêmement dangereuses.

Même si la grande majorité des chasseurs de primes a choisi cette profession pour les possibilités de gains, un petit nombre de chasseurs de primes travaille par conviction : ils sont persuadés d'être utiles à la société en pourchassant des criminels qui auraient, sans cela, échappés à toute justice.

Il existe une troisième catégorie de chasseurs de primes : ceux qui ne travaillent ni par idéal ni par appât du gain mais pour le plaisir de la chasse. En effet, le gibier humain est fort intéressant car son imagination peut être sans limite. Ces chasseurs de primes aiment traquer les gibiers humains car ils aiment lire la peur s'inscrire dans les yeux de leurs victimes... Certains de ces chasseurs songent même à

organiser un rassemblement où tous les chasseurs de primes pourraient venir conter leurs exploits, donner le nom de criminels jamais retrouvés, se positionner dans un palmarès officiel... et pourquoi pas, organiser une chasse à l'homme en utilisant un prisonnier libéré pour l'occasion !

Un chasseur de primes travaille sans tenir compte des frontières contrairement aux forces régulières, ce qui peut lui poser parfois problème avec les forces régulières...

Bonus aux caractéristiques :

+20 % en réflexes
+20 % en puissance
+10 % en rapidité
+10 % en viser
+10 % en premiers soins
+3 en CA et +1 en CD

Droit à deux compétences parmi celles-ci : pister, spécialisation arme, adresse au tir, combats sans arme, équitation, déguisement, torture, 6^e sens.

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Primes :

La valeur des primes est, en général, proportionnelle aux risques encourus. Néanmoins, les primes sont toujours assez élevées car les chasseurs de primes sont souvent le dernier recours.

Il peut arriver qu'une prime soit particulièrement élevée, lorsque la rancune de la personne qui paie le justifie ou quand le crime est trop abominable.

Equipement de base :

Une armure légère, une arme à une main, une arme de jet, Boletas, 2 paires de menottes et une bourse de 100 + 1d20 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le chasseur de primes fait parti de la famille des Guerriers et gagne 3 points par niveau à répartir entre le CA et le CD.

Remarques :

Le chasseur de prime peut être de n'importe quelle race sauf Quak, Morle, Gnome et Huruk.

1.4 Le Traqueur

Définition :

Les traqueurs sont des chasseurs que l'on trouve principalement dans les forêts et les montagnes. Ils y chassent les différentes espèces d'animaux.

Ils n'ont pas une vie facile et nombreux sont les traqueurs qui se sont recyclés en guide de montagne pour accompagner des groupes d'aventuriers ou des caravanes de marchands.

La différence principale avec le ranger est que le traqueur est installé en un lieu qu'il connaît bien et qu'il vit des produits de sa chasse alors que le ranger est sans domicile fixe, parcourant Eléckasë dans le but de découvrir de nouveaux lieux.

Bonus aux caractéristiques :

+20 % en viser
+20 % en progression discrète
+10 % en sensations
+5 % en camouflage
+5 % en puissance
+5 % en adresse
+5 % en rapidité
+3 en CA et +1 en CD

Droit à deux compétences parmi celles-ci : Adresse au tir, pister, orientation, fabrication de pièges sylvestres, survie (en forêts et en montagnes), course à pied, connaissance des plantes, connaissance des animaux, 6^e sens.

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Les Traqueurs ont automatiquement comme ancien métier "chasseur" et acquièrent donc la compétence "chasse".

Salaire :

Si un traqueur est engagé comme guide de montagne ou de forêt, il est payé entre 5 et 15 écus par jour pour les longs trajets (supérieurs à 2 semaines) et entre 10 et 20 écus pour les courtes expéditions.

Equipement de base :

Une armure de cuir, une dague, une arme de jet et une bourse de 50+1d20 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le traqueur est affilié à la famille des Guerriers mais suit la table de progression des voleurs : il gagne 2 points par niveau à répartir entre le CA et le CD.

Remarques :

Le traqueur peut être Humain (souvent nordique), Elfe (Elfes blancs uniquement), Demi-Elfe, Perôn (rare), Bilou ou Honyss.

1.5 l'Illusionniste

Définition :

L'illusionniste est un Mage qui utilise principalement la magie Eau-Lumière. Son but est le plus souvent de ridiculiser les individus trop sérieux ou trop guindés à son goût.

Néanmoins, il ne faut pas oublier que c'est également un Mage et que l'on est jamais totalement sûr que l'énorme boule d'énergie qu'il a invoquée est vraiment une illusion...

Bonus aux caractéristiques :

+20 % en intelligence
+15 % en connaissance
+10 % en légendes
+10 % en volonté
+1d10 points de santé mentale

Droit aux compétences : connaissance de la magie, prestidigitation et connaissance des animaux.

La liste des compétences pour lesquelles l'illusionniste a un bonus de 30 % lors de la création est la même que celles du Magicien (Ma).

Magie :

En raison de sa nature particulière, l'illusionniste peut ignorer un certain nombre de règles auxquelles ses confrères sont astreints à la création.

L'exception principale est la répartition des sorts. En effet, l'illusionniste dispose de deux empreintes principales : L'Eau et la Lumière. Il détermine ses pourcentages en lançant 30+2d10 %.

Le pourcentage obtenu sera celui pour la magie de l'eau ET pour celle de la lumière : les deux magies ont la même valeur. Toutes les autres magies ont une empreinte de 1d10 %.

90 % des sortilèges que connaît l'illusionniste doivent appartenir à ses trois magies : Eau, Lumière ou Eau-Lumière.

Mentalité :

Les illusionnistes sont souvent de charmants plaisantins ne reculant devant rien pour commettre un gag qu'ils jugent très hilarant. Néanmoins, ils peuvent être redoutables si on les irrite.

On raconte souvent l'histoire d'un groupe d'aventuriers qui avait énervé un puissant illusionniste. Ces malheureux sont morts en chutant dans un ravin : le pont qu'ils empruntaient se révéla être une illusion majeure...

Expérience et passage de niveau :

L'illusionniste fait partie de la famille des Magiciens et suit donc leurs tables de progression. Il gagne 1 point tous les deux niveaux à répartir entre le CA et le CD.

Remarques :

L'illusionniste peut être Humain, Huruk, Horpy, Brank ou Demi-Elfe. C'est un personnage à réserver aux joueurs confirmés ou aux PNJ car son interprétation est difficile.

1.6 Le Monteur d'ours

Définition :

Les monteurs d'ours sont des nains dont la destinée est liée à celle de leur monture. Ils forment l'élite des armées naines de Kalian-Karth. De tels nains sont éduqués avec leur monture.

La tradition veut que le nain et sa monture naissent le même jour et qu'une grande cérémonie ait lieu. Au cours de cette dernière, le nain et l'ours sont liés par le sang. Les parents du bébé sont alors très fiers de leur enfant prometteur.

Une fois leur éducation faite, le nain et la monture, partent pour une quête de maturité hors des montagnes. Ils devront ramener la preuve de leur nouvelle maturité (trophées de chasse ou de guerre). C'est dans cette phase que se trouve le personnage du joueur à sa création.

Bonus aux caractéristiques :

- +20 % en volonté
- +20 % en adresse
- +15 % rapidité
- +15 % en réflexes
- +10 % en courage
- +3 en CA et +3 en CD

Droit à deux compétences parmi celles-ci : spécialisation arme, soins des animaux, dressage, combat monté, équitation (toutes ces compétences ne sont valables que sur des Ours).

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Equipement de base :

Un ours avec une selle, deux sacoches de selle et un harnachement complet spécialement étudié pour les ours, notamment pour pouvoir rester en selle lorsque l'ours se met en position debout sur ses pattes arrières, une protection faciale R8 pour l'ours

Une arme au choix, une arbalète légère, une cotte de mailles R6, un heaume R8, des épaulettes R4, une sorte de jupe de mailles R6 couvrant tout le bas du corps (à partir de la taille) et 50 écus.

L'ours :

Les spécimens courants mesurent 1m30 au garrot et pèsent en moyenne 500 kg pour une taille 2m50. D'autres, plus rares, mesurent 1m60 au garrot, ont une taille aux alentours de 4 mètres pour un poids de 800 kg.

- Taille : 220 + 2d30 cm
- PV : 50 + 1d30
- PA : 15 + 1d10
- CA : 20 + 2d8
- CD : 10 + 1d20
- Dégâts : 3d6 + 7

Expérience et passage de niveau :

C'est une Classe Spéciale qui progresse comme les Mages (4 points par niveau, à répartir entre le CA et le CD).

Remarques :

Un tel personnage n'a pas eu d'ancien métier. Les monteurs d'ours de Kalian-Karth ne peuvent être que des nains venant du royaume de Kalian-Karth. Ils sont par conséquent tous de religion nordique.

1.7 Le Passe-Partout

Définition :

Les passe-partout sont des adeptes de la serrurerie. Aucune porte, aucune serrure, aucun système de sécurité ne leur résistent. La plupart des passe-partout sont des cambrioleurs qui sévissent exclusivement dans les grandes villes. Ayant généralement tendance à visiter les maisons de gens aisés, ils sont activement recherchés par les forces de l'ordre.

Il existe néanmoins des passe-partout qui exercent leurs talents de manière moins illégale, notamment en devenant serrurier. Certains servent carrément les forces de l'ordre comme experts, travaillant à la reconnaissance de traces laissées par les cambrioleurs. D'autres encore ont monté un petit commerce et proposent d'augmenter la sécurité des habitations et entrepôts.

Enfin, certains se joignent à des groupes d'aventuriers, la plupart du temps pour fuir un passé qui peut les rattraper...

Bonus aux caractéristiques :

- + 20% en adresse
- + 20% en rapidité
- + 10% en sensations
- + 10% en escalader parois
- + 5% en réflexes
- + 5% en équilibre
- +1 en CA et +2 en CD

Droit à "crocheter serrures" et deux compétences parmi celles-ci : Attaque double, bricolage, déguisement, survie (en ville), course à pied, déceler pièges mécaniques, fabrication pièges mécaniques.

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Equipement de base :

Une armure de cuir, deux dagues, une dague de jet, du matériel de crochetage et une bourse de 10 + 1D20 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le Passe-partout est affilié à la famille des Voleurs : il gagne 1 point par niveau à répartir entre le CA et le CD.

Remarques :

Le Passe-partout peut être qu'Humain, Nain, Demi-Elfe, Huruk, Demi-Orc ou Honyss. Ce sont généralement d'anciens artisans ou vagabonds.

1.8 Le Joueur de Passe à quatre

Définition :

Les joueurs de passe à quatre sont des sportifs très populaires. Ce sport en fait souvent de grands champions de part sa violence et son originalité (voir Annexes page 73 du Livre de Base).

Ce sport existe depuis des décennies. Il est né dans l'Empire taltarien et s'est développé grâce aux guerres et aux invasions lointaines de ce dernier.

Bonus aux caractéristiques :

+20 % rapidité
+15 % réflexes
+10 % adresse
+10 % puissance
+10 % force des bras
+5 % courage
+3 en CA et + 4 en CD

Droit à deux compétences parmi celles-ci : combat sans arme, course à pied, frénésie, résistance à l'alcool.

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Équipement de base :

Gants de cuir clouté (R3), bottes légères de combat (R3), casque de cuir rembourré (R3), bracelets de force, genouillères (R3), épaulettes et coudières en cuir (R3), armure de cuir renforcée (R3) et une bourse de 50 + (1d30 x 4) écus.

Expérience et passage de niveau :

Le Joueur de passe à quatre ont une progression identique à la famille des Guerriers : 4 points à répartir entre le CA et le CD par niveau.

Remarques :

Le Joueur de passe à quatre ne peuvent être qu'Humain, Nain, Honyss, Soranien, Demi-Orc, Pérôn ou Demi-Homme-Lézard.

1.9 L'Inquisiteur

Définition :

Les inquisiteurs sont les serviteurs du Pape (religion Catholique). Ils sont les représentants de son autorité et ont comme objectif l'élimination de tous les hérétiques.

Sur les territoires où la religion Catholique est la seule religion autorisée, ils ont un pouvoir légal et militaire assez important.

Les inquisiteurs sont hébergés gratuitement dans toutes les casernes et dans toutes les auberges. En effet, l'hérétique pouvant se trouver n'importe où, il vaut mieux être au petit soin avec ces personnages influents...

De la même manière, ils peuvent obtenir facilement de grandes sommes d'argent dans toutes les villes se trouvant sous l'autorité de la Sainte Mère l'Eglise en s'adressant directement au représentant des autorités.

Bonus aux caractéristiques :

+20 % en volonté
+20 % en Intelligence
+15 % en Connaissances
+5 % en puissance
+5 % en adresse
+5 % en rapidité
+3 en CA et +1 en CD

Droit aux compétences prière, théologie, lire et écrire l'humain et à deux compétences parmi celles-ci : équitation, déguisement, folie, exorcisme (cf. supplément "ArMagedon" p. 44).

C'est également pour cette liste de compétences que le personnage obtient un bonus de 30 % lors de la création.

Pouvoirs légaux :

Les pouvoirs légaux d'un inquisiteur dépendent de son niveau :

- *Au niveau 1* : l'inquisiteur peut faire condamner pour hérésie (crime passible de peine de mort) tous les citoyens à condition qu'il ait des preuves solides. Il ne peut pas s'attaquer aux personnes "protégées" par le pouvoir et ne peut pas perquisitionner chez les particuliers.

- *Au niveau 2* : l'inquisiteur peut perquisitionner chez les particuliers mais ne peut accéder aux documents classés secrets qu'avec la permission des autorités.

- *Au niveau 5* : l'inquisiteur peut faire condamner pour hérésie les personnes "protégées" par le pouvoir à condition qu'il ait des preuves solides. De plus, il peut perquisitionner chez les particuliers et a accès aux documents classés secrets sans la permission des autorités.

- *Au niveau 7* : l'Inquisiteur peut faire condamner pour hérésie toutes les personnes sur la foi de gros soupçons partagés par lui et un autre inquisiteur.

- *Au niveau 9* : l'inquisiteur rend lui-même tous les jugements concernant les crimes envers la religion (peine de mort immédiate dans 95 % des cas).

- *Au niveau 10* : l'inquisiteur n'a de comptes à rendre qu'aux grands de ce monde (Généraux, Grands prêtres, Conseil d'Inquisition).

Pouvoirs militaires :

Un inquisiteur peut réquisitionner des troupes à tout moment pour l'aider dans ses enquêtes. Le nombre d'hommes qu'il peut prendre dépend de son niveau. Il ne peut néanmoins pas réquisitionner toutes les troupes : celles qui sont en patrouille ou effectuant des manœuvres militaires ne peuvent pas être mobilisées pour le suivre.

Niveau	Nb de soldats
1 à 2	1 - 3
3	6
4	10
5	15
6	20
7 - 8	25 - 30
9	40
10	Suivant besoin

Pour des raisons de sécurité évidentes, un inquisiteur ne peut pas réquisitionner plus de la moitié des hommes d'armes.

Il est courant de voir des marchands ou des nobles proposer leurs troupes personnelles (gardes de caravanes, de dépôt, gardes du corps...) aux services de la Sainte Inquisition. Cela leur permet d'attirer les grâces de l'Eglise sur leurs activités et leur famille....

Equipement de base :

Une armure de cuir, une arme à une main, un recueil de prière, un crucifix et une bourse de 150 + 1d100 écus.

Expérience et passage de niveau :

L'inquisiteur est une Classe Spéciale. Elle suit donc la table de progression des Mages : il gagne 2 points par niveau à répartir entre le CA et le CD.

Comportement :

L'inquisiteur moyen n'est pas seulement fanatique, il est aussi totalement paranoïaque. Son fanatisme et sa paranoïa augmentent avec son niveau. De ce fait, il voit des serveurs du Malin partout et tente toujours de les démasquer.

Les comportements les plus inquiétants viennent avec l'âge, quand l'Inquisiteur est frustré de ne pas réussir à découvrir des preuves ou des indices confirmant ses suppositions. Certains finissent d'ailleurs par créer les preuves nécessaires, persuadés de le faire pour le bien de tous et surtout de l'Eglise.

Un très petit nombre, fort heureusement, conçoivent que toutes différences existant avec la race humaine "pure" est une hérésie. Ils cherchent de ce fait à éliminer les autres

races et tous les humains qui possèdent une malformation quelconque.

Le Conseil d'Inquisition :

Il est composé d'une vingtaine d'inquisiteurs, extrémistes pour la plupart, qui ne doivent rendre de comptes qu'au Pape. Ce conseil ne se réunit que dans une seule ville : la ville sainte du Pape, Chartreuse.

C'est uniquement devant ce conseil qu'un inquisiteur peut être accusé d'abus de pouvoir ou de manquement à son devoir.

Remarques :

L'inquisiteur ne peut être qu'un Humain et de religion Catholique.

Lorsqu'un inquisiteur atteint le dixième niveau, il lui est proposé d'intégrer les troupes secrètes du Pape et de combattre l'hérétique sur tout le continent.

Tableau races / classes

Classes	Garde corps	Maître d'arme	Chasseur de prime	Traqueur	Illusion.	Monteur D'ours	Passe-partout	Joueur	Inquisiteur
Humain	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Nain	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non
Efle	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
Huruk	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non	Non
Honyss	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non
Gnome	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non
Morle	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Horpy	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Non
Soranien	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Oui	Non
Demi-Orc	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non
Demi-Elfe	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non
Bilou	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
Quak	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Perôn	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non
Véléid	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Brank	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Non
Gobloure	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Elfe arã	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Elfe noir	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Demi-Troll	oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Demi-Lézard	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Oui	Non

2 ANCIENS METIERS

Une des originalités d'Eléckasë est l'ancien métier du personnage. Comme le nom l'indique, il représente ce qu'a fait le personnage avant de partir à l'aventure, son passé "professionnel" en quelque sorte.

Même si la liste des anciens métiers proposés dans le Livre de Base est déjà conséquente (25 au total), elle présente quelques lacunes notamment en ce qui concerne les métiers "malhonnêtes".

Pour combler ce vide, voici quelques anciens métiers supplémentaires :

Apprenti magicien :

Votre personnage a été remarqué très tôt pour ses talents magiques. Ceci l'a amené à entrer dans une école de magie. Néanmoins, comme il était encore trop jeune pour suivre les cours, il a passé son temps à aider les autres magiciens, acquérant ainsi une meilleure connaissance de la magie (+10 % à la compétence "connaissance de la magie") et une plus grande sensibilité aux énergies magiques : 1d4 PA supplémentaires.

Apprenti sorcier :

Tout comme l'apprenti magicien, votre personnage a été remarqué très tôt pour ses talents. Ceci l'a amené à entrer au service d'un sorcier. Comme votre personnage était trop jeune pour confectionner des potions, il a passé son temps à aider son mentor.

Il a ainsi acquis une meilleure connaissance dans la fabrication de potions (+10 % à la compétence "fabrication de potions") et de la sorcellerie (+10 % à la compétence "sorcellerie").

Coupe-bourse :

Votre personnage a passé sa jeunesse à tenter de soulager discrètement les riches passants du poids de leur bourse. De ce fait, il a acquis la compétence "Voler".

Homme à tout faire :

L'homme à tout faire est un domestique dont la tâche principale est d'effectuer des petites réparations, de petits bricolages et autres tâches manuelles demandées pour l'entretien d'une demeure. Il a acquis la compétence Bricolage.

Homme de main :

N'étant pas très riche et plutôt doué pour le combat, votre personnage s'est mis au service d'une personne importante pour accomplir tout sorte de besognes pas forcément honnêtes... Ces travaux ont endurci votre personnage. Le résultat direct est un bonus de +1 en CA et 1d4-2 PV (minimum 0).

Troubadour :

Le troubadour est un musicien de petite envergure que l'on retrouve souvent dans la rue ou dans les cours des petits notables. Lors des assemblées de notables, il essaye de mettre un peu d'animation en espérant se faire remarquer.

Il a les compétences "Chant" et "Instrument".

3 COMPETENCES

Cette partie vous présente quelques nouvelles compétences. Certaines seront mentionnées un peu plus loin dans cet ouvrage.

Adresse au tir d'armes de sièges :

Cette compétence permet de se servir sans malus d'armes de siège, comme la mini-baliste (arme décrite à la page 20).

Connaissance des animaux :

Cette compétence reflète la connaissance qu'a le personnage sur les mœurs et les habitudes des animaux sauvages. Elle lui permet aussi de juger à vue de l'état d'un animal (âge, faim, état physique...).

Cette compétence ne s'applique pas aux animaux intelligents (Dragons, animaux mystiques...).

Connaissance des arbres :

10+1d30 %, permet au personnage de reconnaître les différentes essences d'arbres, que ce soit à partir de leur feuilles ou de leur bois.

Connaissance des maladies :

10+1d30 %, cette compétence permet d'effectuer un diagnostic d'après les effets apparents sur un malade (rougeurs, toux, ganglions...). Cette compétence permet également d'établir le remède adéquat si le personnage a "connaissance des plantes". Cette compétence ne permet pas d'effectuer d'actes chirurgicaux. Pour cela, il faut avoir "Soins des hommes".

Connaissance des poisons :

20+1d30 %, permet de reconnaître les différents poisons et leurs effets. Cette compétence est aussi utilisée lors de leur fabrication.

Connaissance des runes :

Cette compétence "nordique" permet au personnage de connaître tout l'alphabet runique. Le personnage débute avec 10+1d30 %.

Diplomatie :

Cette compétence sans pourcentage regroupe la connaissance de la politique, de l'étiquette et de l'héraldique.

Tatouer :

30+1d30 %, le personnage connaît les techniques de tatouage et les pigments utilisés. A partir de 40 %, le personnage est capable de tatouer avec des gestes assurés.

Ventriloquie :

Cette compétence permet de parler sans ouvrir la bouche et sans faire bouger sa glotte.

4 EQUIPEMENT

Cette partie introduit de nouvelles armes et armures qui feront très certainement plaisir aux joueurs. Il y a également plusieurs kits "prêt à l'emploi" qui sont proposés. Ces kits, bien pratiques, permettent de gagner en rapidité lors de la création d'un personnage ou lors d'achats en vue d'une expédition.

Enfin, l'équipement ne serait pas complet sans une rubrique présentant quelques nouveaux poisons...

4.1 Les Armes

4.1.1 Armes de Corps à Corps

Dague large :

La dague large a été inventée par un Maître d'armes pour pouvoir bloquer les coups d'une arme lourde sans risque de la casser ou de se faire désarmer. Elle fait près de 4 cm de large et n'a qu'un seul tranchant. La lame est terminée par un arrondi. Sa garde possède une encoche pour l'index, ce qui permet une prise plus solide. Cette arme donne un bonus de +5 en CD contre toutes attaques prévues pour désarmer.

Marteau Perce-Armure :

Cette arme a été créée pour combattre les chevaliers, templiers et de manière générale, toute personne surprotégée derrière une épaisse armure. Le marteau perce-armure combine les avantages de la lance (pouvoir perçant) et du marteau (pouvoir contondant).

Ceci donne un marteau avec, à une des ses extrémités, une pointe de 30 cm. En frappant l'armure avec la pointe, l'arme perce dans un premier temps la pièce d'armure. Puis, l'inertie liée au poids du marteau, finit le travail en enfonçant profondément la pointe dans les chairs.

Lance légère :

La lance légère fût créée par les Bilous qui ne pouvaient pas utiliser une lance normale. Ils inventèrent donc une lance ayant comme points forts la vitesse et la manœuvrabilité. Cette lance légère a été prévue pour être utilisées avec leurs montures rapides (les lynx d'Oraska).

Depuis, cette lance est utilisée aussi bien par tous ceux qui possèdent une monture trop lente pour charger que par ceux qui veulent une arme très manœuvrable.

Cette lance est visible à la page 12 du Livre de Base, portée par le Bilou représentant sa race.

4.1.2 Armes de Jet

Arc court :

Cet arc, ne mesurant qu'un mètre, a été spécialement conçu pour être utilisé lorsqu'un arc plus grand se révèle gênant. Par exemple, depuis une monture, l'utilisation d'un arc court ne demande que 110 % pour tirer au trot et que 130

% lorsque l'on est au galop. Cet arc peut aussi être utilisé pour combattre en mer.

Mini-Baliste :

Cette arme est à mi-chemin entre les armes de siège et les armes de jet. Pour certains, il s'agit de la version réduite d'une baliste, d'autres affirment qu'il s'agit d'une arbalète très lourde.

Il s'agit probablement d'une des plus puissantes armes "portables" d'Eléckasë. Peu de personnes sont capables d'entreprendre la fabrication cette arme qui peut durer entre un et deux ans. C'est pourquoi elle est assez rare. Certains puissants seigneurs qui en possèdent les gardent jalousement.

Le recul engendré lors d'un tir projette souvent au sol son porteur. C'est pourquoi toutes les mini-Balistes sont équipées d'un trépied qui prend 3 rounds pour être assemblé et fixé.

Il est conseillé d'employer deux hommes pour manipuler une mini-baliste : un s'occupant de recharger les carreaux (en fait, il serait plus juste de parler de javelot...), l'autre s'occupant de viser et tirer. A deux personnes, cette arme a une cadence de 1 tir tous les trois rounds, et de 1 tir tous les 5 rounds s'il n'y a qu'un seul manipulateur. Ainsi, à deux personnes, elle ne peut être utilisée qu'au 6^e round de combat si elle n'était pas montée avant (3 rounds pour monter le trépied, et 3 rounds pour armer l'arme).

En raison de sa puissance et de sa complexité, le manipulateur qui tire doit posséder la compétence "adresse au tir d'armes de sièges". S'il ne possède pas cette compétence, le manipulateur qui vise subira un malus de -50 % en viser.

D'après certaines rumeurs, il existerait une version spéciale de la mini-baliste, fabriquée uniquement pour la guilde des assassins d'Anorien. Ces mini-balistes seraient équipées d'une longue vue, permettant ainsi d'augmenter la précision du tir (+30 % en Viser). Ces armes seraient utilisées par l'élite des assassins afin d'éliminer les personnages importants.

Griffes de chat :

Il s'agit d'un simple disque de métal d'où jaillissent des petites griffes lorsqu'il a été lancé.

Ce mécanisme fonctionne grâce à un ressort déclenché par la vitesse de rotation du disque. Pour rentrer les griffes, il faut retendre le ressort en tournant le centre du disque dans le sens des aiguilles d'une montre (cela prend environ 2 rounds).

L'avantage par rapport aux dagues, shurikens et autres hachettes de jets est sa portée de 20 mètres. Par contre, les grands désavantages sont le prix et le fait que cette arme soit difficile à utiliser.

Tableaux descriptifs des armes :

Arme de corps à corps							
Arme	FA	FD	Dégâts	Taille	For.	Adres.	Prix
Dague large	5	6	1d4-1	30 cm	/	75	14 écus
Marteau perce-armure	8	4	1d10+1	70 cm	80	60	70 écus
Lance légère	18	2	1d12+3*	130 cm	/	80	40 écus

* lors d'une charge, les dégâts sont de 1D20.

Arme de jet						
Arme	Portée	Taille	Dégâts	For.	Adres.	Prix
Arc court	15-50 mètres	1 m	Flèche-1	/	75	40 écus
Mini-Baliste	40-100 mètres	1,5x1 m	3d20+10	70	80	> 2000 écus
Griffe de chat	8-20 mètres	20 cm	1d4+1	60	80	10 écus

4.2 Les armures

Ce chapitre se propose d'étoffer les armures. Cela concerne le calcul du prix des pièces d'armures en fonction des matières avec lesquelles elles sont réalisées, et une petite règle sur les armures superposables.

4.2.1 Matière de fabrication

Cuir : Ce n'est que du cuir tanné, sans préparation spéciale. L'épaisseur est d'environ 5 mm.

Cuir clouté : Il s'agit de cuir dans lequel on a fixé des petits clous à tête large pour augmenter sa résistance.

Acier : Il s'agit de plaques d'acier reliées entre elles par des lanières de cuir disposées sur les faces internes des plaques. Ce type d'armure est par conséquent très lourde mais aussi très résistante.

Anneau : Cette matière est en fait un assemblage d'anneaux métalliques de 4 à 5 cm de diamètre. Une pièce d'armure fabriquée avec des anneaux est plus légère mais moins résistante que la même pièce faite en mailles. On surnomme les anneaux "la maille du pauvre".

Composite 1 : C'est un mélange comprenant 50 % de cuir et 50 % d'acier. Par exemple, un casque en cuir avec une armature en acier.

Composite 2 : Pour obtenir ce type d'armure, on fixe des plaques d'acier sur la maille. Un exemple se trouve sur la couverture du Livre de Base, porté par un Homme-lézard.

Écailles : Obtenue en fixant de fines plaques d'acier sur du cuir, la pièce d'armure faite d'écailles est légère, ne gêne pas les mouvements, tout en protégeant bien des projectiles. De ce fait, elle est souvent utilisée par les éclaireurs.

Maille : Ce type de matière est une des plus longues et difficiles à fabriquer. En effet, elle est entièrement composée de petits anneaux d'acier reliés par du fil de même matière. Elle est donc assez souple et n'empêche pas les déplacements rapides. Le seul inconvénient est qu'elle est terriblement lourde et qu'il faut l'entretenir très souvent : sans entretien, le risque de voir les fils se rompre est important.

Matelassé : Composée de cuir, rembourrée de tissus et, pour les plus solides, de petites plaques d'acier, cette matière est souvent portée sous une autre pièce d'armure plus solide.

4.2.2 Calcul du prix

Dans le tableau "résistance et multiplicateur de prix" sont mentionnées les différentes matières avec pour chacune, une fourchette de valeur pour la résistance.

Pour connaître le prix de la plus basse résistance d'une pièce d'armure, multipliez le prix de base de la pièce (se trouvant dans le tableau "pièce d'armure") par le multiplicateur de la matière (se trouvant dans le tableau "résistance et multiplicateur de prix").

Exemple : pour un pantalon en cuir clouté R2, il faudra déboursier $12 \times 2 = 24$ écus.

Pour connaître le prix d'une pièce d'armure pour une autre résistance que la plus basse, il suffit d'augmenter le multiplicateur d'autant de points qu'il y a de différence entre la résistance souhaitée et la plus basse résistance de la pièce considérée.

Exemple :

- pour le pantalon en cuir clouté d'une résistance R3, il faudra déboursier $12 \times 3 (2+1) = 36$ écus.

- pour une côte en matériaux composite 2 d'une résistance R9, il faudra déboursier $15 \times 9 (7+2) = 135$ écus.

évaluer en fonction de la qualité et de la taille du travail demandé.

Trois catégories peuvent être définies :

- Les décorations légères : le prix augmente de 5 à 10 %. Ce sont des décorations simples comme les gravures ou les dessins d'armoiries.

- Les décorations moyennes : le prix augmente de 10 à 15 %. Ce sont les décorations contenant des dorures ou celles qui couvrent plus de la moitié de la surface de l'armure.

- Les décorations élaborées : le prix augmente de 20 à 40 %. Ce sont des décorations complexes qui demandent à être prises en compte dès la construction de la pièce d'armure, comme les protubérances, les pointes, etc... Cela rallonge par conséquent le temps de fabrication d'environ 1/3.

4.2.3 Armures superposables

Deux pièces d'armure peuvent être superposées au maximum. En tout point des armures superposées, la résistance correspond à la somme de leur résistance respective.

La résistance maximum d'une superposition ne peut dépasser R8, sauf pour les armures complètes en acier ou en composite 2 qui autorisent un cumul supérieur à 8. Dans ce cas, il faut prendre en compte la règle sur les malus d'armure se trouvant page 28 du Livre de Base.

Exemple :

- si l'on porte un gilet d'écailles R4 sur une veste de cuir R2, la résistance totale sur le torse sera de R6 ($R4 + R2$).

- si l'on porte une veste matelassée R5 sous une cotte en composite 2 d'une résistance R6, la valeur totale de l'armure sur le torse est R8, et non pas R11 ($5+6$), R8 étant le maximum autorisé pour les superpositions.

4.2.4 Fabrication sur mesure

Dans certains cas, l'armure doit être réalisée sur mesure, ce qui implique deux heures environ chez l'armurier et 50 écus supplémentaires.

Il existe trois cas pour lesquelles les armures sont faites sur mesures.

Le premier est lié à la stature du personnage, lorsqu'elle est très éloignée de la normale. La "normale" étant une taille entre 1m40 et 1m80 pour un poids allant de 70 kg à 90 kg.

Le deuxième est lié à l'augmentation de la résistance d'une pièce d'armure. La fabrication durera une semaine par point de résistance supplémentaire par rapport à la résistance de base du matériel.

Le troisième cas correspond au désir de faire mettre des décorations spéciales sur une ou plusieurs pièces d'armure. Ceci peut prendre plusieurs semaines et le prix est à

Pièces d'armure			
Nom	Localisations (%)	Prix de base	Matières
Casque	0 et 2	8 écus	Cuir clouté, Mailles, Anneaux, Composite 2, Acier
Heaume / Cagoule	0 et 7	13 écus	Acier, Composite 2 / Mailles, Anneaux
Plastron / Gilet	8 à 37	10 écus	Cuir, Cuir clouté, Matelassé, Mailles, Anneaux, Ecailles, Acier
Pourpoint*	8 à 37, 55 à 70	10 écus	Cuir, Cuir Clouté, Acier, Ecailles
Cotte / Veste	6 à 37, 47 à 78	15 écus	Mailles, Anneaux, Cuir, Composite 1 et 2, Matelassé, Ecailles
Poitrail	7 à 21	10 écus	Acier, Composite 2
Épaulettes	60 à 63	9 écus	Acier, Cuir, Cuir clouté
Coudières	54, 55, 70, 71	7 écus	Acier, Cuir, Cuir clouté
Avant-bras	47 à 53, 72 à 81	10 écus	Acier, Cuir, Cuir clouté
Gants	46 et 79	5 écus	Cuir, Cuir clouté, Mailles, Anneaux, Composite 2
Pantalon	38 à 45, 80 à 97	12 écus	Cuir, Cuir clouté, Matelassé, Mailles, Anneaux, Composite 2
Genouillères	85, 91 à 93, 95, 96	7 écus	Acier, Cuir
Protège tibias	92 à 97	10 écus	Acier, Cuir, Cuir clouté
Bottes	98, 99	10 écus	Acier, Cuir, Mailles
Armure semi-complète*	0 à 99	40 écus	Acier
Armure complète	0 à 99	70 écus	Acier, Composite 1 et 2
Renfort au cœur**	15 à 18	3 écus	Acier

* Ne couvre que l'avant du corps.

** Le renfort au cœur n'est pas une armure, mais un rajout sur ou sous une autre pièce d'armure pour augmenter la résistance de cette zone.

Résistance et multiplicateur de prix de base		
Matière	Résistance	Multiplicateur de prix (pour la plus basse résistance)
Acier	R8 à R16	x10
Anneaux	R2 à R5	x3
Composite 1	R3 à R8	x5
Composite 2	R6 à R12	x7
Cuir	R1 à R2	x1
Cuir clouté	R2 à R3	x2
Ecailles	R4 à R7	x6
Mailles *	R3 à R7	x5
Matelassé *	R1 à R5	x5

* Peut se porter sous une armure d'acier.

4.3 Les kits d'objets

L'avantage principal de ces kits est le gain de temps que l'on gagne lors de l'achat de l'équipement de base. Tout ou presque est compris dans ces différents kits. De plus, comme tout bon commerçant qui se respecte, il y a un rabais sur le prix d'ensemble !

Ces kits sont disponibles dans les bazars de toutes les grandes villes, Khâzares et cités.

Kit de base : C'est un kit comprenant tout ce dont a besoin un aventurier débutant. Il comprend :

- un sac à dos en cuir (4 florins)
- une bourse en toile (1 florin)
- une gourde (2 florins)
- un couteau (4 écus)
- une corde de 10 mètres et un grapin (8 florins)
- une couverture (2 florins)
- trois torches et un briquet (3 écus)
- deux baumes (régénèrent de 1d8+5 PV chacune) (2 écus)
- une semaine de rations (15 écus)

Ce kit coûte 21 écus et 11 florins. Il est cédé à 20 écus.

Kit d'érudit : Ce kit comprend tout le matériel nécessaire pour l'écriture. Il comprend :

- deux plumes d'écriture (2 florins)
- un pot d'encre (1 écu)
- 20 parchemins (1 écu)
- deux bougies d'une heure chacune (4 florins)

Ce kit coûte 2 écus et 6 florins. Il est cédé pour 2 écus.

Kit du cartographe : Ce kit est conçu pour ceux qui savent utiliser les cartes géographiques. Il comprend :

- un kit d'érudit (2 écus)
- une carte politique d'Eléckasë (10 écus)
- une carte géographique d'Eléckasë (10 écus)
- un compas (15 écus)
- un astrolabe (20 écus)

Ce kit coûte 57 écus. Il est cédé pour 55 écus. L'utilisation de ce kit peut amener un bonus de 20 % à tous les tests d'orientation et de navigation.

Kit du guérisseur : Ce kit comprend tout le matériel nécessaire aux premiers soins. Il comprend :

- des bandages (5 florins)
- une paire de ciseaux (5 florins)
- une atèle (2 écus)
- un flacon d'alcool de serpent (désinfectant) (10 écus)
- un flacon de somnifères (6 écus)
- un flacon d'anesthésiants (5 écus)
- trois baumes (régénèrent de 1d8+5 PV chacune) (3 écus)

Ce kit coûte 27 écus. Il est cédé pour 25 écus.

Kit du campeur : Ce kit contient tout ce dont les voyageurs auront besoin s'ils passent une nuit loin de la civilisation. Il comprend :

- une tente pour 4 personnes (100 écus)
- une batterie de cuisine (40 écus)
- un lot de condiments (10 écus)
- des couverts pour 4 personnes (20 écus)
- une hachette (25 écus)
- une petite pelle (15 écus)

- des allume-feu (10 écus)

Ce kit coûte 220 écus. Il est cédé pour 200 écus.

Kit d'équitation : Ce kit contient tout ce dont a besoin un cavalier. Il comprend :

- un bon cheval (300 écus)
- une bride et des mors (5 florins)
- un harnais (4 florins)
- deux éperons (1 écu)
- une selle en cuir (20 écus)
- une sacoche de selle (1 écu)
- deux paires de fer de réserve (5 écus)
- des brosses, peignes... (5 écus)

Ce kit coûte 332 écus et 9 florins. Il est cédé pour 320 écus

Kit de l'archer : Ce kit contient tout ce dont a besoin un archer qui se respecte. Il comprend :

- un arc long (40 écus)
- un grand carquois d'une capacité de 15 flèches (4 écus)
- 10 flèches "classiques" (4 écus)
- 2 flèches à boule (32 florins)
- 1 flèche siffleuse (16 florins)
- 1 flèche perce-armure (1 écu)
- 1 flèche meurtrière (2 écus)

Ce kit coûte 55 écus et 8 florins. Il est cédé pour 52 écus.

4.4 Les poisons

Pour fabriquer des poisons, deux compétences sont nécessaires : "fabrication de potions" et "connaissance des poisons". Cette dernière est décrite dans la section "Compétences" de cet ouvrage (page 19).

Pour identifier les effets d'un poison et pour pouvoir le nommer, seule la compétence "connaissance des poisons" est nécessaire.

En plus des poisons présentés dans le livre de base, en voici quelques nouveaux. Certains sont mortels, et d'autre, seulement ennuyeux.

Kihartis :

Le Kihartis est un poison de contact de couleur noirâtre. Il est créé à partir de chairs putréfiées et d'acide. C'est un poison très dangereux car si la blessure n'est pas soignée par un médecin, elle s'infectera en permanence.

Lorsque le poison entre en contact avec une plaie, le personnage perd 1d6 PV sur le coup. Puis, il perd 1d4+1 PV par round durant 1d10 rounds, sauf si la plaie est nettoyée à grande eau (environ le contenu d'une gourde). Les chances de perdre un membre sont, pour ces blessures, de 20 % par heure sans soins.

Le Kihartis est fabriqué sur Fendyl, le plan de Dagardël, Maître de la magie du feu. Il est l'objet d'un trafic très intense. Ce poison n'est pas en vente libre sur Eléckasë. En général, ce sont les nécromants ou les assassins qui l'utilisent.

Le seul moyen de connaître le processus de fabrication de ce poison est d'aller sur Fendyl. L'apprentissage dure généralement un mois.

La réalisation du poison prend environ deux jours, au terme desquels on obtient une fiole contenant 2 doses de

Kihartis. La fabrication nécessite un minimum de 120 % en "connaissance des poisons" et 110 % en "fabrication de potions".

Masque de mort :

Le masque de mort est un poison par ingestion se présentant sous la forme de gélules brunâtres. Il est créé à partir des spores d'un champignon rare poussant dans la forêt de l'ancien empire. Ce champignon fait environ 40 cm de diamètre et permet de préparer 10 doses. Ce poison plonge celui qui l'a avalé dans un état proche de la mort. Cet état durera 1d10 jours. Durant la période de mort simulée, le personnage a 10 % de chance par jour de mourir. Il est déconseillé d'utiliser ce poison dans les régions où l'on incinère les morts...

Le masque de mort n'est pas en vente libre sur Eléckasë mais on peut facilement se le procurer dans toutes les Khâzares et cités au marché noir. Son prix varie de 100 à 200 écus.

Bien maîtriser la fabrication de ce poison prend généralement deux mois et nécessite un minimum de 65 % en "connaissances des poisons" et 70 % en "fabrication de potions".

Laksis :

La Laksis est un poison de contact. Il se présente sous la forme d'une pâte grasseuse qui sert à enduire une arme avant un combat. A chaque fois que l'on blesse quelqu'un avec une lame enduite de Laksis, le poison se répand dans l'organisme, affaiblissant ainsi la victime. Elle encaissera un malus cumulatif de -1 CA et -2 en CD pour chaque blessure. Les effets du Laksis disparaissent au bout de quelques heures.

Le Laksis est vendu dans toutes les guildes de voleurs et d'assassins d'Eléckasë au prix de 400 écus le pot de 3 doses.

Sa fabrication est assez simple car l'ingrédient principal est tiré de la résine d'Ephoba, arbre proche du sapin, se trouvant dans la plupart des forêts d'Eléckasë. Pour apprendre la fabrication de ce poison, il faut auparavant avoir "connaissance des arbres" (décrits dans la partie Compétences de cet ouvrage, page 19) avoir un minimum de 60 % en "connaissances des poisons" et 45 % en "fabrication de potions".

Tzargal :

Le Tzargal est un poison à deux composants, vendu sous forme d'une fiole contenant un liquide transparent et d'une petite boule de pâte brunâtre.

Le mode d'action de ce poison est très particulier. En effet, pris séparément, ces deux composants sont inoffensifs. Pour que le poison puisse être activé, il faut que les deux composants entrent en contact. Généralement, les assassins s'arrangent pour que ce contact se fasse dans le sang de la victime. Pour cela, le liquide contenu dans la fiole doit être ingéré (dans une boisson ou dans de la nourriture). De là, le liquide passera dans le sang lors de la digestion. La pâte composant la boule peut être administrée de deux manières : par voie dermique (contact avec une coupure ou une égratignure) ou par voie respiratoire (pâte incorporée à de la cire pour obtenir une bougie qui, en brûlant, libérera son poison).

Le Tzargal fait tomber le sujet contaminé dans le coma : il perd 2d6 PV par round tant que des soins ne lui sont pas administrés.

Si la personne qui soigne le sujet contaminé possède la compétence "connaissance des poisons" avec un minimum de 90 %, il faudra qu'il réussisse trois tests en "soins des hommes" pour le sauver. Sinon, un test réussi de "premier secours" par tour peut permettre de le maintenir en vie jusqu'à ce que les secours arrivent (pas de perte de PV pour le tour en cas de réussite).

Le Tzargal n'est vendu que dans les guildes d'assassins d'Eléckasë au prix de 400 écus la dose et uniquement aux assassins de niveau supérieur à 7.

Sa fabrication est jalousement gardée par les Maîtres de guilde. Si toutefois le personnage arrive à trouver quelqu'un qui accepte de lui enseigner ce secret, il faudra avoir un minimum de 150 % en "connaissance des poisons" et 110 % en "fabrication de potions".

Koatil :

Le Koatil est un poison de combat, obtenu à partir du mucus d'un champignon toxique se trouvant sur presque tous les plans. Il se présente sous la forme d'une pâte verdâtre.

Ce poison est utilisé pour augmenter les domMages lors d'un corps à corps. Quand le Koatil entre en contact avec une plaie, lancer 1d6. Le poison est inactif sur un 6. Si le test réussi, la victime perd 1d6 PV, puis 2d4 PV durant 1d6 rounds. Ces pertes de PV sont pour chaque blessure.

Le Koatil est en vente libre sur Eléckasë mais peu de personne accepte de le vendre. Il est vendu 30 écus les 3 doses dans les guildes d'assassins.

Pour maîtriser la fabrication de ce poison, il faut avoir un minimum de 70 % en "connaissance des poisons" et 60 % en "fabrication de potions". Le processus de fabrication prend deux jours au terme desquels on obtient un pot contenant 1D4 doses.

Dir'ka :

Le Dir'ka est un liquide jaunâtre et malodorant tiré du venin d'un Enligans, gros reptile se trouvant dans les forêts de l'île aux tortues (voir partie Bestiaire). Lorsqu'il entre au contact d'une plaie, il provoque de violentes crampes.

En termes de jeu, ces crampes causent, en fonction de la localisation, des pénalités durant 1D4 rounds semblables aux fractures décrites page 9 du Livre de Base (section du Maître du Jeu).

La guilde des assassins d'Anorien est un des fournisseurs les plus connus de Dir'ka. Ce poison coûte généralement très cher : au moins 100 écus la dose et est assez difficile à obtenir. Par conséquent de nombreux assassins préfèrent se rendre régulièrement sur l'île aux tortues pour renouveler leur stock de venin d'Enligans et fabriquent eux-mêmes le poison.

Le processus de fabrication prend deux jours au terme desquels on obtient 1D6 doses de poison. Pour le fabriquer, il faut avoir un minimum de 50 % en "connaissance des poisons" et 55 % en fabrication de potions".

Les guildes sont toujours prêtes à acheter une partie (ou la totalité) des productions de Dir'ka à un prix raisonnable, environ 80 écus la dose.

5 PERSONNALITES

Bien que les personnages de vos joueurs fassent partis des peuples vivants sur la terre d'Eléckasë, il n'est pas toujours évident qu'ils connaissent les personnages importants et les Héros d'Eléckasë, ne serait ce que leur nom. C'est pourquoi ce chapitre vous expose très rapidement le minimum à connaître sur les grandes personnalités d'Eléckasë:

Chastes :

Il s'agit de l'Empereur de Galinn, Empire catholique. C'est un personnage très chrétien qui éprouve une haine farouche envers le Chaos et, entre autre, Azharis. Il est à la tête d'une puissante armée et s'acharne à pratiquer la "guerre des taupes" avec l'Empire d'Azharis.

Azharis :

C'est un vieil Empereur âgé de 324 ans qui règne avec beaucoup de cruauté sur son Empire. C'est avant tout un Mage très puissant qui se livre à la guerre des taupes avec l'Empereur de Galinn.

Saumurle :

Il s'agit du chef du Conseil Sentoriel. C'est un homme de paix. Il a fortement contribué au renouveau de l'Ordre Sentoriel et à la réorientation de la lutte pour l'Equilibre. Ce conseil siège à Sentory, ville neutre.

La grande prêtresse de Sorelle :

C'est une personne d'une grande beauté qui règne en maître sur la forteresse ancestrale qui abrite les fidèles partisans de la religion de Sorelle.

Le Mage Argun :

C'est le Maître des guerriers de la nuit. Son but est de maintenir l'Equilibre en faisant en sorte que toutes les entités soient à leur place d'origine.

Swanlun le preux :

Il s'agit du chef des guerriers d'Atanor. Il entretient ses hommes dans l'attente du retour d'Atanor, disparu lors du deuxième ArMagedon. Une fois ressuscité, Atanor mènera un combat pour la liberté et la paix.

Kragor :

C'est un Mage très puissant qui initia, dit-on, les deux premiers ArMagedons. Il est probable que le troisième soit déclenché par ses manipulations...

Le conseil :

Cette institution a été créée durant le deuxième ArMagedon pour représenter les hommes et leurs désirs de liberté et de paix. Le conseil est composé de 7 membres qui œuvrent pour éviter un troisième ArMagedon :

- Morgan, un barbare humain
- Gundar, un Demi-Elfe archer
- Kaline, seule femme du conseil et symbole pour les femmes
- Rubian, nécromancien
- Arlor, Elfe noir magicien

- Gildor, Bilou célèbre pour sa bonhomie

- Le sorcier rouge à la main blanche, homme très vieux et fatigué, sage et énigmatique qui joue un rôle diplomatique important auprès des différentes puissances.

Orkliver :

Il s'agit d'un gardien des enfers qui n'est plus sous le pouvoir du Chaos. C'est un tueur de héros. Tout le monde le craint, même les plus grands.

Joffre de Tourville :

C'est un templier chrétien très populaire. Il veut prouver son sens de l'honneur, de la morale et de la bravoure par ses actions.

Mélisse :

Chevalière du Kraan populaire, elle s'est vouée à une éternelle errance pour apporter son soutien sur toutes les terres.

Prat le barbu :

C'est un héros nordique rendu célèbre pour ses combats extrêmes, sa fougue et ses beuveries.

Johan :

Jeune héros charismatique, il est l'ami de tous les enfants. Sa mission première est la destruction de sectes. On le surnomme d'ailleurs "le tueur de sectes".

Aldaran :

C'est un vélèid marqué par le Chaos qui sème la mort où il passe.

Elfaran :

Il s'agit d'un nouveau héros qui commence à se construire une réputation par ses faits d'armes.

Kali :

Combattant le Chaos, il le sème parfois autours de lui... On le dit sorcier voire vampire.

6 LA MAGIE

Cette partie traite exclusivement de magie. Plusieurs points seront abordés. En premier lieu, deux accessoires indispensables à tout Mage qui se respecte sont décrits : le bâton et la robe.

Puis vient le recueil de sortilèges regroupant tous les sorts présents dans le Livre de Base ainsi que ceux parus dans le supplément "Magie". Certains de ces sorts ont fait l'objet d'explications plus approfondies. Quelques nouveaux sorts ont été ajoutés. A la fin de ce grimoire se trouve un index référençant tous les sorts.

Vient ensuite une partie sur la sorcellerie. Elle passe en revue plus de 30 potions. Pour chacune d'elles est indiquée la composition ainsi que son effet.

Enfin, une dernière partie porte sur l'invocation de démons.

6.1 Les accessoires du Mage

6.1.1 Le bâton de Mage

Description :

Il est difficile de décrire un bâton de Mage typique car la matière et les décorations du bâton dépend de la magie pratiquée par le Mage.

Le bâton de Mage est un objet personnel que les Mages peuvent créer à partir du cercle 3. Généralement, seuls les Mages pratiquant la magie élémentaire, les chamans, les druides, les sorciers ou les nécromanciens utilisent un bâton.

Création :

Sa création prend un jour durant lequel le Mage se concentre dans le but de lier le bâton et de lui transférer une partie de son essence magique. A cette occasion, le Mage perd définitivement 5 % de son Khîin total (et non pas -5 % en Khîin).

Puis, le Mage doit dépenser, temporairement, 1/5 de ses PA. Ceci déterminera la capacité maximale de PA que pourra contenir le bâton. Le Mage regagnera par la suite les PA dépensés. Cette base de PA est à noter précieusement.

La matière avec laquelle est faite le bâton dépendra du type de magie pratiquée :

Matière	Type de magie
Chêne	Magie de la terre
Saule	Magie de l'eau
Noisetier	Magie de l'air
Sapin	Magie du feu
Orme	Chaman, Druide
Pin	Sorcier
Fer, acier	Nécromancien

A tout moment, le Mage peut connaître la direction dans laquelle se trouve son bâton. Le bâton étant lié au Mage, si ce dernier meurt, le bâton perdra toute magie.

Les PA contenus dans le bâton peuvent être dépensés à volonté par le Mage du moment qu'il reste en contact physique avec l'objet.

Effets et fonctionnement :

Le bâton de Mage fonctionne comme un objet magique mineur : il contient un sort qui peut être lancé avec un rituel très court (1 round). Le sort contenu dans le bâton peut être modifié après un rituel de 10 minutes. Ce rituel utilise le nombre de PA correspondant au sort qui va être mis dans le bâton. Puis, le Mage doit réussir 3 tests de volonté assortis des malus suivants : -20 %, -30 % et -40 %. Si le Mage échoue un test, il peut le refaire moyennant une dépense de 5 PA.

Un des avantages du bâton c'est que lorsque le Mage lance le sort stocké, les effets de ce dernier auront un niveau de plus. Si c'est un sort qui vient de la magie principale du magicien, son invocation coûtera 1 PA de moins (Minimum 1 PA).

6.1.2 La robe de Mage

Description :

Les robes des Mages reflètent souvent leur statut : un Mage fortuné pourra être habillé de soie et de velours alors qu'un Mage moins aisé portera souvent des robes en toile.

La plupart des robes de Mages n'ont aucun pouvoir. Toutefois, un Mage peut créer, à partir du cercle 2, une robe spéciale qui le protégera de la magie de ces ennemis et des lames des guerriers.

Création :

La création prend trois jours durant lesquels le Mage transmet 10 % de son Khîin aux habits. Ce processus nécessite de nombreux jets ainsi qu'une grosse dépense de PA. En effet, il faut réussir 8 tests de volonté avec un malus cumulatif de -10 %. Si un test échoue, le Mage peut dépenser 1 PA par 5 % manquant pour le faire réussir. Puis, 3 tests de Khîin avec un malus de -20 % cumulatif sont nécessaires. La dernière phase est la dépense définitive de 10 points de Khîin et la dépense temporaire de 10 PA. Les PA seront récupérés par la suite.

Effets :

Après le rituel de création, la robe voit sa résistance augmentée à R4. Un Mage peut porter dessous sa robe une armure d'une résistance maximum de R6 sans que cela ne le gêne dans ses mouvements. De plus, elle offre une protection magique de R6 ou de 20 % contre un type de magie, définie lors de la création de la robe (20 % de chance que le sort visant le Mage n'est pas d'effet sur lui) et une protection de R3 ou de 10 % contre les autres types de magie (10 % de chance que le sort visant le Mage n'est pas d'effet sur lui).

Lorsque le Mage porte sa robe, il est sous l'effet d'un sort d'Aura permanent indiquant à tous ceux qui sont capables de le comprendre et qui s'approchent du Mage, la nature de sa magie et son caractère. Pour les autres personnes, il s'agit d'un sentiment de gêne en la présence du Mage. Si le Mage venait à mourir, elle perdrait toute magie.

6.2 Recueil des sortilèges

6.2.1 Présentation rapide des Magies

Magie du Feu :

C'est une magie principalement offensive. Elle regroupe les deux éléments Feu et Lave. Le Maître de cette magie est Dagardel.

Les Mages du Feu possèdent souvent une double personnalité : ils sont un coup noir, un coup blanc. La température de leur corps est plus élevée que la normale et leur contact physique est chaud. Leurs yeux brillent d'une flamme d'ivresse.

Magie de l'eau :

Aussi offensive que défensive, cette magie englobe les deux éléments Eau et Glace. Le Maître de cette magie est Carolynn.

Cette magie utilise principalement la méditation. Le personnage pratiquant la magie de l'Eau est serein en toutes circonstances.

Son contact physique est apaisant et froid. Sa peau a une teinte bleutée par moment et ses yeux brillent d'un bleu marin ou d'un blanc de glace (sans iris).

Magie de la Terre :

Cette magie est aussi bien offensive que défensive. Elle englobe les éléments Terre et Pierre ainsi que la Flore. Le Maître de cette magie est Saal-gedrun

Le Mage est posé, sage, réfléchi, parfois têtu et franc. Il semble plus vieux que son âge. Sa peau et ses mains sont calleuses et son visage très ridé.

Magie de l'air :

Cette Magie fait essentiellement appel aux esprits du vent dont les castes sont nombreuses et variées. Le Maître de cette magie est Enn-duroll.

Le Mage est étourdi et possède un esprit un peu fou. Il est très dynamique et est prêt à relever tous les défis. La peur semble absente chez lui.

Lorsqu'il se déplace, le Mage pratiquant cette magie semble ne pas toucher le sol et se meut avec une grâce certaine.

Magie des couleurs :

C'est une magie de méditation. Le Maître de cette magie est Dorièle. Les vêtements du Mage sont très colorés. La lumière du jour donne des tons colorés à sa peau. Ses yeux changent de couleur régulièrement.

Chaque couleur de l'Arc-en-ciel est représentée et chacune incarne un pouvoir particulier :

- *Rouge* : Magie d'attaque, ses formes varient en fonction de la puissance et de l'effet du sortilège.

- *Vert* : Magie de défense, sa forme est unique en tant que magie de cercle 1

- *Indigo* : Magie de détection de pièges, de mensonges, de magie, d'invisibilité, d'illusion, etc...

- *Jaune* : Magie de protection. Lorsqu'il l'utilise, le Mage est entouré d'une lueur jaune.

- *Violet* : Magie de soins. Lorsque le Mage l'utilise, sa main ainsi que la partie soignée du malade prennent une teinte violette

- *Orange* : Magie d'improvisation.

- *Bleue* : Magie d'enchantement d'objets

Magie de la lumière :

C'est la magie la plus présente sur Eléckasë. Cette magie n'a pas de Maître, puisqu'elle représente le plan médian, Eléckasë.

Magie divine ou simple magie, les polémiques sont nombreuses et les réponses évasives. Elle est considérée généralement comme une magie neutre. Toutefois, il existe des sortilèges d'attaque et de défense dont la nature dépendra souvent de la religion du Mage.

Tous les sortilèges de la Lumière sont conjurés à l'aide d'une concentration plus ou moins longue.

Le Mage semble toujours pris dans un halo de lumière et son contact est réconfortant. Ses yeux sont perçants et inspirent la franchise.

Magie de l'Ombre :

Cette magie est très présente sur Eléckasë de par sa nature. Cette magie n'a plus de Maître depuis la disparition d'Adol-lünn, l'ancien Maître de l'ombre.

La noirceur de cette magie en fait souvent la préférée des nécromants et autres Mages aux sombres desseins.

Le Mage est très sombre de par ses vêtements et son aura. Il est très cynique et sarcastique. Son ombre est très visible et elle semble aussi vivante que lui. Ses yeux sont d'un noir profond, faisant penser qu'ils sont vides.

Magie de l'Esprit :

C'est une magie qui nécessite concentration et expérience. Le Maître de cette magie est le Gardien de l'Esprit.

C'est une magie d'animation, de création, et de transformation. Elle puise sa force dans l'esprit du Mage. La magie de l'Esprit n'utilise jamais les différents éléments et elle ne prend aucune forme.

Le Mage est un fin stratège et semble toujours avoir un avis sur tout. Ses yeux sont ceux d'un illuminé et il est souvent absent, pris dans des rêves sans fin.

Magie Pure :

La magie pure a en commun avec la magie de l'Esprit l'absence de matérialisation de la magie. Elle n'a pas de Maître si l'on excepte la Mère Magie elle-même.

Cette magie est la privilégiée des askalims qu'elle met directement en contact avec la Mère Magie.

Magie des symboles :

C'est une magie neutre. Elle ne possède pas de Maître de magie et est sous la surveillance directe de la Mère Magie.

Elle s'appuie sur des symboles qui sont matérialisés par les dessins que réalise le Mage.

6.2.2 Magie du feu

Flamme :

Ce sortilège permet au Mage de créer une petite flamme (5 cm) sur son pouce. Elle ne lui inflige aucune brûlure mais peut enflammer les combustibles et brûler les êtres vivants.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simplement tourner sa main gauche au-dessus de sa main droite (poing fermé, pouce à l'intérieur). A la fin du tour, en levant le pouce, la flamme apparaît. Elle vit tant que le Mage le désire ou jusqu'à ce que quelqu'un ou quelque chose l'éteigne.

Méditation : 0r
Taille : 5 cm
Dégâts : 1 PV / 2niv
Cercle : 0

Durée du rituel : 1r
Portée : nulle
PA : 1/h
% du khîin : 1

Contrôle des feux :

Ce sortilège permet au Mage d'altérer la puissance d'un feu (en hauteur seulement). Il peut l'éteindre, le diminuer ou le faire grandir.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer et méditer sur le feu et faire des gestes significatifs de l'altération désirée.

Méditation : 0,5 r
Taille : +/- 1m / 2niv
Dégâts : feu
Cercle : 0

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : 10 m / niv
PA : 2 / 10 r
% du khîin : 2

Embrassement :

Ce sortilège spectaculaire permet au Mage de s'enflammer. Il est alors littéralement couvert de flammes. Toutefois, ce n'est qu'une illusion et les flammes n'infligent aucun dégât. Le sortilège stoppe sur ordre du Mage.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simultanément jeter une poignée de cendres à ses pieds et prononcer les mots clefs "eloye nam patère".

Méditation : 0 r
Taille : celle du Mage
Dégâts : /
Cercle : 0

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 2/min
% du khîin : 2

Protection contre le feu :

Ce sortilège confère au Mage une protection partielle (20 % +5 % tous les 2 niveaux) contre les feux, les braises et les laves non magiques.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage n'a qu'à prononcer le mot clef "azhi".

Méditation : 0 r
Taille : celle du Mage
Dégâts : /
Cercle : 0

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : nulle
PA : 2 / 30 r
% du khîin : 3

Torches :

Ce sortilège permet de créer deux flammes (de la taille d'une flamme de torche) qui volent au-dessus de sa tête. Elles se déplacent en fonction du Mage et éclairent sur un diamètre de 10 mètres.

Pour conjurer ces flammes, le Mage doit taper dans ses mains deux fois en prononçant les mots clefs "az" et "ze".

Méditation : 0 r
Taille : flamme
Dégâts : feu
Cercle : 0

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 2/30mn
% du khîin : 3

Flammèches :

Ce sortilège permet de créer des étincelles ou plusieurs petites flammes à distance pour faire prendre un combustible (bois, alcool, huile et toute matière capable de s'enflammer spontanément au contact du feu).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit jeter des cendres dans la direction du combustible tout en prononçant le mot clef "Fez fif".

Méditation : 0 r
Taille : flammèches de 3 cm
Dégâts : feu
Cercle : 0

Durée du rituel : 1 r
Portée : 5m / niv
PA : 2
% du khîin : 2

Brumes :

Ce sortilège permet au Mage de créer dans une zone limitée de la brume.

Pour ce faire, le Mage doit tenir dans sa main un morceau de bois recouvert de cendres. Quand il prononce les mots clefs "Fazel umif gass", le bois commence à fumer et une brume se répand progressivement (en 2 rounds).

Méditation : 1r
Taille : 100m² / niv
Dégâts : /
Cercle : 0

Durée du rituel : 2 r
Portée : nulle ou 10 m
PA : 2 / h
% du khîin : 4

Fer de feu :

Ce sortilège permet au Mage d'enflammer une arme métallique en vue d'accroître ses dégâts (il ne sert à rien d'enflammer l'armure de votre ennemi, il en profiterait pour vous charger et donc, vous brûlerez). Le sortilège dure un round par niveau + 1d10 rounds.

Pour le conjurer, le Mage doit pouvoir voir l'arme. Dans une de ses mains, il doit avoir une plaquette de métal et dans l'autre, une pincée de cendres. Puis il doit taper dans ses mains et dire le mot clef "Fhâ".

Méditation : 0 r
Taille : celle de l'arme
Dégâts : 1d4 / 2 niv
Cercle : 1

Durée du rituel : 2 r
Portée : 10m / niv
PA : 4
% du khîin : 5

Flèche de feu :

Ce sortilège permet au Mage de mettre le métal d'une flèche ou d'un carreau en fusion et ainsi d'en accroître les dégâts. De plus, une telle arme transperce toutes les armures non magiques (tout dépend de la résistance pour une armure magique : si les dégâts sont suffisants, la flèche transpercera l'armure). La pointe est détruite après l'impact.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer sur l'arme tout en tenant une bille de métal dans sa main fermée (qui

fondra quand le sortilège sera jeté) et prononcer le mot clef "fazä".

Méditation : 0,5 r
Taille : celle de l'arme
Dégâts : 1d2 / 2niv
Cercle : 1

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : 10m / niv
PA : 4
% du khîin : 5

Gardien du feu :

Ce sortilège permet au Mage d'invoquer un esprit mineur du feu. Celui-ci apparaîtra dans un feu de camp. Sa seule fonction est de servir de garde. Il peut prévenir le Mage endormi d'un éventuel danger ou d'une présence pendant son sommeil.

Pour conjurer ce gardien, il faut, devant un feu de camp, prononcer les mots clef "fitzan".

Méditation : 1 r
Taille : 1 m
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : 0 r
Portée : 3m
PA : 1 / h
% du khîin : 3

Disques de feu :

Ce sortilège crée deux disques de feu qui jaillissent des mains du Mage pour se réunir avant l'impact sur la cible. Les disques disparaissent après le contact ou si la distance maximum (portée) est dépassée.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tenir dans chaque main un disque de métal (5cm de diamètre). Après avoir fait tourner ses bras en cercle, il doit prononcer les mots clef "saaf ni faz".

Méditation : 0 r
Taille : 30 cm de diamètre
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 2niv)
Cercle : 1

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10m / niv
PA : 4
% du khîin : 3

Étincelles de lave :

Ce sortilège provoque l'explosion d'une pierre (diamètre max de 20 cm). Les éclats sont autant de petites billes de lave qui transperceront toutes les armures, sauf les armures magiques. Ce sortilège nécessite une phase méditative. Puis le Mage doit prononcer le mot clef "laär". Dès cet instant, la pierre explose en 10+1d10 éclats (+1d4 / niv). Toutes les personnes présentes dans un rayon de 10 mètres sont touchées. Divisez le nombre d'éclats par le nombre de personnes présentes pour savoir combien d'éclats reçoit une personne. S'il n'y en a qu'une, elle ne recevra que la moitié des éclats.

Méditation : 2 r
Taille : billes de 1 cm
Dégâts : 0,5PV / éclat
Cercle : 1

Durée du rituel : 0 r
Portée : 10m
PA : 4
% du khîin : 5

Esprit du feu :

Ce sortilège permet au Mage d'envoyer un message holographique à une personne qu'il connaît et qui, au moment de la conjuration, se trouve auprès d'un feu de camp ou d'un feu de cheminée. La forme du Mage apparaîtra alors dans le feu et changera au gré de sa volonté par des artifices liés à son comportement et à son caractère. Le Mage peut ainsi communiquer en direct.

Ce sortilège peut également être utilisé pour laisser un message dans les cendres d'un feu passé. Quand il est rallumé, la silhouette du Mage naît et prononce un message préétabli (10 mots / niv). Les paramètres de ce deuxième effet reprennent en partie ceux de l'installation d'un sortilège planant.

Pour conjurer l'esprit du feu, le Mage doit se concentrer sur la personne à contacter ou sur le message à prononcer en langage du feu. Quand sa méditation arrive à son terme, il doit prononcer le mot clef "faefé" pour déclencher le sortilège.

Méditation : 2 r
Taille : 10 cm à 2 m
Dégâts : *
Cercle : 1

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : illimitée
PA : 2 / 20 r
% du khîin : 5

* Le Mage ne peut à priori faire aucun mal à distance à celui ou ceux avec qui il communique. Toutefois, à partir du cercle 5, le Mage pourra utiliser sa volonté (et donc des PA : un test réussi sous la volonté à -70 % permet d'effectuer une action par round avec une dépense de 5 PA) pour faire agir le feu où se trouve son iMage holographique. Il se servira alors du feu pour frapper ou attraper une personne présente (bras de feu : CA=21 ; les dégâts sont ceux d'une torche). Pour se défendre, les personnes agressées peuvent soit éteindre le feu, soit utiliser la magie pour contrer l'esprit de feu du Mage.

Feu divinatoire :

Ce sortilège doit être utilisé auprès d'un feu de camp ou de cheminée. Le Mage doit se concentrer pour faire appel aux esprits chamans du feu qui lui révéleront peut-être son avenir ou celui d'une tierce personne.

Pour conjurer le feu divinatoire, le Mage doit méditer puis appeler les esprits adéquats en prononçant les mots clefs "Azif frerif feé". Alors le feu dansera de plus belle, prenant des formes significatives et provocant chez le Mage trois visions divinatoires, sortes de clichés en noir et blanc, d'iMages figées représentant une scène future.

Méditation : 3 r
Taille : feu
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : vue
PA : 4
% du khîin : 4

Nb : ce sortilège a un pourcentage de divination égal à 10 % + 5 % par niveau de sortilège. Si un test est réussi sous ce pourcentage, les clichés et les visions du Mage seront partiellement vrais. Comme pour toutes les sortes de divination, la réussite permet juste au Mage d'obtenir des vues sur l'avenir. Les chemins du destin sont nombreux et variés et c'est pourquoi, même une divination réussie ne montre pas la stricte vérité.

Sphère de feu :

Ce sortilège de défense crée une sphère de feu d'un diamètre de 4 mètres dont le Mage en est le centre. Elle offre une résistance contre toutes les attaques magiques engendrant la perte de PV et contre les armes de jet. Cette résistance est de 1d4+2 / 4 niveaux pour les attaques magiques et de 1d4+4 / 4 niveaux pour les armes de jet.

Pour conjurer cette sphère, le Mage doit faire un cercle de cendres autour de lui et prononcer les mots clefs "olaze gressi". Aucune autre personne que le Mage ne peut être protégée par la sphère.

Méditation : 0 r
Taille : 4 m de diamètre
Dégâts : 1d4
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 5 / 10 r
% du khîn : 6

Boule de feu :

Ce sortilège crée une boule de feu qui fuse depuis les mains du Mage et disparaît peu après l'impact ou si la distance maximum est dépassée.

Pour conjurer la boule de feu, le Mage doit tenir un morceau de charbon dans chaque main. Il doit ensuite dessiner de ses mains un cercle fictif dans le vide : les mains jointes au niveau de la tête ; puis séparées se rejoignent au niveau de l'abdomen. A ce moment, il faut prononcer les mots clefs "fiz fessiz" pour que la boule de feu jaillisse.

Méditation : 0 r
Taille : 1 m de diamètre
Dégâts : 1d4 (+1d4 / niv)
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10 m / niv
PA : 5
% du khîn : 7

Lave :

Ce sortilège fait apparaître un pavé de lave qui, partant des mains du Mage, file sur la cible. La lave reste plaquée sur sa cible pendant 1d4 r / 3 niveaux.

Pour conjurer la lave, le Mage doit tenir un peu de terre recouverte de cendres. Puis en prononçant les mots clefs "karlan fir", il doit jeter sa mixture qui se transforme instantanément.

Méditation : 0 r
Taille : 10 cm de diamètre
Dégâts : 1d4+1 (+1d4 / r)
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10 m / niv
PA : 7
% du khîn : 7

Jet de lave :

Ce sortilège crée 5 lignes (diamètre de 1 cm) de lave qui jaillissent des doigts du Mage. La lave reste accrochée sur la cible durant 5 rounds avant de durcir et d'être donc inactive.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer (sa main prend alors l'aspect du magma) et prononcer les mots clefs "laer kraé firon jed fhû".

Méditation : 2 r
Taille : 5 lignes de 5 m
Dégâts : 1d4 / r (+1PV / niv)
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : 5 m
PA : 7
% du khîn : 10

Yeux de braise :

Ce sortilège permet au Mage d'hypnotiser un être vivant consentant ou non.

Pour le conjurer, le Mage doit méditer et se concentrer sur l'empreinte que la magie du Feu a sur lui. Très vite, ses yeux deviennent rouges et il peut alors tenter d'avoir une emprise sur l'être vivant qui croise son regard (le pourcentage d'hypnose du sortilège est de 10 % + 5 % par niveau)

Méditation : 2 r
Taille : un être
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : vue, 10 m
PA : 3 / 10 r
% du khîn : 4

Nb : le Mage ne peut ainsi nuire à l'individu hypnotisé. Du reste, si ce dernier sent un danger extérieur sur sa personne, il quittera l'état dans lequel il est plongé.

Boules dansantes :

Ce sortilège fait apparaître 5 boules de feu de 10 cm de diamètre. Chacune d'entre elles a un pouvoir différent, neutre, offensif ou défensif.

1^{er} boule : elle éclaire sur un rayon de 20 mètres et protège à 20 % le Mage des attaques magiques ou non magiques de l'élément Eau ou Glace.

2^e boule : elle se met à tourbillonner dès qu'une menace se fait sentir à moins de 50 mètres.

3^e boule : elle se met à tourbillonner dès qu'une source magique est présente dans un rayon de 20 mètres.

4^e boule : un rayon en jaillit sur ordre du Mage. Il cause 2+1d4 points de dégâts +1d2 tous les 4 niveaux de sortilège. Sa portée est de 10 mètres.

5^e boule : un rayon en jaillit automatiquement dès qu'un projectile magique (un sortilège) ou non magique (une arme) fuse vers le Mage. Ce rayon réduit de 5 points (+1d2 tous les 4 niveaux).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer sur son empreinte magique et prononcer les mots clefs "Ataf mélif Soyel". Alors les boules naîtront une à une de la paume de la main droite. Après être sorties, elles se positionneront autour du Mage (à moins de 10 cm) et tourneront sans cesse à vitesse régulière.

Méditation : 1 r
Taille : boules de 10 cm
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 5 / 20 r
% du khîn : 7

Nb : ce sortilège est considéré comme un sortilège d'attaque.

Pilier de feu :

Ce sortilège spectaculaire engendre un pilier de feu d'une taille égale à 5 mètres. Il brûle avec la cible visée. Le sortilège dure deux rounds et nécessite un test en "viser".

Pour conjurer le pilier, le Mage doit tenir verticalement et devant lui un bâtonnet et prononcer les mots clefs "lif khaâr zef". Le bâtonnet tombe en cendres quand naît le pilier.

Méditation : 0,5 r
Taille : 1 m de diamètre
Dégâts : 2d4 (+1d6 / niv)
Cercle : 3

Durée du rituel : 1,5 r
Portée : 10 m / niv
PA : 9
% du khîn : 10

Mur de flammes :

Ce sortilège fait apparaître un mur de flammes. Toute personne tentant de le traverser subirait de vives brûlures. Le mur se consume durant 5 rounds par niveau.

Pour le conjurer, le Mage doit tenir une poignée de cendres dans ses mains et dire les mots "ez sifan namiss".

Méditation : 1 r
Taille : 4 m de haut sur 2 m
de long (+50 cm / niv)
Dégâts : 2d4 (+1d6 / niv)
Cercle : 3

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10 m / niv
PA : 7
% du khîin : 10

Flammes captivantes :

Ce sortilège permet au Mage de lancer un charme sur un feu de camp ou de cheminée. Tous ceux qui sont présents autour du feu vont alors être fascinés par les flammes qui dansent et peut-être, s'endormir profondément dans les secondes qui suivent.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit invoquer l'esprit des femmes servantes du feu en prononçant le mot "Shavef". Le charme est alors présent.

Méditation : 1 r
Taille : feu
Dégâts : /
Cercle : 3

Durée du rituel : /
Portée : autour du feu
PA : 7
% du khîin : 6

Nb : pour savoir si les victimes s'endorment, le Mage fait un test de volonté (d30) avec un bonus de 10 % (+10 % tous les deux niveaux), contre la volonté des victimes (d30).

Les êtres vivants sont endormis pour 10+1d20 rounds.

Serpentins de feu :

Ce sortilège permet au Mage de faire partir de chacune de ses mains un serpent de feu (deux en tout) qui s'échappera selon des trajectoires rectilignes en ondulant comme des vagues.

Pour conjurer les deux serpentins, le Mage doit avoir un genou à terre. Regardant vers les cibles potentielles, il doit effectuer des mouvements de bas en haut avec ses bras tout en se concentrant. Quand il prononcera les mots "jabel ek firif", les deux serpentins naîtront progressivement de ses mains et se dirigeront vers les premières cibles. Tant que la portée maximale du sortilège n'a pas été atteinte, le Mage doit rester à genoux, les serpentins continuant à se former depuis ses paumes (un serpent met 1 round pour parcourir 30 mètres).

Méditation : 2 r
Taille : 5 cm de diamètre
Dégâts : 1d2 / niv
Cercle : 3

Durée du rituel : 1 r
Portée : 5 m / niv
PA : 5 / 10 m
% du khîin : 10

Nb : Ce sortilège permet de toucher plusieurs personnes. En effet, tous ceux qui se trouvent à plus ou moins un mètre de la trajectoire (rectiligne) du serpent subissent les dégâts. Rappelons enfin que le Mage conjure deux serpentins. Les dégâts indiqués étant ceux que cause le contact avec l'un d'entre eux.

Ce sortilège fait partie des sortilèges de combat de masse, ceux qui affectent plusieurs êtres.

Étincelle :

Ce sortilège permet au Mage de se déplacer très vite. Il disparaît dans une étincelle de lumière pour réapparaître de 0 à 10 mètres plus loin selon sa convenance. Il ne peut pas ainsi traverser la matière.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit juste prononcer le mot clef "fizz". Le sortilège ne peut être utilisé qu'une fois par round. Le Mage ne peut emporter personne avec lui et se déplace du sol vers le sol

Méditation : 0 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 4

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : nulle
PA : 8
% du khîin : 12

Flammes enivrantes :

Ce sortilège permet au Mage d'envoûter ses camarades pour leur communiquer une sorte de frénésie guerrière par le biais des flammes enivrantes d'un feu. En fait le Mage conjure ce sortilège dans un feu de taille modérée. Ses compagnons, qui le regardent incanter, posent leurs regards sur les flammes du feu et écoutent les paroles gutturales du Mage : "Sanpa teref urma libiec, Akar zifel torad amif... Sanpa teref urma libiec, Akar zifel torad amif".

Bercés par ces paroles, les personnages seront enivrés par l'esprit du feu durant une heure (+30 minutes par niveau de sortilège). Ils profiteront alors de plusieurs bonus applicables en combat : +7 en CA, +2 en CD, +4 aux dégâts, +20 % en volonté et +10 % à la localisation. Enfin ce sortilège peut affecter 4 personnes (+1 tous les 3 niveaux de sortilège).

Méditation : 10 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 4

Durée du rituel : 5 r
Portée : vue
PA : 4 par être
% du khîin : 15

Globe :

Ce sortilège puissant fait apparaître dans un bruit sourd une demi-sphère rouge à un endroit désigné par le Mage (réussite d'un test à -30 % sous les sensations pour bien cadrer. En cas d'échec, la demi-sphère naît juste à côté de la cible qui ne subit par conséquent que des dégâts superficiels liés aux émanances rouges). L'intérieur et les limites de cette demi-sphère d'un rouge vif provoquent de très graves brûlures, à l'origine des dégâts que subit une cible.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se tenir bien droit, bras droit ou gauche levé et tendu vers le ciel, main ouverte, doigts écartés. Puis après s'être concentré sur la cible, il doit prononcer les mots clefs suivants : "Zif feziz assez". Alors, dans un bruit étouffé, la demi-sphère naît.

Méditation : 2 r
Taille : 5 m de diamètre
Dégâts : 10+1d6 / niv*
Cercle : 5

Durée du rituel : 1 r
Portée : vue
PA : 15
% du khîin : 25

* Les dégâts sont divisés par quatre (arrondir à l'inférieur) lorsque la demi-sphère est à côté de la cible (> 2 mètres). Toute personne se trouvant dans cette zone limitrophe subit également un quart des dégâts. Enfin, toutes les personnes présentes dans la demi-sphère sont affectées par les dégâts (qui ne sont pas divisés par le nombre de personnes présentes mais déterminées pour chacune d'entre elles).

Nb : la demi-sphère rouge disparaît au bout de trois rounds dans le même bruit sourd qui caractérise son arrivée.

Nuage incendiaire :

Ce sortilège puissant fait naître une petite tempête de feu. Celle-ci couvre une surface modulable de 50 m x 20 m à partir de la position du Mage. Ce dernier doit se retirer vivement car la tempête se déplace aléatoirement. Elle est active durant 10+1d10 rounds, puis elle se dissipe.

Ce sortilège est conjuré à l'aide de cendres et du sang du Mage. Ce dernier doit appliquer de la cendre sur son avant bras humidifié. Puis il doit se faire une large entaille (-1 PV). Le sang qui coule se transforme en flammes pendant que le Mage récite les vers suivants :

“ O feu, esprit des profondeurs, ”
“ Je t'appelle en la demeure, ”
“ Pour que mêlé au fils du vent, ”
“ Tu sèmes désolation et tourment. ”
“ Par ta puissance toi fol amant, ”
“ Réduit ce lieu à néant ”

A la fin de cette récitation, les flammes qui sont aux pieds du Mage partent en une tornade qui se répand en un round.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 5 r
Taille : 1000 m ² sur 10 m de hauteur	Portée : 0 m
Dégâts : 10+2d6 / r	PA : 15
Cercle : 6	% du khïn : 20

Souffle du dragon :

Ce sortilège permet au Mage de conjurer un feu puissant, assimilable au souffle du dragon. Une fois conjuré, le feu émane de la bouche du Mage comme si c'était un dragon. La flamme est projetée jusqu'à un maximum de 5 mètres.

Pour conjurer ce souffle, le Mage doit méditer et se concentrer sur l'empreinte de la magie du feu puis une fois prêt, il doit prononcer les mots clefs "Achur Fek ek Furia".

Méditation : 2 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 50 cm x 5 mètres	Portée : 5 mètres
Dégâts : 10+2d4 (+1d6 / niv)	PA : 15
Cercle : 6	% du khïn : 20

6.2.3 Magie de l'Eau

Purification de l'eau :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet de purifier de l'eau quelque soit la nature de la contamination.

Pour ce, le Mage doit faire tourner sa main au-dessus de l'eau et prononcer le mot clef "nemfi".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 10 litres / niv	Portée : bras
Dégâts : /	PA : 1
Cercle : 0	% du khïn : 1

Contrôle des courants :

Ce sortilège permet au Mage de contrôler la vitesse du courant. Celle-ci peut être diminuée ou augmentée de 50 % (+5 % / niv).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tremper son doigt dans l'eau d'une rivière ou d'un fleuve, se concentrer et prononcer le mot clef "ohaole". A ce moment, le courant change de vitesse pour se régler sur la volonté du Mage pendant au moins 10 rounds et dans un rayon de 10 mètres.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : 0 r
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 2 / 10 r
Cercle : 0	% du khïn : 2

Protection contre le froid :

Ce sortilège permet au Mage de ne pas ressentir le froid (non magique) et sa morsure.

Pour ce, il doit méditer et se concentrer sur son désir. Enfin, il peut protéger une personne tous les trois niveaux de sortilège.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : 0 r
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 2 / 30 min
Cercle : 0	% du khïn : 3

Création d'eau :

Le Mage peut créer l'équivalent d'un litre d'eau par niveau de sortilège.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit déposer une larme sur son doigt et la laisser tomber à l'endroit où il désire faire apparaître l'eau.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 1 litre / niv	Portée : bras
Dégâts : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khïn : 2

Hydratation :

Ce sortilège permet au Mage de soigner quelqu'un (ou lui-même) qui souffre d'un manque certain d'eau, comme ceux qui marchent longtemps dans un désert sans une gourde bien remplie.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simplement méditer et se concentrer sur son khïn. Ainsi, il soignera celui qui souffre.

Si une perte de PV, liée au manque d'eau a eu lieu, le personnage affecté par le sortilège récupère la moitié des points perdus dans les douze heures.

Méditation : 1 r Durée du rituel : /
Taille : / Portée : toucher
Dégâts : / PA : 2
Cercle : 0 % du khîin : 2

Pêche :

Comme son nom le suggère, ce sortilège permet au Mage de pêcher du poisson avec une facilité déconcertante. Le sortilège permet durant une période de 5 minutes de pêcher 4+1d4 poissons de 2+1d4 kg.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit bien évidemment posséder un matériel de pêche (même sommaire) et se trouver au bord d'une rivière ou d'une surface d'eau accueillant habituellement des poissons. Une fois prêt, il doit prononcer le mot clef "Ferg".

Méditation : 1 r Durée du rituel : /
Taille : / Portée : canne à pêche
Dégâts : / PA : 2
Cercle : 0 % du khîin : 2

Fer de glace :

Ce sortilège permet au Mage de glacer une arme métallique en vue d'accroître les blessures qu'elle engendrera. L'arme est gelée pour 1 round par niveau + 1d10.

Pour le conjurer, le Mage n'a pas besoin de toucher l'arme. Comme pour la plupart des sortilèges faisant appel à l'élément Glace, la méditation et une forte concentration sont nécessaires. Le Mage doit donc méditer en regardant l'arme. Petit à petit, une brume va l'envelopper. Quand le mot clef "garal" est prononcé, la brume disparaît et l'arme étincelle d'un blanc pur.

Méditation : 0 r Durée du rituel : 2 r
Taille : celle de l'arme Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d4 / 2 niv PA : 4
Cercle : 1 % du khîin : 5

Flèche de glace :

Ce sortilège permet au Mage de glacer la pointe d'une flèche ou d'un carreau. Les dégâts sont ainsi accrus. Une telle arme transperce toutes les armures non magiques (si les dégâts dépassent la résistance d'une armure magique, la flèche la transperce).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer et prononcer les mots clefs "lila sem fry". La flèche ou le carreau est suivi par un fil de brume.

Méditation : 0,5 r Durée du rituel : 0,5 r
Taille : celle de l'arme Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d2 / 2 niv PA : 4
Cercle : 1 % du khîin : 5

Disques de glace :

Ce sortilège crée deux disques de glace qui s'échappent des mains du Mage pour se réunir et s'abattre sur la cible. Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit avoir les mains humides. Tout en méditant, il doit prononcer les mots clefs

"fiza sefaär" pour que les deux disques fusent en direction de la cible.

Méditation : 0 r Durée du rituel : 1 r
Taille : 30 cm de diamètre Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 2 niv) PA : 4
Cercle : 1 % du khîin : 3

Respiration aquatique :

Ce sortilège permet au Mage de respirer sous l'eau. Pour cela, il doit être sous l'eau et méditer pour faire appel aux forces de cet élément.

Méditation : 10 r Durée du rituel : 0 r
Taille : / Portée : nulle
Dégâts : / PA : 3 / 15 min
Cercle : 1 % du khîin : 4

Gardien de l'eau :

Ce sortilège permet au Mage d'invoquer un esprit mineur de l'eau. Celui-ci apparaîtra dans l'eau d'une rivière, d'un fleuve ou d'une mer se situant à moins de 50 mètres du Mage. L'esprit joue le rôle d'un garde et prévient le Mage endormi du danger.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit, près d'une source d'eau, prononcer les mots clefs "frig jaluh".

Méditation : 1 r Durée du rituel : 0 r
Taille : 1 m Portée : 3 m
Dégâts : / PA : 1 / h
Cercle : 1 % du khîin : 3

Bouclier de glace :

Ce sortilège fabrique un bouclier de glace que le Mage ou la personne de son choix peut prendre. Le Mage peut le faire apparaître où il veut (vue).

Pour conjurer ce bouclier, le Mage doit dessiner de son doigt humidifié un cercle fictif. Puis aux mots clefs "firre jopré", un bouclier de glace étincelant naît. Il a une résistance de R50 (+4 / niveau) et ses caractéristiques sont celles du bouclier moyen.

Méditation : 0 r Durée du rituel : 1 r
Taille : 60 cm de diamètre Portée : 10 m
Dégâts : 1d4 (+1d2 / 2 niv) PA : 4 / h
Cercle : 1 % du khîin : 5

Esprit de l'eau :

Ce sortilège permet au Mage d'envoyer un message holographique à une personne qu'il connaît et qui, au moment de la conjuration, se trouve près d'une rivière, d'un étang, d'un bassin d'eau ou près d'une surface gelée de 16 m² au moins. La forme du Mage apparaîtra alors en reflet dans cette surface et changera au gré de sa volonté par des artifices liés à son comportement et à son caractère. Le Mage peut ainsi communiquer en direct.

Ce sortilège peut également être utilisé pour laisser un message dans une surface d'eau. Quand la personne destinataire du message passe à proximité de la surface, la silhouette du Mage apparaît et prononce le message préétabli (10 mots par niveau). Les paramètres de ce deuxième effet

reprennent en partie ceux de l'installation d'un sortilège planant.

Pour conjurer l'esprit de l'eau, le Mage doit se concentrer sur la personne à contacter ou sur le message à prononcer en langage de l'eau. Quand sa méditation arrive à son terme, il doit prononcer le mot clef "Aarg gel" pour déclencher le sortilège.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : 0,5 r
Taille : 10 cm à 2 m	Portée : illimitée
Dégâts : *	PA : 2 / 20 r
Cercle : 1	% du khîin : 5

* Le Mage ne peut à priori faire aucun mal à distance à celui ou ceux avec qui il communique. Toutefois, à partir du cercle 5, le Mage pourra utiliser sa volonté (et donc des PA : un test réussi sous la volonté à -70 % permet d'effectuer un acte par round qui nécessite l'utilisation de 5 PA) pour faire agir l'eau où se trouve son image holographique. Il se servira alors de l'eau pour frapper ou attraper une personne présente (bras d'eau : CA=21 ; dégâts=1d6+3). Les personnages agressés n'ont qu'une seule solution pour se défendre, s'éloigner de la surface. Néanmoins de nombreuses solutions magiques existent pour contrer l'esprit d'eau du Mage.

Tapis de glace :

Ce sortilège permet au Mage de créer un tapis de glace (même sous un soleil torride). Tous ceux qui marchent dessus chutent et subissent de faibles dégâts liés à la chute et aux petites pointes que forme la glace.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit jeter un peu d'eau dans la direction voulue en méditant sur son empreinte magique et en prononçant le mot "Freyag".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 0,5 r
Taille : 10m ² (+2m ² / niv)	Portée : 10 m (+5 m / niv)
Dégâts : 1d4 (+1d2 / 4 niv)	PA : 4
Cercle : 1	% du khîin : 4

Jet d'acide :

Ce sort crée une boule d'acide très corrosif qui attaque toutes les substances métalliques, magiques ou non. Les dommages du sort représentent la perte de résistance sur la pièce de l'armure métallique. C'est l'ensemble de la localisation qui est touché. Si c'est une armure magique qui est touchée, la résistance de la localisation est divisée par 4. Pour conjurer ce sortilège, le Mage se concentre puis répand un peu d'eau sur le sol avant de prononcer "arrhénius".

Méditation : 1 r	Durée : 1 r
Taille : /	Portée : 5 m / niv
Dégâts : 1+1d4 / 3 niv	PA : 5
Cercle : 2	% Khîin : 4 %

Pic de glace :

Ce sortilège crée un javelot fin (50 cm de long) fait de glace qui naît et jaillit des mains du Mage.

Pour le conjurer, le Mage doit positionner ses mains en cercle au niveau de son bas ventre. Puis il doit prononcer les mots clefs "braar shif".

Méditation : 0 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 50 cm	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d4 (+1d4 / niv)	PA : 5
Cercle : 2	% du khîin : 7

Sphère de glace :

Ce sortilège permet au Mage de créer autour de lui une sphère de glace et de brume. Elle lui offre une protection contre toutes les attaques magiques engendrant une perte de PV et contre les armes de jet. Cette sphère a une résistance de 1d4+2 tous les 4 niveaux pour les attaques magiques et de 1d4+4 tous les 4 niveaux pour les armes de jet. Personne ne peut être dans la sphère avec le Mage.

Pour conjurer cette sphère, le Mage doit effectuer de grands gestes circulaires. Au fur et à mesure de sa méditation, un voile de brume naît et quand les mots "grurre tafel nep" sont prononcés, la sphère se matérialise.

Méditation : 0 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 4 m de diamètre	Portée : nulle
Dégâts : 1d4	PA : 5 / 10 r
Cercle : 2	% du khîin : 6

Peau de glace :

Ce sortilège offre au Mage une armure de glace invisible qui se plie aux formes de son corps. Sa peau devient froide et dure. Cette protection lui offre une résistance égale à R3 (+1d4 points fixes tous les trois niveaux : jetez le dé et ajoutez le résultat au 3 de base. Vous obtiendrez ainsi la nouvelle résistance de l'armure de glace).

Pour conjurer cette protection, le Mage doit verser de l'eau à ses pieds et prononcer les mots clefs "alar grimo serule". L'armure est désormais présente et protège le Mage contre tout type d'attaque à concurrence de sa résistance.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : celle du Mage	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 6 / 10 r
Cercle : 2	% du khîin : 7

Disques protecteurs :

Ce sortilège permet au Mage de créer cinq disques protecteurs aux capacités particulières. Les voici :

1^{er} disque de glace : il protège le Mage contre les armes de jet à raison d'une résistance de R2 (+1d2 tous les trois niveaux de sortilège). Ce disque à 30 points de vie et sera donc détruit après avoir encaissé de tels dégâts. Une arme qui dépasse sa résistance atteint le Mage, mais ses dégâts seront diminués par le chiffre de la résistance. Dans un cas contraire, l'arme de jet reste figée dans le disque de glace.

2^e disque de glace : il protège le Mage des attaques magiques. Il procure au Mage une résistance de R5 pour un diamètre de 50 cm. Le Mage peut décider de le cumuler avec le troisième ou bien de changer sa résistance et donc de créer deux disques protecteurs de diamètre et donc de résistance différentes (principes des disques de la magie des couleurs vert). Quand un disque subit des dégâts supérieurs à sa résistance, il explose. Dans un cas contraire, il demeure figé à l'endroit que le Mage a désigné. Enfin si le Mage décide de changer la ou les formes de ces disques, il doit utiliser trois PA.

3^e disque de glace : identique au précédent.

4^e disque de glace : il offre au Mage une résistance de 20 % à tous les dégâts causés par le feu magique ou non magique. De plus, il se met à tourner à grande vitesse autour du Mage lorsqu'il ressent un danger ou une source magique.

5^e disque de glace : il offre au Mage un pouvoir d'attaque. Sur ordre, un faisceau cristallin jaillit du disque vers une cible en particulier : 2+1d4 points de dégâts (+1d2 tous les 4 niveaux de sortilège). La portée de ce faisceau est de 10 mètres.

Remarque : les disques se déplacent autour du Mage et viennent seuls se placer devant la source du danger. Ce sortilège est un sortilège de défense.

Pour conjurer ces 5 disques de glaces, le Mage doit se concentrer sur son khîin et sur l'empreinte de l'élément eau, puis il doit prononcer les mots "Jarge moor egir kri-iu zery".

Méditation : 0,5 r
Durée du rituel : 1,5 r
Taille : 50 cm de diamètre
Portée : vue
Dégâts : selon
PA : 5 / 20 r
Cercle : 2
% du khîin : 7

Nb quand un disque est détruit, quel qu'il soit, le Mage peut le recréer en utilisant 4 P.A.

Liens glacés :

Ce sortilège permet au Mage de créer des menottes glacées autour des mains d'un être vivant. Pour que l'opération soit réussie, les mains du prisonnier doivent être proches d'au moins 20 centimètres.

Enfin ce dernier peut tenter de briser ces menottes de glace. Test de confrontation de puissance : les menottes ont une force de 110 % (+10 % tous les 2 niveaux de sort).

Pour conjurer ces menottes, le Mage doit projeter de l'eau sur les mains de la victime. Une fois mouillées, il doit prononcer le mot "frig" pour que les mains soient paralysées par une étreinte glacée.

Nb : une personne tenue par les menottes ne saurait être tuée par le Mage ou un de ses compagnons. Si c'était le cas, le Mage se verrait banni par son Maître de magie et n'aurait ainsi plus ses pouvoirs d'incantations. De même l'accès à un cercle supérieur lui serait refusé définitivement. Enfin si le Mage tueur est au moins de cercle 3, un seigneur ou un compagnon de l'eau sera envoyé pour le châtier...

Méditation : 1 r
Durée du rituel : 1 r
Taille : mains
Portée : 50 m
Dégâts : /
PA : 4 / 4 h
Cercle : 2
% du khîin : 4

Pilier de glace :

Ce sortilège très puissant et spectaculaire engendre un pilier de grêlons qui naissent à 5 mètres de hauteur et fusent à grande vitesse sur la cible durant 2 rounds.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage médite pour ouvrir un passage sur le plan d'Eléckasë. Puis en prononçant les mots clefs "gré karar linn", le pilier de glace s'abat sur la victime.

Méditation : 0,5 r
Durée du rituel : 1,5 r
Taille : 1 m de diamètre
Portée : 10 m / niv

Dégâts : 2d4 (+1d6 / niv)
Cercle : 3
PA : 9
% du khîin : 10

Mur de glace :

Ce sortilège fait apparaître un mur de glace. Il permet de bloquer l'accès à un passage.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se tenir droit, mains levées et descendre lentement les bras. A la fin du mouvement, il doit prononcer les mots clefs "assete faerig". Le mur a un nombre de points de vie égal à 500 (+25 / niveau).

Méditation : r
Durée du rituel : 1 r
Taille : 4 m de haut / 2 m de
Portée : 10 m / niv
long (+50 cm / niv)

Dégâts : /
Cercle : 3
PA : 7
% du khîin : 10

Marcher sur l'eau :

Ce sortilège comme son nom l'indique, permet au Mage de marcher sur l'eau. Pour ce, le Mage doit mettre les pieds dans l'eau et prononcer le mot clef "azelin".

Méditation : 1 r
Durée du rituel : 0 r
Taille : /
Portée : nulle
Dégâts : /
PA : 8 (+1 / 30 min)
Cercle : 3
% du khîin : 8

Pétrification :

Ce sortilège permet au Mage de pétrifier dans la glace une personne ou un animal. C'est à priori un sortilège offensif, mais il peut avoir d'autres utilisations. La victime a trois rounds pour tenter de briser définitivement l'étreinte glacée qui la pétrifie.

En aucune manière la personne prisonnière ne peut communiquer (sauf mentalement) ou être blessée depuis l'extérieur. Dès que la glace est touchée par une autre personne que le Mage, l'être est aussitôt libéré. La pétrification n'entraîne pas la mort ; la victime est conservée par le froid magique : elle s'endort définitivement au bout de douze heures.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit jeter de l'eau sur la victime et prononcer les mots clefs "stafel urn mague". L'être vivant peut alors utiliser sa puissance pour se défaire de la pétrification. L'étreinte glacée a une puissance égale à 70 % (+10 % tous les 2 niveaux de sortilège).

Méditation : 0 r
Durée du rituel : 1 r
Taille : celle de l'être
Portée : 5 m
Dégâts : /
PA : 12 / j
Cercle : 3
% du khîin : 12

Heaume :

Ce sortilège fait apparaître un heaume invisible (ceux qui peuvent détecter l'invisible verront qu'il est blanc, de glace). Il possède trois pouvoirs distincts :

Tout d'abord, il donne au Mage momentanément, 20 PA et +20 % en volonté. Cette fonction n'est disponible, et donc ses bonus, que si le Mage est confronté à un phénomène de "fermeture magique", s'il tente une identification par le biais d'un sortilège ou seul, s'il fait une détection ou simplement s'il use de sa volonté pour résister ou pour contrer (sauf

combat psychique et voyage dans l'univers de la Magie). En fait, il offre une protection psychique ou astrale au Mage, au cas où il subirait un contre lors de ses investigations mentales.

Il permet également au Mage de déjouer les illusions mineures et majeures (sauf de cercle 6) ainsi que de découvrir le truc des petites prestidigitations.

Enfin, ce sortilège permet au Mage de voir de nuit mais également à travers la matière, à raison de 50 cm (+25 cm / 2 niveaux)

Pour le conjurer, le Mage doit se concentrer sur son khîin tout en s'humidifiant la tête et les cheveux. Quand il prononcera les mots "erg grimo", les différents pouvoirs cités seront disponibles.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 5 / 20 r
Cercle : 3	% du khîin : 9

Faisceaux de glace :

Ce sortilège fait naître de multiples faisceaux d'un blanc très pur. Ils dégagent une certaine fraîcheur et sont entourés d'une brume épaisse. Ils jaillissent d'une sphère brumeuse et blanche de 50 cm de diamètre qui entoure les mains du Mage. Pour conjurer cette sphère et les faisceaux de glace, le Mage doit se concentrer sur son empreinte magique, puis prononcer les mots clefs "Jael ferig nump".

Méditation : 2 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 5 cm de diamètre	Portée : 5 m / niv
Dégâts : 1d2 / niv	PA : 5 / 10 m
Cercle : 3	% du khîin : 10

Brouillard de Bronstéd :

C'est une version plus puissance du jet d'acide. Le Mage crée un brouillard corrosif qui s'attaque au métal ainsi qu'aux poumons des personnes présentes. C'est la version améliorée du jet d'acide, le Mage conjure un brouillard qui va englober l'adversaire. De plus, ce brouillard déstabilise l'adversaire qui met 1 + (jet de sensation à -50 % pour sortir) rounds à s'en sortir. Chaque personne passant un round dans le brouillard subit une perte de R égale à 1 + (1 par 2 niveaux) sur l'ensemble de ses armures métalliques ainsi qu'une perte de PV, liée à l'acide dans les poumons, de 1d4 / niveau.

Pour conjurer ce sort, le Mage se concentre puis jette une gorgée d'eau en l'air et prononce "arrhénius, Bronstéd, Léwis".

Ce sort est un fils du sort Jet d'acide.

Méditation : 2 r	Durée : 1 r
Taille : 0,5 m ³ / niv	Portée : 5 m / niv
Dégâts : 1+1 / 2 niv, 1d4 / niv	PA : 15
Cercle : 4	% Khîin : 8 %

Sérénité :

Ce sortilège permet au Mage d'envoûter ses camarades pour leur communiquer une sorte de sérénité, d'assurance, d'inafaillibilité au combat, par le biais de la pureté cristalline de l'eau.

Pour le conjurer, le Mage doit se concentrer sur les personnes sujets ou sur lui-même sachant qu'ils ou lui, seront dans un

bain d'eau froide. Il doit alors prononcer ces paroles "giger umar lipyk greyo, sultar shivar creg... giger umar lipyk greyo, sultar shivar creg".

Bercés par ces paroles, les personnages seront enivrés par l'esprit de l'eau durant une heure (+30 min / niv). Ils profitent alors de plusieurs bonus applicables en combat : +7 en CA, +2 en CD, +4 aux dégâts, +20 % en volonté et +/-10 % à la localisation. Enfin ce sortilège peut affecter 4 personnes (+1 tous les trois niveaux de sortilèges).

Méditation : 10 r	Durée du rituel : 5 r
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 4 / être
Cercle : 4	% du khîin : 15

Epée de cristal :

Ce sortilège puissant permet au Mage de créer une épée de cristal, une arme magique éphémère (elle existe 1 heure + 1 heure / niveau).

Pour conjurer cette épée, le Mage doit tenir de l'eau dans ses mains, formant une coupe. Puis après s'être concentré, il doit écarter légèrement ses mains pour faire glisser l'eau lentement. Quand celle-ci s'écoule, le Mage doit prononcer ces quelques mots : "Blizz er um zarg sifal èt unn miz keziz". Au fur et à mesure de ces paroles, l'eau se transforme en cristal pur et étincelant et prend la forme d'une épée longue dont voici les caractéristiques :

FA : 20	Dégâts : 1d12+1d4+2
FD : 9	Taille : 1m10

Pouvoirs spéciaux :

Les dégâts sont multipliés par 2 contre toutes les créatures du feu et les créatures ou êtres chaotiques.

Méditation : 10 r	Durée du rituel : 5 r
Taille : 1m10	Portée : mains
Dégâts : /	PA : 15
Cercle : 5	% du khîin : 15

Yun-gaard :

Ce sortilège très spécial permet de faire venir Yun-gaard, une créature du froid légendaire (caractéristiques dans Magie, chapitre incantation).

Pour conjurer cet être mystique, le Mage doit impérativement se trouver dans une contrée de glace ou aux abords d'une forêt ou dans n'importe quel lieu (autre qu'une plaine) où la température n'excède pas les 10°C.

Après avoir médité, le Mage doit prononcer les mots suivants :

"Ta force est celle du vent des terres gelées,"
"Yun-gaard le guerrier."

"Ta peau est de glace, blanche pure et sacrée,"
"Yun-gaard le redouté."

"Tes yeux sont le froid, mordant et pénétrant,"
"Yun-gaard l'amant"

"Ton cœur est pur, eau limpide des torrents,"
"Yun-gard le géant"

"Tu es la glace, l'eau, le vent et la brume,"
"Viens à moi Yun-gaard, le fils des lunes."

Méditation : 5 r	Durée du rituel : 5 r
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 25
Cercle : 6	% du khin : 20

Nb : à la fin du rituel, un cri bestial se fera entendre dans le froid environnant. Yun-gaard ne saurait tarder. En fait, il sera présent dans les 30 secondes qui suivent.

Tempête :

Ce sortilège puissant permet au Mage de déclencher une tempête. Celle-ci à 4 niveaux de puissance et s'étend sur une surface de 2500 km².

Pour la conjurer, le Mage doit incanter et méditer pendant une heure. Après ce temps, il doit réciter les vers ci dessous. La tempête se déclenchera progressivement et durera un jour par niveau de sortilège.

"Vent, maître du ciel,"
"supporte dans mon appel"
"la pluie et le froid"
"qui sèment à travers toi."

"Eau du ciel et des nuages"
"Abattez-vous sur ce paysage"
"car votre serviteur éternel "
"vous en fait la demande solennelle"

Méditation : une heure	Durée du rituel : 2 r
Taille : 2500 km ²	Portée : 1 km
Dégâts : /	PA : 21
Cercle : 6	% du khin : 20

Nb : le niveau de puissance de la tempête détermine la nature des dégâts causés à l'environnement.

Niveau 1 : tempête mineure sans incidence

Niveau 2 : tempête moyenne causant probablement quelques dégâts matériels

Niveau 3 : tempête importante nuisant aux récoltes et dévastant les habitations précaires. Risques d'inondations et de glissements de terrains

Niveau 4 : tempête très violente accompagnée d'une tornade ; les vents vont à plus de 100 km / h et la pluie cause des inondations et des glissements de terrains.

Le Mage débute avec le niveau 1 de tempête. Il acquiert un niveau de tempête supérieur tous les 3 niveaux de sortilèges. Enfin c'est le Mage qui décide du niveau de puissance de la tempête quand il possède plusieurs niveaux de puissance.

6.2.4 Magie de la terre

Projectiles :

Ce sortilège permet au Mage de projeter 1d10 pierres sur la ou les cibles de son choix. Quand il y en a plusieurs, le nombre de pierres est à diviser par le nombre de cibles (arrondir au supérieur) pour savoir combien de pierres reçoit une cible.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer sur son environnement et prononcer les mots clefs "brure tenir agel".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : pierre de 2 cm	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d2 / pierre	PA : 5
Cercle : 0	% du khin : 6

Pister :

Ce sortilège permet au Mage de pister une trace avec 100 % de réussite. La terre lui obéit et retrace les empreintes désirées. Les tracer peuvent dater d'au plus trois jours (+12 heures / 2 niveaux de sortilège).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit passer lentement sa main sur la terre où il pense que les traces ont été laissées. En prononçant les mots clefs "zer turj kino", toutes les traces présentes dans un carré de 5 mètres de rayon (dont le centre est le Mage) apparaissent.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : 100 m ²	Portée : 10 m
Dégâts : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khin : 2

Fleur :

Ce sortilège permet tout simplement au Mage de faire apparaître une très belle fleur de son choix, à raison de une fleur + 1 par 2 niveaux de sortilège.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simplement dire "Fael".

Méditation : /	Durée du rituel : 1 r
Taille : fleur(s)	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 1
Cercle : 0	% du khin : 2

Soigner la nature :

Ce sortilège permet au Mage de guérir une plante ou tout autre élément naturel atteint magiquement ou non.

Pour ce faire, le Mage doit apposer ses mains, se concentrer pour faire appel à la force qui est en lui, et prononcer les mots "grimo uter".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khin : 2

Bouclier de Pierre :

Ce sortilège crée un bouclier de pierre (léger) que le Mage ou la personne de son choix porte.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se frotter les mains en faisant tourner un caillou dans ses paumes. En prononçant les mots clefs "akar precté", le caillou fait place à un bouclier d'un diamètre de 50 cm, d'une résistance R100 (+5 / niveau) et dont les caractéristiques sont celles d'un bouclier moyen.

Méditation : /
Taille : 50 cm
Dégâts : 1d4
Cercle : 1

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 4 / h
% du khîin : 4

Message :

Ce sortilège permet au Mage de faire parvenir un message par le biais d'un serviteur de la terre (10 mots / niveau de sortilège).

Pour conjurer le serviteur, le Mage doit se coucher face contre terre et se concentrer. Il dicte alors son message au serviteur qui le portera à condition qu'il n'y ait aucun mer ou océan à traverser.

Le messenger met quelques secondes pour trouver le destinataire que le Mage lui a décrit.

Méditation : 1r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : /
PA : 3
% du khîin : 2

Gardien de la Terre :

Ce sortilège permet au Mage d'invoquer un serviteur mineur de la terre. Son but est de veiller sur le Mage durant son sommeil.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit graver le mot "aare" dans la terre et appeler le serviteur dans sa langue élémentaliste.

Méditation : 1 r
Taille : 1 m
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : 0 r
Portée : 3 m
PA : 1 / h
% du khîin : 3

Fertilité :

Ce sortilège permet au Mage de donner à une terre richesse et fertilité. Elle devient alors prolifique.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit communier avec la terre durant toute une nuit. Cette communion est faite de paroles qui prononcées par le Mage, ont un pouvoir protecteur et guérisseur.

Méditation : une nuit
Taille : 250m² (+50 m² / niv)
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : /
PA : 5
% du khîin : 2

Camouflage :

Ce sortilège permet au Mage de se camoufler aisément en milieu naturel. Il a un bonus de 50 % (+10 % / niveau) en camouflage quand il est immobile (bonus au 1/3 s'il se déplace).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit d'abord se camoufler puis méditer et enfin prononcer les mots clefs "jhéru fil okao na".

Méditation : 2 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 2 / 10 r
% du khîin : 3

Fosse :

Ce sortilège offensif permet au Mage de faire apparaître une fosse à un endroit précis. En fait à l'endroit visé, le sol se dérobera, créant un trou naturel qui accueillera en son fond la personne qui, plus tôt, marchait dessus, alors que la terre était ferme.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer sur la zone de la fosse et prononcer les mots "aguer uper simo" tout en lâchant d'un coup une poignée de terre qu'il tenait préalablement dans sa main.

Méditation : 1 r
Taille : cf. ci dessous
Dégâts : 1d4+1
Cercle : 1

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10 m / niv
PA : 3
% du khîin : 5

Nb : la fosse est profonde de 2 mètres et il n'est donc pas très difficile d'en sortir (2 rounds si l'on compte le rétablissement et l'effet de surprise).

Tapis de mousse :

Ce sortilège permet au Mage de créer et donc, de faire apparaître, un tapis très épais et moelleux de mousse qui naît du sol et se forme en un clin d'œil/ il a pour but principal, et presque unique, la réception du Mage en cas de chute spectaculaire. Mais c'est aussi un lit douillet !

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit regarder vers l'endroit où il doit atterrir et prononcer, après un brève concentration, les mots "Zaphi ulm".

Le tapis permet de déduire des dégâts liés à la chute 3d4 (+1d4 / 2 niveaux).

Méditation : 0,5 r
Taille : 2m50 x 2m50
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : 0,5 r
Portée : vue
PA : 5
% du khîin : 5

Explosion :

Ce sortilège permet au Mage de faire exploser la terre en un point précis. Toute personne se trouvant à cet endroit est projetée à 3 mètres de hauteur.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer et parler aux serviteurs mineurs de la terre qui produisent l'effet désiré au point voulu.

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : 2d4 (+1d4 / 2 niv)
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : 10 m / niv
PA : 5
% du khîin : 8

Peau de pierre :

Ce sortilège offre au Mage une armure de pierre invisible qui suit les formes de son corps. Cette protection lui procure une résistance de R3 (+1d4 points fixes tous les 3 niveaux).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tenir une pierre dans chacun de ses mains et prononcer les mots clefs "grim furlo".

Sa peau prend alors une teinte grisâtre et la dureté de la pierre.

Méditation : 1 r
Taille : celle du Mage
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 6 / 10 r
% du khiin : 7

Sphère de protection :

Ce sortilège crée une sphère de pierres (petites et grosses) qui tourbillonnent autour du Mage.

Elle offre une protection contre les attaques magiques engendrant une perte de PV et contre les armes de jet.

Cette protection est de 60 % envers ces dernières (+5 % par niveau). Un projectile a donc 40 % de chance de passer au travers de la sphère. Dans ce cas, le Mage subit tous les dégâts. Contre les attaques magiques, la protection est de 1d4+2 points tous les 4 niveaux de sortilège.

Pour conjurer cette sphère, le Mage doit se concentrer sur son environnement et sur la poignée de pierres qu'il tient dans ses mains. En les jetant en l'air et en prononçant les mots clefs "athor kaer grum", la sphère naît. Personne d'autre que le Mage ne peut profiter de la sphère.

Méditation : 0 r
Taille : 4 m de diamètre
Dégâts : 1d4
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 5 / 10 r
% du khiin : 6

Dards de bois :

Ce sortilège nécessite la présence d'arbres ou de bois. Il permet au Mage de faire jaillir des arbres ou du bois 1d10 dards (+1d4 tous les 2 niveaux) qui se dirigent vers la cible désignée.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer et se concentrer sur la source des dards. Puis en prononçant les mots clefs "zur terniep akir", les dards se froment et fusent sur la cible.

Méditation : 1 r
Taille : dard de 10 cm
Dégâts : 1d2 / dard
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10 m / niv
PA : 6
% du khiin : 8

Serviteurs :

Ce sortilège permet au Mage d'appeler certains animaux de la forêt qui se lieront (d'amitié seulement, le lien magique n'étant pas aussi puissant que celui du sortilège familial) au Mage. Un seul animal est appelé quand le sortilège est conjuré.

L'animal lié est en fait un véritable compagnon, doué d'une intelligence lui permettant d comprendre parfaitement le Mage et d'une amitié qui en fait un être dévoué. De plus le Mage peut voir par ses yeux.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer auprès d'un feu puis prononcer le mot "amil-hi".

Méditation : une heure
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : illimitée
PA : 5
% du khiin : 7

Nb : l'animal qui répondra à l'appel du Mage doit être choisi ou tiré au sort parmi cette liste (jeter 1d4) :

1 = musaraigne
2 = furet
3 = Moineau
4 = Petit lézard

Mains vertes :

Ce sortilège permet au Mage de transformer ses mains et ses avants bras en un mélange de racines et de plantes vertes. Ainsi, il peut allonger ses membres de 1mètre (+1 mètre tous les 2niveaux de sortilège).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tenir un morceau de bois dans une main, et une herbe dans l'autre. Puis après méditation, il doit prononcer les mots clefs "Zerba um terniep".

Méditation : 2 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : 1 r
Portée : nulle
PA : 5 / 10 r
% du khiin : 6

Mur de roche :

Ce sortilège permet au Mage de faire sortir de terre un mur de roche qui peut par exemple, bloquer l'accès d'un passage.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se tenir droit, les bras baissés et les paumes tournées vers l'extérieur. Puis, il doit lever lentement les bras et prononcer les mots clefs "farde grimo lurr" pour qu'un mur de roche naisse.

Méditation : 1 r
Taille : 4 m de haut / 2 m de long (+50 cm / niv)
Dégâts : /
Cercle : 3

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10 m / niv
PA : 7
% du khiin : 10

Piliers de terre :

Ce sortilège fait naître 4 piliers de terre de part et d'autre de la cible. Les piliers se dressent à 5 mètres de hauteur puis retombent sur la victime.

Pour conjurer ces piliers, le Mage doit être à genoux, les mains enfoncés dans la terre. Il doit méditer et communiquer avec des serviteurs mineurs de la terre qui aux mots clefs "aga krur beti" font se dresser les piliers.

Méditation : 0,5 r
Taille : 1m de diamètre
Dégâts : 1d4 (+1d6 / niv)
Cercle : 3

Durée du rituel : 1,5 r
Portée : 10 m / niv
PA : 9
% du khiin : 10

Emprisonnement :

Ce sortilège permet au Mage d'enraciner un être vivant à l'aide des herbes et des racines. L'être peut tenter de se dégager à l'aide de sa puissance durant 3 rounds.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer et communiquer avec des serviteurs de la terre.

Lorsque les mots clefs "brure fok lenir" sont prononcés, le sol qui se trouve sous les pieds de la victime s'anime. Des racines et des herbes tenteront de grimper et de s'enrouler autour de l'être. Si elles réussissent, il se retrouvera entièrement recouvert. Il ne pourra pas être tué de l'extérieur et ne pourra pas parler. En revanche, il peut respirer.

L'étreinte des racines et des herbes est égale à 70 % (+10 % par niveau).

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : /	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 7 / h
Cercle : 3	% du khîin : 9

Pièges sylvestres :

Ce sortilège permet au Mage de fabriquer magiquement dans un environnement naturel des pièges sylvestres. Ils sont animés par la nature : fosse, branche assommante, etc...

Les pièges s'étalent sur une zone de 2500 m² (+250 m² par niveau de sortilège). Un être vivant sera confronté à un piège par zone de 1000 m².

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit communier avec la nature et prononcer les mots clefs "zel parta um nifia". Dès lors les pièges sont activés pour une durée égale à un jour (+12 heures par niveau de sortilège).

Méditation : 1 h	Durée du rituel : 1 r
Taille : 2500 m ²	Portée : 10 m / niv
Dégâts : selon piège	PA : 10
Cercle : 3	% du khîin : 10

Nb : les dégâts sont faibles et ne sont jamais mortels.

Parfums captivants :

Ce sortilège permet au Mage de conjurer une petite zone pas plus grande qu'un feu de camp, emplie de parfum, d'odeur et fragrance forestières, soporifiques. Tous ceux qui les respirent vont alors avoir envie de se laisser porter par les délicates odeurs et peut-être s'endormir profondément dans les secondes qui suivent.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer sur l'environnement et prononcer les mots clefs "fum sil". Le charme est alors présent.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : camp moyen	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 7
Cercle : 3	% du khîin : 6

Nb : pour savoir si les victimes s'endorment, le Mage fait un test de volonté (d30) avec un bonus de 10 % (+10 % tous les 2 niveaux), contre la volonté des victimes (d30).

Les êtres vivants sont endormis pour 10+1d20 rounds.

Corps nature :

Ce sortilège transforme le corps du Mage en un élément naturel composé uniquement d'une substance végétale et de bois (ni chair ni sang ni os). Ce nouveau corps offre au Mage plusieurs possibilités :

- Résistance de peau de R6.
- Dégâts à mains nues : 1d4 + force bras
- PV augmentés de 20
- Camouflage et progression discrète augmentés de 50 %
- Capacités d'extension d'au plus un mètre de tous les membres (mains et avant-bras, pieds et tibias)
- Capacité à intégrer un arbre ou tout autre élément naturel comme le sol, s'il est dépourvu de pierres de tailles importantes (en 1 round)

- Capacité de déplacement multiplié par deux en zone forestière même très dense.

- Aucune arme de jet ne peut lui nuire (sauf hache).

- Résistance de 20 % au feu non magique et de 100 % au froid non magique.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer profondément tout en touchant de ses mains et de son corps l'environnement présent (qui doit être une forêt ou un lieu de verdure moyenne). Puis il devra prononcer les mots clefs "Sengor um leri tif tezur". Son corps est petit à petit transformé, depuis les pieds jusqu'à la tête.

Méditation : 4 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : celle du Mage	Portée : nulle
Dégâts : 1d4 (mains nues)	PA : 10 / min
Cercle : 3	% du khîin : 15

Nb : ses vêtements sont transformés mais en revanche armes et objets divers ne le sont pas. Enfin quand le Mage retrouve son apparence normale, il perd tous ses bonus, y compris les 20 PV alors attention...

Animation d'arbres :

Ce sortilège permet au Mage d'animer un arbre par niveau de sortilège. Ce ou ces arbres ne tueront jamais.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit faire don de son sang au pied d'un arbre (perte de 1 PV) et prononcer les mots clefs "zer iné parsumi lei".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 2
Taille : /	Portée : 0 m
Dégâts : /	PA : 10 / 10 r
Cercle : 4	% du khîin : 12

Remarque :

Les arbres peuvent attaquer et frapper. Ils ont un CA égal à 12, infligent 1d4+2 points de dégâts et attaquent trois fois par round (trois branches). Pour capturer un être vivant, ils doivent réussir deux attaques supérieures d'au moins 10 chiffres de défense du défenseur. Ils ne tueront jamais et ne laisseront pas tuer sauf des créatures comme les orcs et les trolls.

Chapelle :

Ce sortilège permet au Mage de faire apparaître dans une zone déterminée (500 m² + 50 m² par niveau) une scène féerique, mystique et enchanteresse. De petites fées, des naïades, des esprits élémentaires et autres êtres enchanteurs apparaissent et forment des farandoles, chantent et jonglent dans une ambiance qui par sa féerie séduit et redonne du baume au cœur.

Ce sortilège n'a à priori aucun effet particulier. Il crée durant un bref instant (une minute) un petit monde fantastique qui redonnera joie et bonne humeur aux spectateurs. Toutefois, dans certains cas de solitude ou de découragement, ce sortilège peut avoir des effets :

- +20 % en courage
- +1d8+4 (+1d6 / 4 niveaux) en PSM
- +10 % en volonté

Ces bonus sont applicables pour la journée (sauf celui des PSM qui est acquis définitivement).

Méditation : 2 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 4

Durée du rituel : /
Portée : 50 m
PA : 12 / min
% du khiin : 10

Cercle : 6 % du khiin : 20

Colère végétale :

Ce sortilège permet au Mage de déclencher de multiples attaques naturelles. Arbres, herbes, fougères et autres s'attaquent à ceux qui en veulent au Mage. Ils les emprisonnent, les lient, les fouettent, les frappent, les étranglent, etc...

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer et prononcer les mots clefs "alar feruv yen tirnep malor étanel".

Méditation : 3 r
Taille : sur 400 m²
Dégâts : 2+1d4 (+1d4 / niv)
Cercle : 5

Durée du rituel : 1 r
Portée : 10m/niv
PA : 12 / 5 r
% du khiin : 15

Liens naturels :

Ce sortilège permet au Mage de se soigner physiquement ou mentalement grâce à la nature qui l'environne. Ainsi lorsqu'il conjure ce sortilège, le Mage doit toucher une plante, un arbre ou tout autre élément naturel. Après avoir prononcé les mots ci dessous, des fils naturels viendront se greffer sur son corps et sur sa tête. Ils permettront de drainer de l'énergie vitale et astrale de l'élément naturel.

"Frère d'esprit et de cœur,"
"nul ne m'est aussi fidèle que toi."
"Pardonne mon geste voleur,"
"Car nul ne te chérit autant que moi."

Méditation : 1 r
Taille : sur 400 m²
Dégâts : /
Cercle : 5

Durée du rituel : 2 r
Portée : toucher
PA : /
% du khiin : 25

Nb : le Mage ne doit pas utiliser ce sortilège plus d'une fois par mois. Enfin il lui permet de récupérer la moitié de ses PA et 100 % de ses PV. L'opération ne peut-être pratiquée que sur lui.

Tremblement de terre :

Ce sortilège permet au Mage de déclencher un tremblement de terre sur une surface de 3 km² (+1 km² / niveau).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit incanter et méditer durant trois heures. A la fin de sa méditation, il doit réciter les vers ci dessous.

Le tremblement de terre dure quelques secondes. Sa puissance est toutefois en mesure de détruire les constructions précaires.

"O seigneur de la terre !"
"moi, ton éternel serviteur,"
"je t'appelle en cette heure,"
"pour que par ta colère,"
"Tu décimes cette étendue"
"qui doit payer son dû !"

Méditation : 3 h
Taille : 3 km² (+1 km² / niv)
Dégâts : /

Durée du rituel : 2 r
Portée : 1km
PA : 20

Wendigo :

Ce sortilège très spécial permet de faire venir Wendigo, une créature légendaire des forêts (caractéristiques dans Magie, chapitre incantation).

Pour conjurer cet être mystique, le Mage doit impérativement se trouver dans une contrée forestière. Après avoir médité, le Mage doit prononcer les mots suivants :

"Ta force est celle des arbres, immuable au temps"
"Wendigo, l'enfant"

"ta peau est d'écorce et de sève, mélange savant,"
"Wendigo, le vaillant"

"Tes yeux sont ceux des êtres nocturnes, perçants"
"Wendigo, le troublant"

"Ton cœur est terre, tantôt tendre, tantôt dur"
"Wendigo le pur"

"Tu es l'âme des forêts, l'enfant du buis,"
"viens à moi, Wendigo, le fils de la nuit."

Méditation : 5 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 6

Durée du rituel : 5 r
Portée : vue
PA : 25
% du khiin : 20

Nb : à la fin du rituel, un cri profond se fera entendre dans la forêt. Wendigo ne saurait tarder. En fait, il sera présent aux côtés du Mage dans les 30 secondes.

6.2.5 Magie de l'Air

Coup de vent :

Ce sortilège permet au Mage de se déplacer latéralement, en avant ou en arrière (selon une trajectoire rectiligne) de quatre mètres en une seconde.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer et appeler par son nom le serviteur mineur de l'air : "Akir".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khîin : 2

Souffle :

Ce sortilège permet au Mage d'éteindre un feu (non magique) de 2 m² (+2 m² / niveau).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit appeler "servial" le serviteur mineur de l'air.

Méditation : 1r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 10m/niv
Dégâts : /	PA : 3
Cercle : 0	% du khîin : 2

Parfums :

Ce sortilège permet au Mage de créer toutes sortes de parfums, du plus enivrant au plus écœurant. Un sortilège simple qui, au même titre que fleur de la magie de la terre, fait partie intégrante de l'image de marque du Mage.

Pour le conjurer, le Mage doit simplement se concentrer sur l'empreinte du sortilège.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle ou toucher
Dégâts : /	PA : 2 / 24 h
Cercle : 0	% du khîin : 1

Brise :

Ce sortilège permet au Mage de lever une brise légère sur la terre ou la mer où il évolue (25 km² + 5 km² / niveau).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit faire appel à des esprits mineurs du vent. Il doit prononcer leur nom après avoir médité un certain temps "Shol eol".

Méditation : 30 min	Durée du rituel : 1 r
Taille : /	Portée : cf. ci-dessus
Dégâts : /	PA : 3 / 30 min
Cercle : 0	% du khîin : 4

Gardien du Vent :

Ce sortilège fait venir un serviteur mineur du vent qui a pour but de garder et de prévenir le Mage en cas de danger.

Pour l'invoquer, le Mage doit se concentrer et appeler "Miïl".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 0 r
Taille : 1 m	Portée : 3 m
Dégâts : /	PA : 1 / h
Cercle : 1	% du khîin : 3

Rapide comme le Vent :

Ce sortilège permet au Mage où à l'être vivant de son choix de courir plus vite : +50 % en vitesse (+10 % par niveau).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit faire appel aux esprits mineurs du vent qui le porteront dans sa course. Les mots clefs sont "badur filion yur".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 1 r
Taille : /	Portée : nulle ou 10 m
Dégâts : /	PA : 5 / 10 min
Cercle : 1	% du khîin : 6

Message du vent :

Ce sortilège permet au Mage de faire parvenir un message par le biais d'un esprit du vent. Il peut communiquer 10 mots (+10 / niveau).

Pour conjurer cet esprit, le Mage doit prononcer les mots clefs "um oka zef".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : /
Dégâts : /	PA : 3
Cercle : 1	% du khîin : 2

Serviteur "Méliio" :

Ce sortilège permet au Mage de faire venir Méliio, serviteur mineur du vent. Son but est de projeter à terre une cible désignée par le Mage. Celle-ci est propulsée à une dizaine de mètres avec une violence inouïe.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simplement prononcer le nom du serviteur.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 1m20	Portée : vue
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 2 niv)	PA : 4
Cercle : 1	% du khîin : 4

Flèche du Vent :

Ce sortilège accompagne une flèche, un carreau, une dague ou une lance dans sa course vers la cible. L'arme file à plus grande vitesse et les blessures sont donc plus graves. Avec un niveau de sortilège compris entre 1 et 4, les dégâts sont multipliés par 2. De 5 à 8, ils sont multipliés par 2,5. Au-delà, ils sont multipliés par 3.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit prononcer les mots clefs "firir tirniep" lorsque l'arme de jet est utilisée.

Méditation : /	Durée du rituel : 1 r
Taille : /	Portée : arme x 2
Dégâts : ci-dessus	PA : 6
Cercle : 1	% du khîin : 5

Ailes :

Ce sortilège permet au Mage de sauter plus loin ou simplement, de freiner une chute. En fait quand il conjure ce sortilège, le Mage est porté par le vent et des ailes invisibles animent ses bras.

Il peut donc sauter deux fois plus loin ou ralentir ses chutes. Dans ce dernier cas, les dégâts de chute sont réduits de 2d4 (+1d4 / 2 niveaux).

Pour conjurer ces ailes magiques, le Mage doit juste prononcer les mots "Alum sefiz".

Méditation : 0,5	Durée du rituel : 0,5
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 5 / min
Cercle : 1	% du khïn : 5

Directionnel :

Ce sortilège permet au Mage, en pensant à une chose, un être, un lieu ou simplement une direction, de savoir où il ou elle se trouve. Tout du moins, le sortilège lui permet d'avoir une direction rectiligne précise.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage n'a qu'à penser à ce qu'il cherche tout en se concentrant sur son empreinte.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : illimitée
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 1	% du khïn : 8

Remarques : le Mage doit être conscient que de nombreux lieux, personnes ou objets d'importance, sont souvent protégés contre ce type de sortilège. Attention donc au contre magique.

Contrôle des vents :

Ce sortilège permet au Mage de contrôler partiellement la force du vent. Il peut la faire varier de + ou -30 % (+ ou -5% par niveau).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit communier avec les esprits du vent puis prononcer les mots clefs "fizam ouak libur".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 10 km ² (+2 km ² / niv)	Portée : 10 m
Dégâts : /	PA : 9 / h
Cercle : 2	% du khïn : 10

Serviteur Lhün :

Ce sortilège permet au Mage d'appeler Lhün, serviteur mineur de l'air, dont l'objectif est de ralentir, voire de retenir un être vivant par sa force. Lhün a 70 % en puissance (+10 % par niveau) pour lutter.

Pour le conjurer le Mage doit appeler Lhün.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 1m50	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 2	% du khïn : 6

Serviteur Arkor :

Ce sortilège permet au Mage d'appeler Arkor, serviteur mineur de l'air, dont le rôle est de malmener la cible désignée par le Mage : il la frappe et tourne autour à grande vitesse. Arkor attaque mais ne pourra jamais tuer, seulement assommer (CA=27, CD=32, PV=30).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simplement appeler Arkor. Il encaisse la moitié des dégâts d'une arme non magique et 100 % des dégâts d'une arme Magique.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 1 m	Portée : vue
Dégâts : 1d4 (+1d4 / niv)	PA : 8 / 20 r
Cercle : 2	% du khïn : 7

Serviteur Orcha :

Ce sortilège permet au Mage d'appeler Orcha, serviteur mineur du vent, dont l'objectif est de le défendre en créant une sphère de vent grâce à son tourbillonnement constant autour de lui.

Chaque coup porté contre le Mage est encaissé par Orcha (il encaisse la moitié des dégâts d'une arme non magique et 100% des dégâts d'une arme Magique). Ce dernier possède 40 PV (+1+1d4 points définitifs tous les 2 niveaux). Orcha ne défend que le Mage.

Pour conjurer Orcha, il faut simplement l'appeler

Méditation : 1r	Durée du rituel : /
Taille : 4 m de diamètre	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 8
Cercle : 2	% du khïn : 11

Nb : quand le Mage aura atteint 4 niveaux de sortilège, Orcha sera en mesure d'attaquer une fois tous les deux rounds à raison de 1d2+1 points de dégâts avec un CA=11.

De plus, Orcha meurt à -5 PV et récupère 5 PV par heure. S'il est tué, le sortilège est perdu et il faudra l'apprendre à nouveau.

Cyclones de zorb :

Ce sortilège permet au Mage de faire venir à lui 7 petits cyclones qui ont des fonctions diverses.

1^{er} cyclone : Il protège le Mage des armes de jet. En fait dès qu'il est menacé, le cyclone va à l'encontre de l'arme et la dévie par sa force tourbillonnante.

2^e et 3^e cyclone : ces deux cyclones ont des fonctions identiques aux boucliers de la magie de l'élément Vert. Ils ont donc une résistance R5 et contrairement aux autres, un diamètre modulable de 50 cm. Les résistances sont variables pour les deux et leur taille varie en conséquence selon le procédé R1 = 10 cm de diamètre. Lorsqu'un cyclone subit des dégâts supérieurs à sa Résistance, il est détruit. Le reste des dégâts affecte le Mage. Ce dernier peut changer leur forme et donc leur résistance au prix de 3 PA.

4^e cyclone : Ce cyclone prévient du danger ou d'un phénomène magique mais permet également au Mage de voler partiellement. En fait, ce dernier est à quelques centimètres au-dessus du sol et ne peut donc tomber dans aucun trou. Enfin, il offre une protection de 10 % contre les feux magiques ou non, et l'eau (ou la glace) magique ou non aussi. Cette protection est cumulable avec les cyclones 2 et 3.

5^e, 6^e et 7^e cyclones : Ces trois cyclones ont une fonction offensive. Sur ordre du Mage, un (ou plusieurs des trois cyclones) se dirige vers une cible. Ils causent chacun 1d4 points de dégâts (+1d2 tous les 2 niveaux) et font chuter la cible.

Pour conjurer les cyclones, le Mage doit, après une brève méditation, prononcer les mots clefs "fizam ubur liliam Zorb". Ils naissent alors autour du Mage.

Méditation : 0,5 r	Durée du rituel : 1,5 r
--------------------	-------------------------

Taille : selon
Dégâts : 1d4 (+1d2 / 2 niv)
Cercle : 2

Portée : vue
PA : 5 / 20 r
% du khîin : 7

Dégâts : 1d6+2 (+1d6 / niv)
Cercle : 3

PA : 9
% du khîin : 10

Remarques :

Ce sortilège est considéré comme défensif. Enfin, le Mage peut à tout moment recréer un cyclone détruit en utilisant 4 PA.

Pont de Targ :

Ce sortilège permet au Mage de créer un pont invisible qui viendra se positionner au-dessus d'un vide entre deux points solides ou non (on peut sauter sur le pont depuis un point solide, ce premier pouvant planer horizontalement sans avoir d'attaches).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer et faire appel à "Targ Zymir", un serviteur majeur.

Méditation : 3 r

Durée du rituel : /

Taille : cf. remarque

Portée : vue

Dégâts : /

PA : 5 / min

Cercle : 2

% du khîin : 7

Remarque : le pont à une longueur de 5 mètres (+1 mètres / 2 niveaux) pour une largeur de 2 mètres (+50 cm / 2 niveaux)

Air captivant :

Ce sortilège permet au Mage d'appeler des esprits de l'air qui vont venir chanter une douce berceuse. Tous ceux qui les entendent vont alors avoir envie de se laisser porter par ces délicats chants et peut-être s'endormir profondément dans les secondes qui suivent.

Pour le conjurer, le Mage doit se concentrer sur l'environnement et prononcer le nom de l'esprit "azul ferul". Le charme est alors présent.

Méditation : 1 r

Durée du rituel : /

Taille : camp moyen

Portée : 10 m / niv

Dégâts : /

PA : 7

Cercle : 3

% du khîin : 6

Nb : pour savoir si les victimes s'endorment, le Mage fait un test de volonté (d30) avec un bonus de 10 % (+10 % tous les deux niveaux), contre la volonté des victimes (d30).

Les êtres vivants sont endormis pour 10+1d20 rounds.

Tourbillon :

Ce sortilège fait jaillir des mains du Mage un tourbillon qui va en s'élargissant (50 cm au niveau des mains du Mage, jusqu'à 1m50 au bout). Ce tourbillon est constant : il forme un tout depuis les mains du Mage jusqu'à la portée maximale du sortilège.

Le tourbillon fait chuter tous ceux qu'il touche, leur cause des domMages, peut défoncer une porte ou un obstacle plus solide et enfin, il creuse une tranchée d'une vingtaine de centimètres sur son passage.

Pour conjurer ce tourbillon, le Mage doit avoir les poignets joints, les mains ouvertes et après concentration prononcer le nom du serviteur majeur "alkazir salum".

Méditation : 1 r

Durée du rituel : 1 r

Taille : 50 cm à 1m50

Portée : 10 m / niv

Remarques :

- Un être touché par le rayon doit faire un jet d'1d100. Sur un résultat compris entre 01 et 15 %, il tombe KO

- Le tourbillon touche tous ceux qui sont à + ou - 1 mètre de lui. Il n'a pas une trajectoire rectiligne et cherche à toucher tous ceux qui sont dans cet espace.

- Enfin, il a une puissance de 140 % (+10 % tous les 2 niveaux). Il peut donc défoncer les portes communes et plus en fonction de l'ouvrage.

Globe de protection :

Ce sortilège enferme le Mage dans une demi sphère opaque formée par les esprits tourbillonnants du vent. La sphère a un rayon de 10 mètres et toutes choses se trouvant dans la surface lors de la conjuration y sont enfermées avec le Mage.

Cette sphère a 200 PV (+4+2d4 points définitifs par niveau de sortilège). Elle se dissipera sur ordre du Mage ou si son nombre de PV est réduit à -10 (seule la magie et les armes magiques sont efficaces). La sphère (et les esprits qui la composent) récupèrent 10 PV par heure.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit invoquer les esprits du vent par les mots clefs "zorsch étar périu sobélé vars".

Méditation : 3 r

Durée du rituel : /

Taille : 10 m de rayon

Portée : nulle

Dégâts : /

PA : 9 / 15 min

Cercle : 4

% du khîin : 15

Air de bravoure :

Ce sortilège permet au Mage d'envoûter ses camarades pour leur communiquer une sorte de fureur combative par le biais d'un chant guerrier porté et amplifié par des esprits de l'air.

Pour le conjurer, le Mage doit se concentrer sur les personnages sujets (ou sur lui-même) sachant qu'ils (ou lui) seront à genoux, face aux vents. Il doit alors prononcer ces paroles : "Vizul simo lubi azer belum, zarshi sipel umark kalum ... Vizul simo lubi azer belum, zarshi sipel umark kalum".

Bercés par ces paroles, les personnages seront enivrés par l'esprit de l'air durant une heure (+30 minutes par niveau de sortilège). Ils profiteront alors de plusieurs bonus applicables en combat : +7 en CA, +2 en CD, +4 aux dégâts, +20 % en volonté et -/+10 % à la localisation. Enfin ce sortilège peut affecter quatre personnes (+1 tous les 3 niveaux de sortilège).

Méditation : 10 r

Durée du rituel : 5 r

Taille : /

Portée : vue

Dégâts : /

PA : 4 / être

Cercle : 4

% du khîin : 15

Soundblaster :

C'est un sort qui attaque directement le cerveau de sa cible, il n'y a aucune protection, seul le sort de zone de silence empêche le sort de fonctionner. Le Mage se concentre puis prononce un unique mot (au choix).

Méditation : 3 r

Durée : 0 r

Taille : 0

Portée : 1 m / niv

Dégâts : 1d4 / 2 niv

PA : 10

Cercle : 4

% Khin : 14

Voler :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de voler, à n'importe quelle hauteur (pas dans l'espace !!! En fait pas au-dessus de 5000 mètres d'altitude s'il est bien couvert (bien que l'esprit qui le fait voler le protège du froid). Il se déplace en position debout et peut faire toutes sortes de mouvements.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit faire appel, après concentration, au serviteur majeur du vent, "Uzlap siba".

Méditation : 1,5 r

Durée du rituel : 0,5 r

Taille : /

Portée : nulle

Dégâts : /

PA : 15 / 5 min

Cercle : 4

% du khin : 14

Remarque :

La vitesse du Mage est de 40 km/h (+5km/h tous les deux niveaux).

Intangibilité :

Ce sortilège rend le Mage intangible, sorte d'air coloré à ses formes. Il ne peut alors être touché que par des armes magiques ou par la magie elle-même mais, ne peut toucher physiquement un être ou une chose. Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer et prononcer le nom d'un serviteur de l'air "Umsifal".

Méditation : 1 r

Durée du rituel : /

Taille : /

Portée : nulle

Dégâts : /

PA : 8 / 10 r

Cercle : 5

% du khin : 11

Furie :

Ce sortilège déclenche dans sa zone d'effet (400 m²), une véritable furie des vents. Ceux qui sont présents ou à proximité pourront distinguer de nombreux esprits composés de blanches fumées.

Ils ont un aspect démoniaque, leurs membres sont hideux et musclés et leurs mains griffues. Des cris stridents accompagnent leur tourbillonnement perpétuel autour des êtres présents dans la zone d'effet où le vent est d'une violence inouïe.

Pour conjurer les esprits bannis de l'air, prisonniers sur un plan parallèle de Juyo, le Mage doit méditer profondément et les appeler en prononçant les mots clefs "Imbezir umlar Zepi shell". La poussière s'élève alors du sol et des esprits démons de toutes tailles et d'aspects variables mais toujours horrible, surgissent et se forment dans la zone d'effet, barrière magique qui les retiendra et les empêchera de fuir.

Méditation : 2 r

Durée : 3 r

Taille : variable

Portée : vue

Dégâts : cf. remarques

PA : 25

Cercle : 6

% du khin : 20

Remarques :

Les dégâts sont de deux natures. Les principaux sont des dégâts en PV : 10+2d4 (+1d6 / niveau de sortilège) infligés par les créatures volantes.

Chaque être vivant perd également 2+1d8 PSM. Enfin, les démons sont présents durant 10 secondes (3 rounds de combat) durant lesquelles ils accomplissent leur tâche de destruction.

Ils ne peuvent être touchés que par la magie ou des armes magiques. Quoiqu'il arrive, les dégâts indiqués ci-dessus seront subis. Leur CD est de 30 et leurs PV sont de 35.

6.2.6 Sorts Communs aux 4 Magies

Les quatre sorts suivants sont strictement identiques en tous points dans chacune des 4 magies élémentaires (si l'on excepte quelques petites différences dans la forme qu'ils adoptent). Par souci de rapidité ils sont regroupés ici. Comme ce sont des sorts d'assez haut cercle (2 minimum), de toute façon les personnages ne devraient pas songer à les avoir avant un bout de temps, si toutefois ils parvenaient intacts jusque là (sauf pour le premier).

Globe de (feu, glace, etc...) :

Pour le conjurer, le Mage n'a qu'à se concentrer. Le globe apparaît autour de ses mains et il a pour fonction de protéger le Mage contre toutes sortes d'attaques magiques.

Méditation : 2 r

Durée du rituel : /

Taille : 20 cm de diamètre

Portée : nulle

Dégâts : /

PA : 5 / 3 r

Cercle : 2

% du khin : 7

Nb : le globe de protection encaisse des points de dégâts. Il n'est jamais détruit, même s'il encaisse un nombre de points de dommage supérieur à sa capacité.

Celle-ci est de 1d4 points (+1d4 par niveau de sortilège) de vitalité ou de points astraux ou de points de santé mentale.

Mains guerrières :

Ce sortilège polyvalent et puissant permet de créer une sphère de la magie concernée de 50 cm de diamètre autour des mains du Mage.

Description de la sphère selon la magie pratiquée :

Feu : la sphère est de Feu

Eau : la sphère est blanche et brumeuse

Terre : la sphère est verte, composée d'un entrelacs de fines racines que tiennent les mains du Mage.

Air : la sphère est quasi invisible, composée du tourbillonnement constant d'un esprit du vent.

En fait c'est un sortilège de combat magique qui est exclusivement employé dans les combats qui opposent un ou plusieurs Mages.

La sphère offre à la fois une capacité à attaquer et une capacité à se défendre contre les attaques magiques (ce sortilège ne peut en aucun cas être utilisé contre un non Mage ou un Mage ne possédant pas le sortilège).

Principe du combat :

A chaque round, le Mage peut attaquer et défendre ou se défendre ou attaquer et ce, à des potentiels différents et sur un ou plusieurs Mages.

Chaque opposant décide à l'avance de ce qu'il va faire : attaquer, défendre ou attaquer et défendre.

On considère que chaque Mage a un potentiel de 100 % en attaque et en défense.

Avant un round de combat, chaque Mage décide de l'utilisation de son potentiel. Va-t-il seulement attaquer ou bien attaquer et se défendre et donc dans ce dernier cas, à quel degré de puissance va-t-il attaquer et se défendre 80 % et 20 %, ou bien 10 et 90 % ou bien 50 % et 50 %, etc...

Quelque soit la décision prise, des faisceaux de la magie concernée vont jaillir de la sphère en direction du ou des Mages opposés.

C'est alors que l'on compare l'attaque, qui prend la forme du faisceau "aller", à la défense qui prend la forme d'un faisceau se rendant à l'encontre du faisceau d'attaque. Pour chaque attaque, on suppose deux cas :

- Un faisceau de défense vient s'opposer
- Aucun faisceau de défense ne vient s'opposer

Dans le premier cas, on compare les potentiels d'attaque et de défense : il s'agit d'un nombre de points qui est obtenu en se servant du tableau ci-dessous (ces points dépendent du % d'attaque ou de défense et du nombre de PA éventuellement dépensés pour l'action). On en conclut soit une défense réussie, soit un coup porté.

Dans le deuxième cas, le Mage encaisse forcément l'attaque et donc des dégâts.

Phase par phase, le combat :

1. Un Mage décide de ce qu'il entreprend : attaque (à 100 %) ou défense (à 100 %) ou attaque et défense à % variables.

2. On calcule les points pour chaque belligérant :

Pour chacun d'eux on regarde le nombre de points astraux utilisés pour l'attaque comme pour la défense, ainsi que le % alloué à l'attaque et à la défense. On obtient ainsi un nombre de points(en regardant à l'intersection dans le tableau présenté ci-dessous) en attaque et en défense, et ce, pour chaque personnage. Enfin chaque joueur jette 1d4 qu'il rajoute au nombre de points du Mage. Et ce pour l'attaque et la défense, même quand l'une d'elles est absente (0 % en potentiel)

Chaque niveau de sortilège donne 1 point de plus.

Pot	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
20	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
40	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
50	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
60	10	11	12	13	14	15	16	18	20	22	24
70	12	13	14	15	16	17	19	21	23	25	27
80	14	15	16	17	18	20	22	24	26	28	30
90	16	17	18	19	21	23	25	27	29	31	33
00	18	19	20	22	24	26	28	30	32	34	36

3. On compare les points d'attaque du premier avec les points de défense du second, et les points d'attaque du second avec les points de défense du premier.

Chaque fois que le nombre de points de l'attaque est plus élevé que les points de la défense, un coup est porté (le faisceau de défense est repoussé et annihilé après avoir absorbé une partie de l'énergie du faisceau d'attaque). Dans un cas contraire, le faisceau de défense a réussi à contrer le faisceau d'attaque et donc à le détruire.

4. Les dégâts sont calculés en fonction du nombre de points qui reste à l'attaque (points d'attaque- points de défense du faisceau de défense sil existait) et du % khïn du Mage qui touche

% Khïn	0-5	6-16	17-27	28-38	39-49	50-60	>60
90-109	0/0	1/1	2/0	3/1	4/1	5/1	6/2
110-129	0/0	2/0	3/1	4/1	5/1	6/2	7/2
130-149	0/0	3/1	4/1	5/1	6/2	7/2	8/2
150-169	1/0	4/1	5/1	6/2	7/2	8/2	9/3
170-189	2/0	5/1	6/2	7/2	8/2	9/3	10/3
190-209	3/1	6/2	7/2	8/2	9/3	10/3	11/3
+de 210	4/1	7/2	8/2	9/3	10/3	11/3	12/4

Note : Le 1^{er} chiffre indique la perte de PV, le 2^e la perte en PA.

Remarque importantes :

- un Mage qui ne possède pas mains guerrières peut combattre normalement un autre Mage. Même si ce dernier possède le sortilège il ne pourra pas l'utiliser.
- conjurer un faisceau d'attaque coûte 3 PA
- conjurer un faisceau de défense coûte autant.
- Un Mage n'est pas obligé de conjurer un faisceau de défense et ce, même s'il est attaqué.
- Lorsque le combat magique utilisant le sortilège Mains guerrières met en scène plus de deux Mages (utilisant ce sortilège), chacun peut à loisir diviser son potentiel (les 100 %) en deux attaques et deux défenses. Par exemple, un Mage peut décider de jeter deux faisceaux d'attaque à 20 % et 30 % et un faisceau de défense à 50 % ou bien un premier à 40 % et un deuxième à 10 % ...
- Bien entendu, deux Mages qui possèdent le sortilège mains guerrières peuvent se combattre autrement. Toutefois, l'utilisation combinée de ce dernier avec des sortilèges classiques est bien plus efficace que la seule utilisation de sortilèges d'attaque et de défense.

On admet qu'un Mage peut utiliser le sortilège mains guerrières avec n'importe quel autre sortilège s'il est au moins de cercle 4. On considère alors mains guerrières comme un sortilège neutre.

Méditation : 0,5 r

Durée du rituel : /

Taille : 50 cm de diamètre

Portée : nulle

Dégâts : confère tableau

PA : 3 et +

Cercle : 4

% du khïn : 14

Compagnon :

Ce sortilège est très particulier bien que neutre. Quand un Mage le conjure, il va créer un petit compagnon magique. Ce dernier mesure au plus une vingtaine de centimètres et

possède une forme humanoïde composé par la magie dont il est issu. Il a des capacités physiques réduites de part sa taille mais a des propriétés magiques issues de son élément. Il a un sens inné de la détection de la magie et de la détection du danger. De plus il n'a pas besoin de manger et de dormir et peut donc veiller sur le Mage. C'est un simple compagnon un être magique fidèle au Mage. Il a un nombre de PV qui dépend du nombre de PA utilisés par le Mage conjureur (soit 10 PV pour 5 PA utilisés : 1 pour 5 est définitivement perdu). Ses PA sont déterminés de la même manière et son CA est de 15 et son CD de 20

Méditation : 12 heures	Durée du rituel : /
Taille : 20 cm	Portée : main
Dégâts : 1d4	PA : selon
Cercle : 5	% du khîin : 15

Pyramide :

Ce sortilège, commun à toutes les magies, est, au même titre que mains guerrières, un sortilège polyvalent de combat. Il peut donc être utilisé avec un sortilège neutre, un sortilège d'attaque, ou un sortilège de défense (l'un ou l'autre, jamais trois en même temps).

Quand le Mage conjure Pyramide, il va alors être placé au centre d'une pyramide (proportionnelle à sa taille) faite dans l'élément de la Magie concernée.

Allure de la pyramide :

- *Feu* : de feu et de flammes, dégageant une exhalaison torride et suffocante.
- *Eau* : blanche et brumeuse, dégageant une sensation de fraîcheur.
- *Terre* : verte, parsemée de marron issu d'un entrelacement de racines provenant du sol (cette pyramide s'appelle Maison des esprits)
- *Air* : constitué par des vents tourbillonnants qui balayent poussière et herbes dans un rayon de 5 mètres (Celle-ci s'appelle Maison des vents)

Pouvoirs :

- elle permet au Mage de voler. Dans ce cas la pyramide prend l'aspect d'un losange. Le Mage peut voler à une vitesse variant de 1 km / h à 50 km / h.
- elle offre une détection du danger automatique à 50 % (+5 % par niveau de sortilège). Quand la pyramide ou le losange repère un danger, elle pivote avec le Mage et lui indique la direction. Le champ d'action de cette détection est de 100m x 100m. un sortilège de protection contre la détection est efficace.
- Elle offre également une détection de la présence automatique à 50 % (+5 % par niveau de sortilège) dans un rayon de 500 mètres. Toutes les personnes présentes dans ce rayon d'action auront des positions et des déplacements connus du Mage si la détection marche (sauf existence de sortilège de protection contre la détection de la présence).
- La pyramide offre également au Mage une résistance permanente (selon la durée du sortilège) R4 valable contre tous les types d'attaques.
- Elle procure au Mage un autre pouvoir défensif. Il a en fait à sa disposition 10 disques de protection. Ceux ci ont donc une résistance R5 et un diamètre de 50 cm. Le Mage peut, varier les résistances des disques en augmentant ou en

diminuant leur diamètre. Pour appliquer cette règle, sachez que 10cm de diamètre = R1. C'est quand le Mage le décide que un ou plusieurs disques de taille variable naissent depuis la pyramide (ils sont en fait reliés à elle par un fin trait fait de l'élément de la Magie duquel le sort est issu)

- Enfin la pyramide offre un pouvoir d'attaque au Mage. Il dispose ainsi de 4 faisceaux élémentaires causant 2+1d6 points de dégâts (+1d6 par niveau). Le Mage peut décider de les utiliser en cumul (au plus deux) et donc de conjurer un faisceau de 4+2d6 de dégâts. Il peut conjurer deux faisceaux vers deux cibles différentes.

La conjuration :

- Pour voler, le Mage doit simplement le vouloir.
- Pour conjurer un ou plusieurs faisceaux, le Mage doit y penser en regardant la ou les cibles.
- Pour conjurer un ou plusieurs boucliers, le Mage doit y penser avant ou lorsqu'il subit une attaque.

Enfin, pour conjurer la pyramide, le Mage doit se concentrer sur un tatouage qu'il se sera fait faire avant ou après l'acquisition du sortilège. Ce tatouage symbolise un losange de feu (ou autre pour les pyramides des autres magies). Il est tatoué sur la paume de la main du Mage (gauche ou droite, au choix). C'est ce tatouage qui lui permet sans facéties de conjurer faisceaux d'attaque et disques protecteurs. Après avoir médité, il doit effectuer un large mouvement circulaire avec ses bras : la pyramide naît alors.

Méditation : 3 r	Durée du rituel : 1r
Taille : 2 x celle du Mage	Portée : nulle
Dégâts : 1d4 au contact	PA : 30
Cercle : 6	% du khîin : 25

Nb : une fois les disques et les faisceaux d'attaque utilisés le Mage peut conserver sa pyramide. Pour récupérer ses pouvoirs offensifs et défensifs, il doit utiliser 20 PA supplémentaire. Dans tous les cas, le Mage doit utiliser 5 PA tous les 20 rounds (soit une minute) pour conserver sa pyramide.

6.2.7 Magie des Couleurs

Soins mineurs :

Ce sortilège permet de soigner les blessures d'un être vivant. Ce dernier regagne 3+1d8 PV.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 5

Détection :

Issu de la Magie indigo, ces sortilèges permettent comme leur nom l'indique de détecter certaines choses : les pièges, les mensonges, la Magie, l'invisibilité, les illusions etc...

En fait, il existe un sortilège de détection pour chaque chose que l'on veut détecter. Il faudra donc que le Mage choisisse à chaque fois qu'il acquiert une détection quelles choses il détecte avec. Les paramètres sont donc les mêmes pour tous les sorts de ce type.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 4

Si par exemple, vous désirez pour votre personnage le sortilège détection de l'invisibilité, vous n'aurez qu'à l'inscrire sur la feuille de sortilèges avec les paramètres ci-dessus.

Remarques :

Les sortilèges de détection n'ont pas forcément l'efficacité espérée. Il est par exemple impossible d'avoir un sortilège de détection de l'or : de l'or, il y en a partout, à commencer par celui qui est dans la bourse de votre personnage. Une détection est relative à quelque chose de concret et si possible unique dans un environnement proche. Enfin, lorsqu'un Mage utilise un sortilège de détection, une lumière indigo apparaît de façon propice pour une réponse positive (seul le Mage voit cette lueur).

Protection :

Issu de la magie de protection jaune, ces sortilèges concernent des choses précises. Ils ne peuvent protéger de la Magie, d'un acte (assassinat, vol par exemple) ou d'un objet (protection contre les flèches)

Lorsqu'un Mage utilise un tel sortilège, il est alors entouré d'une lueur jaune.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : /
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 6

Les protections classiques sont :

Contre le froid, la chaleur, le feu, une maladie particulière, un poison particulier, etc... (non magiques).

Certaines d'entre elles (comme protection contre le feu) sont partielles car protègent d'une certaine puissance. La protection est alors de 20 % (+5 % par niveau de sortilège).

Trait rouge :

Issu de la Magie offensive rouge, ce sortilège fait partir des mains du Mage un trait continu rouge d'un diamètre de 10 cm.

Pour le conjurer, le Mage doit se concentrer en joignant les mains. Une sphère rouge se forme autour de ces dernières et le trait en jaillit sur la cible.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 10 cm de diamètre	Portée : 10 m
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 4 niv)	PA : 2
Cercle : 0	% du khîin : 2

Boule rouge :

Issu de la magie offensive rouge, ce sortilège fait partir des mains du Mage une boule de couleur rouge d'un diamètre de 40 cm.

Pour la conjurer, le Mage doit tenir ses mains ouvertes, poignets joints et se concentrer pour faire naître cette boule qui jaillira aussitôt sur la cible.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 40 cm de diamètre	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 2 niv)	PA : 4
Cercle : 1	% du khîin : 4

Disques de protection :

Issu de la Magie défensive verte, ce sortilège matérialise devant le Mage un ou plusieurs disques verts flottants verticalement à l'endroit où le Mage le désire. Pour chaque niveau de sortilège, le Mage peut créer un disque supplémentaire (6 maximum).

De plus, dès qu'il pourra créer au moins deux disques, il pourra modeler leur forme et donc leur résistance. Les caractéristiques d'un disque sont les suivantes :

- diamètre égal à 50 cm

- résistance égale à R5

Le système de modulation de taille et de résistance est le suivant : 10 cm = R1.

Ainsi donc, lorsqu'un Mage a deux disques, il peut décider d'utiliser les deux (diamètre de 50 cm et R5) à deux emplacements différents ou un seul (diamètre d'un mètre et R10) ou par exemple un R6 de 60cm et un R4 de 40 cm.

Méditation : 1r	Durée du rituel : /
Taille : 50 cm de diamètre	Portée : 2 m
Dégâts : /	PA : 7 / 20 r
Cercle : 1	% du khîin : 10

Nb : le Mage peut changer la forme des disques à chaque round moyennant 3 PA. S'il ne le fait pas, il n'en perdra pas. Quand la résistance d'un disque est dépassée, il est détruit. Le reste des dégâts est encaissé par le Mage ou par un autre disque s'il se trouvait derrière celui qui a été détruit.

Soins majeurs :

Issu de la couleur violette, ce sortilège permet de guérir des blessures avec plus d'efficacité. l'être blessé regagne 6+2d8 PV.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 2	% du khîin : 10

Jets rouges :

Ce sortilège issu de la magie offensive rouge fait jaillir de chaque main du Mage des faisceaux rouges continus qui se dirigent vers la cible en tournoyant.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tendre ses mains en avant et se concentrer. Deux sphères rouges apparaissent autour de ses mains desquelles plusieurs lignes continues partiront.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : 10 faisceaux de 1cm	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d4 (+1d4 niv)	PA : 6
Cercle : 2	% du khîin : 6

Guérison des maladies :

Issu de la couleur violette, ce sortilège permet au Mage de guérir les maladies non magiques.

Méditation : 1 à 3 h	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 5+1d12 / h
Cercle : 3	% du khîin : 10

Guérison d'une fracture :

Issu de la couleur violette, ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de guérir une fracture. Un tel sortilège réduit de deux tiers la durée de convalescence et de handicap. Le blessé regagne 1+1d4 PV.

Méditation : 10 min	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 8
Cercle : 3	% du khîin : 10

Soin d'un poison :

Issue de la couleur violette, ce sortilège permet d'éliminer du corps un poison non magique particulier (à choisir avant d'apprendre le sortilège). Le sujet est guéri aussitôt.

Méditation : 5 min	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 10
Cercle : 3	% du khîin : 8

Guérison de la Cécité :

Ce sortilège permet au Mage de guérir la cécité. Ses chances sont égales à 20 % (+5 % / niveau). L'aveugle ne peut subir qu'une tentative par an.

Méditation : 1 h	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 10+1d8

Cercle : 4

% du khîin : 15

La Magie d'improvisation Orange :

La Magie de couleur orange est à l'état d'énergie magique non maîtrisée. C'est une magie de quatrième cercle et ses pouvoirs sont incontrôlables. Ils naissent de la volonté du Mage.

Elle est identique à la magie Feu-Vert dans son principe général. La seule différence concerne les parts de chaque potentiel : neutre 90 %, attaque 5 % défense 5 %. De même pour pouvoir utiliser le potentiel neutre, le Mage doit au moins avoir 10 %. Pour la défense et l'attaque, les potentiels doivent être de 60 %.

Voir les Magies composées et d'improvisation dans le livre 4 (annexes) pour plus de détails ou consultez le supplément Magies, page 31 à 35.

Enchantement :

Issu de la couleur bleue, ce sortilège permet d'enchanter des objets (armes, armures et autres). C'est une magie ancestrale dont l'art a depuis longtemps été perdu et qui permet au Mage de créer des objets dits vulgairement "magiques". C'est une magie de cercle 5.

Voir le supplément Magies page 93.

6.2.8 Magie de la Lumière

Lumière :

Ce sortilège a trois pouvoirs. Pour chacun d'eux, la matérialisation de la Magie est la même : c'est une petite sphère lumineuse qui apparaît soit dans la main du Mage ; soit sur l'objet de son choix (qu'il doit tenir).

Son premier pouvoir est de créer une source de lumière. Elle éclaire sur un diamètre maximum de 20 mètres.

Son deuxième pouvoir est de révéler au Mage toutes les illusions qui sont dans le champ de la lumière.

Le premier pouvoir est acquis dès le début. Le deuxième pouvoir n'est acquis qu'au cinquième niveau de sortilège.

Le troisième pouvoir permet au Mage de repousser et/ou détruire toutes les progénitures démoniaques : démons, morts vivants, squelettes animés, etc.

L'efficacité dépend du niveau de maîtrise du Mage et de la créature affectée.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 20 m
Dégâts : /	PA : 4 / h
Cercle : 0	% du khîin : 7

Apaisement :

Ce sortilège permet au Mage de soulager un être vivant d'une blessure ou d'un mal psychologique.

Méditation : 3 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 1
Cercle : 0	% du khîin : 2

Protection :

Ces sortilèges concernent des choses précises. Ils ne peuvent protéger de la Magie, d'un acte (assassinat, vol par exemple) ou d'un objet (protection contre les flèches)

Lorsqu'un Mage utilise un tel sortilège, il est alors entouré d'une lumière blanche.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : /
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 6

Les protections classiques sont :

Contre le froid, la chaleur, le feu, une maladie particulière, un poison particulier, etc... (non magiques).

Lanternes :

Ce sortilège permet au Mage de créer dans une pièce ou plus globalement, dans une maison, une lumière variable qui obéit à sa volonté. Ainsi, quand le Mage sort ou entre, il peut décider de la présence ou non d'une lumière et de son intensité.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 1000 m ² au plus	Portée : présence
Dégâts : /	PA : 1 / acte
Cercle : 0	% du khîin : 2

Réconfort :

Ce sortilège permet de soulager physiquement ou mentalement un être vivant durant une heure (+1 heure par niveau de sortilège).

Rappelons qu'il n'existe aucun anesthésiant à cette époque et que ce sortilège peut faire office en la matière. De même il soulage la peine ou la grande nervosité ou un mal lié à la dépendance à la drogue. Toutefois ce réconfort est provisoire.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khîin : 2

Illusion mineure (premier niveau) :

L'illusion de premier niveau permet de créer une forme, quelle qu'elle soit, d'une surface maximum de 50 cm x 20 cm x 20 cm. L'illusion ainsi créée ne bouge pas et est détruite au moindre contact (sauf par le Mage).

Pour conjurer cette illusion, le Mage doit se concentrer sur la chose à créer.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 0 r
Taille : 20000 cm ³	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 2 / j
Cercle : 0	% du khîin : 2

Soins mineurs :

Ce sortilège permet de soigner les blessures d'un être vivant. Ce dernier regagne 3+1d8 PV. Lors de l'utilisation de ce sort, la main du Mage ainsi que la partie soignée du malade sont entourés d'un halo lumineux.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 5

Prévision du temps :

Comme son nom l'indique, ce sortilège permet au Mage de prévoir le temps pour les deux jours à venir. Il a 60 % de chance (+5 % par niveau) de faire une prévision exacte.

Méditation : 10 min	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 100 km
Dégâts : /	PA : 5
Cercle : 1	% du khîin : 3

Message de lumière :

Ce sortilège permet au Mage de faire parvenir un message contenant jusqu'à 10 mots par niveau de sortilège, en quelques secondes, et quelque soit la distance qui le sépare du destinataire.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : /
Dégâts : /	PA : 3
Cercle : 1	% du khîin : 2

Bouclier de lumière :

Ce sortilège crée un bouclier de lumière sur le bras du Mage ou sur celui de la personne de son choix. Ce bouclier éblouit le ou les adversaires et procure donc des bonus de combat à celui qui le porte. Ils sont de 1d4 points définitifs en CA et en CD (+1d4 points définitifs tous les 4 niveaux).

Vous devez jeter 1d4 pour le CA et 1 pour le CD : le résultat obtenu indique le bonus. Celui-ci est définitif. Quand le Mage aura atteint le 5^e niveau de sortilège, il faudra jeter à nouveau 1d4 et ajouter le résultat au précédent bonus.

Enfin le bouclier ne peut ni parer ni absorber de coup, il n'a pas de consistance.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 60 cm de diamètre	Portée : 10 m
Dégâts : /	PA : 4 / 10 r
Cercle : 1	% du khîin : 5

Nb : ce bouclier inflige des dégâts à toutes les créatures démoniaques qui combattent le porteur : 1d4+2 (+1d4 tous les 4 niveaux)

Infravision :

Ce sortilège donne l'infravision au Mage.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 2 / 10 min
Cercle : 1	% du khîin : 3

Illusion mineure (deuxième niveau) :

L'illusion de deuxième niveau permet au Mage de créer une forme, quelle qu'elle soit, d'une surface maximum de 2 mètres x 2 mètres x 3 mètres. L'illusion ainsi créée peut se mouvoir et parler (par ventriloquie magique). Si elle est touchée, elle ne se dissipe pas (sauf si l'individu a conscience de l'illusion) mais l'objet ou la main qui touche passe au travers.

Pour conjurer cette illusion, le Mage doit se concentrer sur la forme qu'il désire créer. Chacun de ses mouvements, chacune de ses paroles nécessite la concentration du Mage.

Méditation : permanente	Durée du rituel : /
Taille : 12 m ³	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 4 / j (+1 / geste et par phrase)
Cercle : 1	% du khîin : 6

Nb : il est nécessaire d'apprendre l'illusion de premier niveau pour pouvoir apprendre celle de deuxième niveau.

Bénédition :

Ce sortilège a deux fonctions ; il permet d'une part au Mage de soigner un être maudit. Il peut ainsi enlever 10 points de malédiction (+5 par niveau de sortilège) et donc, atténuer les effets. Enfin il peut bénir et octroyer pour une journée les bonus suivants :

+1 en CA et CD

+10 % pour les résolutions d'action

50 points de bénédiction qui viendront se soustraire en cas de malédiction future.

Méditation : 1 min	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : selon
Cercle : 1	% du khîin : 5

Remarque :

- le nombre de PA utilisés par le premier pouvoir dépend du nombre de points de malédiction enlevés : 2 PA pour 4 points de malédiction.

- La bénédiction coûte au Mage 4 PA.

Aura :

Ce sortilège permet au Mage de se créer une aura propre à sa magie et à son caractère. En fait cette aura permet au Mage de créer une sorte de champ invisible autour de sa personne. Celui-ci est ressenti par tous les êtres vivants qui l'approchent.

Il symbolise l'esprit du Mage mais l'aura donne une iMage ou un sentiment très exacerbé de celui-ci.

Ce sortilège peut devenir permanent si le Mage l'utilise comme un sortilège planant en le conjurant, par exemple, sur ses vêtements.

Méditation : 3 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 5 / j
Cercle : 1	% du khîin : 5

Nb : un Mage ne pourra utiliser ce sortilège que pour traduire son aura de façon à ce qu'elle soit forte et perçue de tous. Ce sortilège ne permet pas de créer une aura très puissante ou spéciale. Il retranscrit toujours celle du Mage mais parce qu'elle est magique, elle sera un peu plus forte, plus précise et une fois de plus, perçue par tous ceux qui voient le Mage.

Eclair :

Ce sortilège fait jaillir des mains du Mage un éclair (dégâts multipliés par 2 contre des créatures démoniaques).

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 10 cm de diamètre	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 4+1d4 (+1d4 / niv)	PA : 6
Cercle : 2	% du khîin : 8

Vision de nuit :

Ce sortilège permet au Mage de voir de nuit et également de voir à travers la matière jusqu'à une distance de 10 mètres.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 10 m
Dégâts : /	PA : 4 / 20 r
Cercle : 2	% du khîin : 5

Soins majeurs :

Ce sortilège permet de guérir des blessures avec plus d'efficacité. L'être blessé regagne 6+2d8 PV. un halo lumineux entoure la main du Mage et la blessure soignée qui progressivement se referme.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 4

Cercle : 2 % du khiin : 10

Mouvance :

Ce sortilège permet au Mage de transformer n'importe lequel de ses membres, voire tous (bras et mains, jambes et pieds). Ils prennent alors l'aspect de la lumière et peuvent s'étirer jusqu'à un mètre (+1 mètre par niveau de sortilège)

Méditation : 3 r Durée du rituel : /
Taille : / Portée : nulle
Dégâts : / PA : 5 / 10 r
Cercle : 2 % du khiin : 6

Lumières dansantes :

Ce sortilège fait apparaître 5 globes lumineux de 10 cm de diamètre. Chacun d'entre eux a un pouvoir différent, neutre, offensif ou défensif.

1^e globe : il éclaire sur un rayon de 20 mètres et protège le Mage à 20 % des attaques magiques ou non magiques de la composante Ombre.

2^e globe : elle se met à tourbillonner dès qu'une menace se fait sentir à moins de 50 mètres.

3^e globe : elle se met à tourbillonner dès qu'une source magique est présente dans un rayon de 20 mètres.

4^e globe : un rayon en jaillit sur ordre du Mage. Il cause 2+1d4 points de dégâts +1d2 tous les 4 niveaux de sortilège. Sa portée est de 10 mètres.

5^e globe : un rayon en jaillit automatiquement dès qu'un projectile magique (un sortilège) ou non magique (une arme) fuse vers le Mage. Ce rayon réduit de 5 points (+1d2 tous les 4 niveaux).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit se concentrer sur son empreinte magique et prononcer les mots clefs "Ataf melif Soyel". Alors les globes naissent un à un de la paume de la main droite. Après être sortis, ils se positionneront autour du Mage (à moins de 10 cm) et tourneront sans cesse à vitesse régulière.

Méditation : 2 r Durée du rituel : /
Taille : boules de 10 cm Portée : nulle
Dégâts : / PA : 5 / 20 r
Cercle : 2 % du khiin : 7

Nb : ce sortilège est considéré comme un sortilège d'attaque.

Guérison des maladies :

Ce sortilège permet au Mage de guérir les maladies non magiques. Une lumière blanche vient illuminer le visage du malade qui guérit sur-le-champ.

Méditation : 1 à 3 h Durée du rituel : /
Taille : / Portée : vue
Dégâts : / PA : 5+1d12 / h
Cercle : 3 % du khiin : 10

Guérison d'une fracture :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de guérir une fracture. Un tel sortilège réduit de deux tiers la durée de convalescence et de handicap. Le blessé regagne 1+1d4 PV. la blessure et les mains du Mage sont entourés d'un halo lumineux.

Méditation : 10 min Durée du rituel : /
Taille : / Portée : toucher
Dégâts : / PA : 8
Cercle : 3 % du khiin : 10

Halo de guérison :

C'est un sort de soin majeur qui permet au Mage de soigner en même temps toutes les blessures d'une victime. Le Mage doit se concentrer avant d'appliquer les mains sur sa cible, un halo lumineux viendra entourer la victime et soignera ses blessures.

Méditation : 5 min Durée : 0 r
Taille : 1 blessé Portée : toucher
Dégâts : +2d4 PA : 20
+2 PV / blessure
Cercle : 3 % Khiin : 10

Soin d'un poison :

Ce sortilège permet d'éliminer du corps un poison non magique particulier (à choisir avant d'apprendre le sortilège). Le sujet est guéri aussitôt.

Méditation : 5 min Durée du rituel : /
Taille : / Portée : toucher
Dégâts : / PA : 10
Cercle : 3 % du khiin : 8

Images miroirs :

Ce sortilège permet au Mage de créer 2+1d4 doubles de sa personne. Ils exécuteront les mêmes gestes et diront les mêmes paroles. Les clones ainsi créés sont disposés en ligne ou en demi-cercle à intervalle de 2 mètres. Une fois touchés, ils disparaissent. Enfin le Mage se positionne à l'emplacement de son choix.

Méditation : 2 r Durée du rituel : /
Taille : / Portée : nulle
Dégâts : / PA : 8
Cercle : 3 % du khiin : 7

Illumination :

Ce sortilège permet au Mage de pratiquer une forme de divination "divine". Il faut donc évidemment que le Mage soit croyant.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tenir devant lui une large coupe remplie d'eau à ras bord. Elle doit être exposée à la lumière du soleil ou de la lune.

Puis, il doit méditer et se concentrer sur la ou les questions qu'il se pose. Si la divination est pratiquée pour une autre personne, celle-ci doit être aux côtés du Mage et penser à sa ou ses questions. Un message divin ne saurait tarder.

Méditation : 5 min Durée du rituel : /
Taille : / Portée : vue
Dégâts : / PA : 7
Cercle : 3 % du khiin : 10

Nb : le Mage obtient forcément une réponse. Elle peut être juste et donc correspondre au chemin que suivra le consultant, mais elle ne peut l'être aussi que partiellement car

le consultant prendra une autre voie. Une divination, même juste, n'est qu'une voie parmi toutes celles de la destinée et il est donc possible de transformer le cours du temps par des actions et des pensées qui ouvriront de nouvelles voies, peut-être moins tragiques.

La réponse aux questions que se pose le consultant apparaît dans l'eau de la coupe. Elle fait office de miroir de l'avenir. Quand les réponses sont spectaculaires, l'eau peut-être prise de tremblement, déborder, voire même prendre des formes diverses aux significations symboliques. De telles formes sont également vues par le devin.

Les révélations peuvent être directes ou présentées sous formes symboliques et donc nécessiter un travail de réflexion de la part du Mage

Colère divine :

Ce sortilège permet au Mage de conjurer et créer deux êtres de lumière (rappelons que la magie de la lumière ne possède aucune entité et c'est pourquoi, ici, l'être est créé) qui attaqueront la cible désignée

Méditation : 3 r	Durée du rituel : /
Taille : êtres de 20 cm	Portée : vue
Dégâts : 1d2 / niv	PA : 7 / 5 r
Cercle : 3	% du khin : 10

Remarque :

Le Mage invoque en fait deux petits êtres. Chacun d'entre eux cause 1d2 points de dégâts (voire plus selon le niveau du sortilège).

Ils attaqueront la ou les cibles désignées par le Mage tant que ce dernier le voudra (confère le paramètre points astraux).

Enfin, ils ne peuvent être touchés que par la magie ou une arme magique. Ils ont un CD de 25 et 25 PV. Ils touchent automatiquement.

Foudre :

Il s'agit d'une version plus puissante du sort Eclair. Le Mage se concentre et au bout d'un round, un éclair "céleste" vient frapper sa cible (jet de viser requis). Les domMages sont doublés contre les créatures démoniaque et chaotique.

Ce sort est un fils du sort Eclair.

Méditation : 1 r	Durée : 0 r
Taille : 0	Portée : vue
Dégâts : 8+1D8 / niv	PA : 10
Cercle : 4	% Khin : 2 x éclair

Guérison de la Cécité :

Ce sortilège permet au Mage de guérir la cécité. Ses chances sont égales à 20 % (+5 % par niveau). L'aveugle ne peut subir qu'une tentative par an.

Méditation : 1 h	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 10+1d8
Cercle : 4	% du khin : 15

Prière :

Ce sortilège permet au Mage de bénir ses camarades pour leur communiquer des capacités supérieures. Le Mage conjure ce sortilège à la lumière du jour. Il prononce alors

une prière en fonction de sa religion. S'il est Athée, les paroles sont les suivantes : "Tanpa veref irma loubec, Afar zirel porad emif... Tanpa veref irma loubec, Afar zirel porad emif".

Bercés par ces paroles, les personnages seront bénis par la magie durant 1 heure (+30 minutes par niveau de sortilège). Ils profitent alors de plusieurs bonus applicables en combat: +7 en CA, +2 en CD, +4 aux dégâts, +20 % en volonté, + ou - 10 % à localisation.

Enfin, ce sortilège peut affecter 4 personnes (+1 tous les 3 niveaux de sortilège).

Méditation : 10 r	Durée du rituel: 5 r
Taille: /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 4 / être béni
Cercle : 4	% du khin : 15

Voler :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de voler, à n'importe quelle hauteur (pas dans l'espace !!! En fait pas au-dessus de 5000 mètres d'altitude s'il est bien couvert (bien qu'il soit protégé du froid). Il se déplace en position debout et peut faire toutes sortes de mouvements.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit simplement se recueillir et méditer.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 15 / 5 min
Cercle : 4	% du khin : 14

Remarque :

La vitesse du Mage est de 40 km / h (+5 km / h tous les deux niveaux).

Enchantement divin :

Ce sortilège permet au Mage d'envoûter magiquement une arme, quelle qu'elle soit, pour la rendre divine et plus efficace contre toutes les créatures malignes et chaotiques. L'arme ainsi touchée voit ses caractéristiques modifiées de la façon suivante :

- capacités de combat (FA, FD dégâts, et initiative) accrues de 20 %.

- L'arme est toujours légèrement lumineuse.

- Sa FA et sa FD ont un bonus de +5 contre les créatures citées précédemment.

- Les dégâts sont multipliés par deux contre les créatures maléfiques (et non les êtres) : démons, morts vivants, goules, etc.

Ce sortilège ne s'acquiert qu'une seule fois et il permet d'enchanter trois armes au maximum.

Méditation : une journée	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher, vue
Dégâts : /	PA : 25
Cercle : 5	% du khin : 18

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer une journée, face à l'arme qu'il aura préalablement plongée dans l'eau. Sa méditation est faite de concentration et de prières. Après 24

heures, l'arme sera divine (elle reste malgré les apparences une arme magique mineure).

Chaîne d'éclairs :

Il s'agit de l'ultime sort de la famille "Eclair". Le Mage se concentre et il conjure un éclair de ses mains qui part vers sa cible. Une fois la cible atteint, l'éclair vient frapper la personne la plus proche de la première cible et ainsi de suite jusqu'à la dissipation de l'éclair. A chaque nouvelle cible, l'éclair perd 2d8 de dommage.

Ce sort est un fils du sort Foudre et du sort Eclair.

Méditation : 3 r	Durée : 0 r
Taille : 0	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 8+1d8 / 2 niv	PA : 20
Cercle : 6	% Khîin : 3 x éclair

Main Divine :

Ce sortilège confère au Mage une puissance redoutable. Quand il le conjure, sa main est entourée d'un halo lumineux très éblouissant. Il confère plusieurs pouvoirs momentanés au Mage.

- il peut conjurer un faisceau de lumière qui inflige 10+2d4 (+1d6 par niveau de sortilège). Contre les créatures maléfiques (pas les êtres), les dégâts sont multipliés par deux.

- Elle lui confère une force de frappe équivalente à une force bras de 230 % (dégâts spéciaux de 4d4+4) et un bonus de +5 en FA et en FD

Méditation : 3 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégât : 10+2d4 (+1d6 / niv)	PA : 20 / 3 r
Cercle : 6	% du khîin : 20

6.2.9 Magie de l'Ombre

Se fondre avec l'environnement :

Ce sortilège permet au Mage de se camoufler parfaitement dans n'importe quel milieu (sauf en plaine !). Même debout, il est quasiment impossible de le démasquer : son corps et ses vêtements prennent les couleurs et la luminosité ambiante (+100 % en camouflage et 10 % par niveau).

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégât : /	PA : 4 / 30 r
Cercle : 0	% du khîin : 2

Ténèbres :

Ce sortilège a trois effets. D'une part, il crée une zone de ténèbres dans laquelle il est impossible de voir. De plus, toutes les illusions qui se trouvent dans le périmètre d'action de la zone de ténèbres sont révélées au Mage (pouvoir acquis au cinquième niveau de sortilège). Enfin ce sortilège permet au Mage de repousser voire de détruire (rare) un ange.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 400 m ²	Portée : 1 m
Dégât : /	PA : 4 / h
Cercle : 0	% du khîin : 7

Contrôle de la lumière :

Ce sortilège permet au Mage d'altérer (de -50 % à +50 %) la luminosité d'un lieu à concurrence d'une surface de 50 m² (+10m² tous les 2 niveaux de sortilège).

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 50 m ²	Portée : 1 m
Dégât : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khîin : 3

Passage sans traces :

Ce sortilège permet au Mage de marcher sans laisser de traces.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégât : /	PA : 42 / min
Cercle : 0	% du khîin : 5

Trait des ombres :

Ce sortilège fait partir des mains du Mage un trait continu d'ombres d'un diamètre de 10 cm.

Pour le conjurer, le Mage doit se concentrer en joignant les mains. Une sphère d'ombres noire se forme autour de ces dernières et le trait en jaillit sur la cible.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : 10 cm de diamètre	Portée : 10 m
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 4 niv)	PA : 2
Cercle : 0	% du khîin : 2

Vision :

Ce sortilège permet tout simplement au Mage de voir de nuit (comme s'il faisait jour) et ce, même si la nuit est liée à un phénomène magique (comme le sortilège ténèbres, ou comme en période d'ArMagedon)

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 0

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 2 / 5m n
% du khîin : 1

Pas de velours :

Ce sortilège permet au Mage de marcher sans faire de bruit et ce, quelque soit le terrain sur lequel il évolue. Aucun jet de progression discrète ne doit être opéré, le Mage se déplace aussi silencieusement qu'une ombre, ombre dont sont faits ses pieds au moment où le sortilège est actif.

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 0

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 2 / 5min
% du khîin : 1

Passage :

Ce sortilège permet au Mage de créer un passage circulaire qui prend la forme d'un rond noir. Ce passage peut-être appliqué sur n'importe quelle surface et permet au Mage ou à toute autre personne de se glisser au travers pour fuir. Il est évidemment nécessaire qu'une autre pièce ou qu'une étendue existe au-delà du mur sur lequel le passage a été créé.

Le passage permet de traverser jusqu'à 20 cm d'épaisseur par niveau de sortilège. Enfin, le passage reste présent une minute.

Méditation : 3 r
Taille : 1 m de diamètre
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : toucher
PA : 4
% du khîin : 4

Aura :

Ce sortilège permet au Mage de se créer une aura propre à sa magie et à son caractère. En fait, cette aura permet au Mage de créer une sorte de champ invisible autour de sa personne. Celui-ci est ressenti par tous les êtres vivants qui s'approchent.

Il symbolise l'esprit du Mage mais l'aura donne une image ou un sentiment très exacerbé de celui-ci. Ce sortilège peut devenir permanent si le Mage l'utilise comme un sortilège planant, par exemple, sur ses vêtements.

Méditation : 3 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 5 / j
% du khîin : 5

Nb : Un Mage ne pourra utiliser ce sortilège que pour traduire son aura de façon à ce qu'elle soit forte et perçue de tous. Ce sortilège ne permet pas de créer une aura très puissante ou spéciale. Il retranscrit toujours celle du Mage mais parce qu'elle est magique elle sera un peu plus forte, plus précise et une fois de plus perçue par tous ceux qui voient le Mage.

Boule des ombres :

Ce sortilège fait partir des mains du Mage une boule faite d'ombres, d'un diamètre de 40 cm.

Pour la conjurer, le Mage doit tenir ses mains ouvertes, poignets joints et se concentrer pour faire naître cette boule qui jaillira aussitôt sur la cible

Méditation : 1 r
Taille : 40 cm de diamètre
Dégâts : 1d4 (+1d4 / 2 niv)
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : 10 m / niv
PA : 4
% du khîin : 4

Message des ombres :

Ce sortilège permet au Mage de faire parvenir un message par le biais d'un esprit de l'ombre. Il peut communiquer 10 mots (+10 / niv).

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : /
PA : 3
% du khîin : 2

Jets des ombres :

Ce sortilège fait jaillir de chaque main du Mage des faisceaux d'ombres continus qui se dirigent vers la cible en tournoyant. Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tendre ses mains en avant et se concentrer. Deux sphères d'ombres apparaissent autour de ses mains desquelles plusieurs lignes continues partiront.

Méditation : 2 r
Taille : 10 faisceaux de 1 cm
Dégâts : 1d4 (+1d4 niv)
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : 10 m / niv
PA : 6
% du khîin : 6

Bouclier des ténèbres :

Ce sortilège crée un bouclier d'aspect noir que le Mage ou la personne de son choix peut porter. Il absorbe toutes les armes de jet (elles disparaissent) et offre une protection de 1d4+2 points (+1d4+2 tous les 4 niveaux) contre les attaques magiques engendrant une perte de PV.

Méditation : 1 r
Taille : 1 m de diamètre
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : 10 m
PA : 7 / 10 r
% du khîin : 7

Nb : Ce bouclier n'est pas matériel et ne peut donc pas absorber les coups. Il n'a pas de FD.

Mouvance :

Ce sortilège permet au Mage de transformer n'importe lequel de ses membres, voire tous (bras et mains, jambes et pieds). Ils prennent alors l'aspect de l'ombre et peuvent s'étirer jusqu'à un mètre (+1 mètre par niveau de sortilège).

Méditation : 3 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 5 / 10 r
% du khîin : 6

Ombres dansantes :

Ce sortilège fait apparaître 5 sphères d'ombre de 10 cm de diamètre. Chacune d'entre elles a un pouvoir différent, neutre, offensif ou défensif.

1^e boule : elle protège le Mage à 20 % des attaques provenant de la magie de la lumière.

2^e boule : elle se met à tourbillonner dès qu'une menace se fait sentir à moins de 50 mètres.

3^e boule : elle se met à tourbillonner dès qu'une source magique est présente dans un rayon de 20 mètres.

4^e boule : un rayon en jaillit sur ordre du Mage. Il cause 2+1d4 points de dégâts +1d2 tous les 4 niveaux de sortilège. Sa portée est de 10 mètres.

5^e boule : un rayon en jaillit automatiquement dès qu'un projectile magique (un sortilège) ou non magique (une arme) fuse vers le Mage. Ce rayon réduit de 5 points (+1d2 tous les 4 niveaux.).

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit méditer tout simplement, en se concentrant sur son empreinte magique. Alors les boules naîtront une à une de la paume de la main droite. Après être sorties, elles se positionneront autour du Mage (à moins de 10 cm) et tourneront sans cesse à vitesse régulière.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : boules de 10 cm	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 5 / 20 r
Cercle : 2	% du khîin : 7

Nb : ce sortilège est considéré comme un sortilège d'attaque.

Ailes de démons :

Grâce à ce sort, le Mage conjure deux ailes démoniaques qui lui pousse dans le dos et lui permette de voler comme un Véléid.

Méditation : 3 r	Durée : 0 r
Taille : 0	Portée : 0
Dégâts : /	PA : 7 / 10 r
Cercle : 3	% Khîin : 7 %

Forme fantomatique :

Ce sortilège permet au Mage de se rendre intangible et d'avoir l'aspect d'une ombre vivante. Il ne peut être touché que par les armes magiques ou en argent et par la magie. Il se déplace en silence et est très peu visible. Sous cette forme, il ne peut pas frapper.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 8 + 1 / 5 r
Cercle : 3	% du khîin : 9

Illusions démoniaques :

Ce sortilège permet au Mage de créer des illusions terrifiantes dans un lieu de 400 m² (+50 m² par niveau de sortilège) durant 30 secondes. Celles-ci n'ont qu'un impact mental (perte de PSM) sur les victimes. Le Mage doit faire appel aux serviteurs mineurs de la l'ombre et prononcer les mots clefs "frig ternuel ylopé mériac zirshé ouvé".

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 2 r
Taille: 400 m ²	Portée : 50 m
Dégâts : 1d8+4 (1d4 / 2 niv)	PA : 12
Cercle : 3	% du khîin : 10

Apparence :

Ce sortilège offre au Mage une compétence déguisement à 150% (+5 tous les 2 niveaux). Le Mage peut ainsi se déguiser ou plutôt prendre l'apparence d'une personne avec une dextérité exceptionnelle, magique.

Méditation : 1 min	Durée du rituel : /
Taille: /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 10 / 9 min
Cercle : 3	% du khîin : 10

Colère des ombres :

Ce sortilège permet au Mage de conjurer deux petits serviteurs des ombres de 30 cm nommés les Zagarus. Pour les conjurer, il doit simplement méditer et prononcer leur nom.

Méditation : 3 r	Durée du rituel : /
Taille: êtres de 20 cm	Portée : vue
Dégâts : 1d2 / niv	PA : 7 / 5 r
Cercle : 3	% du khîin : 10

Remarque :

Le Mage invoque en fait deux petits êtres. Chacun d'entre eux cause 1d2 points de dégâts (voire plus, selon le niveau de sortilège).

Ils attaqueront la ou les cibles désignées par le Mage tant que ce dernier le voudra (confère le paramètre points astraux).

Enfin ils ne peuvent être touchés que par la magie ou une arme magique. Ils ont un CD de 25 et 25 PV. Ils touchent automatiquement.

Voyage des ombres :

Ce sortilège permet au Mage de courir à la vitesse de 60 km / h. il a alors l'aspect d'une ombre vivante.

Méditation : 3 r	Durée du rituel : /
Taille: /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 5 / 10 min
Cercle : 4	% du khîin : 11

Terrain hallucinatoire pacifique :

Il est de type pacifique. En effet, le but du Mage doit être la création d'un lieu magique, fantastique, féérique, où l'on croiserait des choses et des êtres inimaginables, d'une beauté surprenante. Ce lieu est toujours plongé dans une douce et chaude nuit d'été, remplie de parfums de fleurs enivrants, de doux chants d'oiseaux, les hallucinations sont multiples mais ne peuvent en aucun cas nuire à des êtres vivants. Le Mage doit imaginer l'ensemble des éléments fixes et mobiles du terrain.

Après une méditation d'une semaine pendant laquelle le Mage effectue un certain nombre de rituels, le terrain devrait apparaître.

Sachez toutefois que les chances de réussite ne sont pas de 100 %. Enfin, l'illusion est tellement parfaite que personne (même se doutant d'une illusion ou ayant des pouvoirs contre les illusions) ne mettra en doute son existence. Certains états auraient tendance à appuyer une théorie selon laquelle ce type de terrain pourrait avec le temps, devenir réalité.

Méditation : 1 semaine Durée du rituel : /
Taille : 100000 m² Portée : 50 m / niv de sort
(+1000 m² / niv)
Dégâts : / PA : 30 à 70 (+30 / semaine)
Cercle : 4 % du khiin : 25

Danse funèbre :

Ce sortilège permet d'enchanter des objets (armes, armures et autres). C'est une magie ancestrale dont l'art a depuis longtemps été perdu et qui permet au Mage de créer des objets dits, vulgairement, magiques. C'est une magie de cercle 4.

Consultez le supplément Magies page 93.

Voler :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de voler, à n'importe quelle hauteur (pas dans l'espace !!! En fait pas au-dessus de 5000 mètres d'altitude s'il est bien couvert (bien que l'esprit qui le fait voler le protège du froid). Il se déplace en position debout et peut faire toutes sortes de mouvements.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tout simplement méditer en se concentrant sur son empreinte de la magie de l'ombre.

Méditation : 2 r Durée du rituel : /
Taille : / Portée : nulle
Dégâts : / PA : 15 / 5 min
Cercle : 4 % du khiin : 14

Remarque : la vitesse du Mage est de 40 km / h (+5 km / h tous les deux niveaux).

Terrain hallucinatoire fantomatique :

Il est de type fantomatique. Le but du Mage est la création d'un lieu d'épouvante et de malédiction où le danger est présent à chaque pas. C'est un véritable cauchemar : le temps est exécrable, la nature sauvage et malveillante et le sentiment d'une présence hante tous ceux qui y pénètrent. Le Mage doit imaginer l'ensemble des éléments fixes et mobiles du terrain, ainsi que l'ensemble des dangers.

Après une méditation d'une semaine pendant laquelle le Mage effectue un certain nombre de rituels, le terrain devrait apparaître.

Enfin l'illusion est tellement parfaite que personne ne mettra en doute son existence. Elle a les mêmes caractéristiques que le premier terrain. La réalité du terrain étant de toute façon présente, tous les pièges et toutes les créatures créés sont capables d'attaquer et de blesser des êtres vivants. Mais les illusions ne pourront jamais tuer. Quant à elles, un ou plusieurs coups pourront les tuer.

Méditation : 1 semaine Durée du rituel : /
Taille : 100000 m² Portée : 50 m / niv de sort
(+1000 m² / niv)

Dégâts : selon illusions PA : 40 à 80 (+30 / semaine)
Cercle : 5 % du khiin : 30

Compagnon :

Ce sortilège est très particulier bien que neutre. En fait, quand un Mage le conjure, il va créer un petit compagnon magique. Ce dernier mesure au plus une vingtaine de centimètres et possède une forme humanoïde composé par la magie de l'ombre. Il a des capacités physiques réduites de part sa taille mais des propriétés magiques issues de son élément. Il a un sens inné de la détection de la magie et de la détection du danger. De plus il n'a pas besoin de manger et de dormir et peut donc veiller sur le Mage. C'est un simple compagnon un être magique fidèle au Mage. Il a un nombre de PV qui dépend du nombre de PA utilisés par le Mage conjureur (soit 10 PV pour 5 PA utilisés : 1 pour 5 est définitivement perdu). Ses PA sont déterminés de la même manière, son CA est de 15 et son CD de 20

Méditation : 12 h Durée du rituel : /
Taille : 20 cm Portée : main
Dégâts : 1d4 PA : selon
Cercle : 5 % du khiin : 15

Ombres vivantes :

Ce sortilège permet de créer au plus trois ombres vivantes. Une ombre vivante est un serviteur guerrier apte aux confrontations avec des entités ou des êtres surnaturels, magiques et démoniaques. Sa nature, celle de l'ombre, lui permet uniquement de blesser des êtres magiques ou des démons. Il ne peut ainsi pas frapper les simples hommes. Lui-même ne peut être blessé et tué que par la magie ou une arme magique.

Les caractéristiques de l'ombre vivante sont celles de l'homme ou de la femme qui a servi à sa création. On note toutefois quelques bonus : +40 en vitesse, +25 en rapidité, +3 en CA, +1 en CD. L'être combat avec les armes qu'il possédait auparavant (transformées également en ombres) et il ne possède plus que ses compétences de combat. Il communique par télépathie ou par le langage de la Magie des ombres.

Voici le rituel de création d'une ombre vivante :

Il nécessite 10 bougies de cire noire et un rubis qui accueillera l'ombre vivante. Enfin le rituel s'opère dans une pièce dépourvue de lumière naturelle, éclairée par les seules bougies que le Mage aura préalablement installées.

Le corps d'un être mort (non magique, non démoniaque, non surnaturel) doit être déposé sur un autel.

Autour de celui-ci, l'inscription du symbole runique de l'ombre doit être présente au sol. Puis les bougies noires doivent être déposées comme suit : deux près de la tête, deux près du torse, deux près de l'abdomen, deux près des cuisses et deux près des tibias. A chaque fois, les bougies, qui fonctionnent par paires, sont placées de part et d'autres de la partie concernée.

Une fois que le Mage a allumé les dix bougies noires, il peut commencer le rituel. Rappelons que la mort de l'être utilisé pour le rituel ne doit pas remonter à plus d'une heure. Il commence par méditer durant 5 minutes. Cette phase de méditation lui permet de libérer son pouvoir magique, son khiin, et ainsi de conférer une essence magique aux bougies. Cette concentration lui permet également de s'imprégner de

l'essence du sortilège, et ainsi de créer une atmosphère magique propice à son exécution.

Cette phase méditative laisse place à un rituel d'une durée de 10 minutes. Il comporte 10 phases d'une minute. Durant ce laps de temps, le Mage va tourner autour de l'autel, éteindre les bougies une par une (une par minute) tout en prononçant de brèves paroles et répandre leur cire noire sur les différentes parties du corps de l'être défunt.

La Mage commence par la tête et le côté gauche. Il va ainsi éteindre la bougie de la tête côté gauche, répandre la cire sur la face gauche du visage durant une minute et prononcer à la fin de ce temps une parole. Il continuera ainsi de suite, torse gauche, abdomen gauche, etc. jusqu'à la tête, face de droite. Voici les phrases que le Mage prononce à chaque fin de minute :

"De chair, tu étais" (tête gauche)
"De sang, tu étais" (torse gauche)
"D'os, ton corps était fait" (abdomen gauche)
"Dans la mort, tu es plongé" (cuisse gauche)
"Dans l'oubli et la peur, tu es" (tibia gauche)
"Du silence, l'ombre naît" (tibia droit)
"De l'état morbide tu renaiss" (cuisse droite)
"La chair devient ombre" (torse droit)
"Le sang devient ombre" (torse droit)
"Une ombre, désormais tu es" (tête droite)

Les bougies sont maintenant éteintes. Lentement, depuis la tête jusqu'aux pieds, le corps se transforme et prend l'aspect d'une ombre aux trois dimensions. Dès que le corps n'est plus qu'ombre vivante, le Mage doit prononcer les quatre phrases qui suivent pour faire venir l'ombre dans le rubis qu'il porte autour du cou :

"Homme au cœur sombre"
"Accepte la loi des ombres"
"Prends ma main, frater,"
"Et rejoins dans ce rubis ta terre."
"L'ombre se lève alors et disparaît en s'amenuisant dans un tourbillon noir pour finir dans le rubis."

Méditation : 5 min	Durée du rituel : 10 min
Taille : celle du mort	Portée : vue et toucher
Dégâts : selon arme	PA : 15
Cercle : 5	% du khîin : 15

Un Mage qui possède des ombres à son service perd définitivement 3 PA par ombre créée. Enfin, leur existence nécessite l'utilisation d'un PA par jour (par ombre) pour maintenir le sortilège actif. Lorsque l'ombre est détruite ou lorsque le Mage ne lui donne pas un PA, elle est annihilée et le Mage récupère les 3 PA perdus précédemment.

Mal des Ombres :

Ce sortilège déclenche dans sa zone d'effet (400 m²), une véritable furie des ombres. Ceux qui sont présents ou à proximité pourront distinguer de nombreuses ombres démoniaques aux allures et aux traits tout aussi malsains et effrayants.

Ils ont un aspect démoniaque, leurs membres dont hideux et musclés et leurs mains griffues. Des cris stridents accompagnent leur tourbillonnement perpétuel autour des

êtres présents dans la zone d'effet où les ombres semblent jouir d'une vie propre.

Pour conjurer les ombres, prisonnières sur un plan parallèle de Rondahl, le Mage doit méditer profondément et se concentrer sur l'empreinte qu'exerce sur lui la magie de l'ombre. Les ombres sortent alors du sol et des esprits démons de toutes tailles et d'aspects variables mais toujours horrible, surgissent et se forment dans la zone d'effet, barrière magique qui les retiendra et les empêchera de fuir.

Méditation : 5 r	Durée du rituel : /
Taille : variable	Portée : vue
Dégâts : cf. remarques	PA : 25
Cercle : 6	% du khîin : 20

Remarques :

Les dégâts sont de deux natures. Les principaux sont des dégâts en PV : 10+2d4 (+1d6 par niveau de sortilège) infligés par les ombres.

Chaque être vivant perd également 2+1d8 PSM. Enfin, les démons sont présents durant 10 secondes (3 rounds de combat) durant lesquelles ils accomplissent leur tâche de destruction.

Ils ne peuvent être touchés que par la magie ou des armes magiques ; quoi qu'il arrive, les dégâts indiqués ci dessus seront subis. Leur CD est de 30 et leurs PV sont de 35.

6.2.10 Magie de l'esprit

Détection :

Ces sortilèges permettent comme leur nom l'indique de détecter certaines choses : les pièges, les mensonges, la Magie, l'invisibilité, les illusions etc...

En fait, il existe un sortilège de détection pour chaque chose que l'on veut détecter. Il faudra donc que le Mage choisisse à chaque fois qu'il acquiert une détection quelles sont les choses qu'il détecte avec. Les paramètres sont donc les mêmes pour tous les sorts de ce type.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 4

Si par exemple, vous désirez pour votre personnage le sortilège détection de l'invisibilité, vous n'aurez qu'à l'inscrire sur la feuille de sortilèges avec les paramètres ci-dessus.

Remarques :

Les sortilèges de détection n'ont pas forcément l'efficacité espérée. Il est par exemple impossible d'avoir un sortilège détection de l'or : de l'or, il y en a partout, à commencer par celui qui est dans la bourse de votre personnage. Une détection est relative à quelque chose de concret et si possible unique dans un environnement proche. Enfin, lorsqu'un Mage utilise un sortilège de détection, il est le seul à connaître la réponse (dans sa tête).

Ventriloquie :

Ce sortilège permet au Mage de projeter à l'endroit de son choix (selon portée) des paroles aux tonalités désirées.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 2
Cercle : 0	% du khîin : 2

Oreille de sorcier :

Ce sortilège permet au Mage d'écouter au-delà des murs et des bruits. En se concentrant sur un lieu précis, il pourra entendre tout ce qui s'y dit.

Méditation : permanente	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 5 m / niv
Dégâts : /	PA : 2 / 20 r
Cercle : 0	% du khîin : 2

Eil de sorcier :

Ce sortilège permet au Mage de voir au-delà des obstacles dans une direction précise. Il peut également déjouer les illusions. En se concentrant, le Mage peut voir deux fois plus loin.

Méditation : permanente	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 5 m / niv
Dégâts : /	PA : 2 / 20 r

Cercle : 0 % du khîin : 2

Protection :

Ces sortilèges concernent des choses précises. Ils ne peuvent protéger de la Magie, d'un acte (assassinat, vol par exemple) ou d'un objet (protection contre les flèches)

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : /
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 6

Les protections classiques sont :

Contre le froid, la chaleur, le feu, une maladie particulière, un poison particulier, etc...(non magiques)

Passe-passe :

Ce sortilège permet de faire des tours mineurs de prestidigitation.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue, toucher
Dégâts : /	PA : 1 / min
Cercle : 0	% du khîin : 1

Inattention :

Ce sortilège permet au Mage de cacher un détail ou un objet (donc, soit une chose immatérielle, soit une chose matérielle) aux yeux d'une ou plusieurs personnes. Cette chose peut se trouver sur lui ou sur un de ses comparses. La réussite est automatique dans la mesure où la chose cachée n'est pas si flagrante. On ne peut pas avec ce sortilège cacher une épée à deux mains...

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle ou vue
Dégâts : /	PA : 3 / min
Cercle : 0	% du khîin : 4

Illusion mineure (premier niveau) :

L'illusion de premier niveau permet de créer une forme, quelle qu'elle soit, d'une surface maximum de 50 cm x 20 cm x 20 cm. L'illusion ainsi créée ne bouge pas et est détruite au moindre contact (sauf par le Mage).

Pour conjurer cette illusion, le Mage doit se concentrer sur la chose à créer.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : 0 r
Taille : 20000 cm ³	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 2 / j
Cercle : 0	% du khîin : 2

Soins mineurs :

Ce sortilège permet de soigner les blessures d'un être vivant. Ce dernier regagne 3+1d8 PV. Lors de l'utilisation de ce sort, la main du Mage ainsi que la partie soignée du malade sont entourées d'un halo lumineux.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 0	% du khîin : 5

Fracassement :

Ce sortilège permet au Mage de briser tout ce qui est en verre, et notamment les vitres. Après s'être concentré, le Mage doit prononcer le mot clef "balurr" A cet instant, tout le verre se trouvant dans le champ d'action du sortilège explose en éclats.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : 100 m ² (+50 m ² / niv)	Portée : 10
Dégâts : /	PA : 4
Cercle : 1	% du khîin : 5

Fermeture :

Ce sortilège permet au Mage de bloquer un passage à l'aide de la force de son esprit. Il crée ainsi un mur invisible capable de résister à tout type d'attaque naturelle.

Ce mur peut-être détruit par la seule force magique d'un Mage ou d'un personnage aidé d'un Mage dans sa tentative.

Enfin cette force de fermeture peut-être appliquée sur une porte ou sur un passage d'égale dimension

Méditation : 1 h	Durée du rituel : /
Taille : 4 m x 3 m	Portée : 5 m
Dégâts : /	PA : 5 et +
Cercle : 1	% du khîin : 6

Nb : C'est un sortilège spécial dont la mise en place nécessite plus de 5 PA (c'est une base). En effet, la puissance du sortilège dépendra de la force magique dont fera usage le Mage.

Cette force se chiffre en PA. Ainsi, plus le Mage lui procure de PA et plus sa résistance sera grande contre une tentative d'ouverture du passage. Une ouverture ne peut être faite que par la seule volonté d'un Mage ou d'un personnage aidé d'un Mage (auquel cas on rajoute la moitié de la volonté du personnage à celle du Mage pour le test). Seul un Mage, et un seul à la fois, peut aider un personnage à briser le sortilège.

Le principe d'ouverture est le suivant : chaque PA octroyé à la fermeture du passage, en plus des 5 de base requis, donne un malus de 3 %.

Par exemple, l'utilisation de 20 PA en plus de 5 de base, offrira un malus de 60 % (20 x 3). Ce malus s'applique aux test de volonté de celui qui tente de détruire le sort. Ce dernier doit réussir 3 tests de volonté. L'échec ou la réussite d'un test lui fait perdre des PA selon le principe donné par le tableau ci-contre.

PA	Echec	Réussite
5-9	1	/
10-14	1d2	/
15-19	1d4	/
20-24	1d4+1	1
25-29	1d6+1	1d2
30-34	2d4	1d4
35-39	2d4+1	1d4+1
40-44	2d4+2	1d6+1
45-49	3d4+1	2d4
50-54	2d6+2	2d4+1
55-59	2d8+2	2d4+2
60-64	2d10+2	3d4+1
65-70	2d12+2	2d6+2

Si les trois tests sont réussis, même après plusieurs échecs, le sortilège est détruit.

Illusion mineure (deuxième niveau) :

L'illusion de deuxième niveau permet au Mage de créer une forme, quelle qu'elle soit, d'une surface maximum de 2 mètres x 2 mètres x 3 mètres. l'illusion ainsi créée peut se mouvoir et parler (par ventriloquie magique). Si elle est touchée, elle ne se dissipe pas (sauf si l'individu a conscience de l'illusion) mais l'objet ou la main qui touche passe au travers.

Pour conjurer cette illusion, le Mage doit se concentrer sur la forme qu'il désire créer. Chacun de ses mouvements, chacune de ses paroles nécessite la concentration du Mage.

Méditation : permanente	Durée du rituel : /
Taille : 12 m ³	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 4 / j
	(+1 / geste et par phrase)
Cercle : 1	% du khîin : 6

Nb : il est nécessaire d'apprendre l'illusion de premier niveau pour pouvoir apprendre celle de deuxième niveau.

Télékinésie :

Ce sortilège permet au Mage de soulever et de déplacer à faible vitesse des objets ou des êtres vivants à concurrence de 5 Kg (+1 kg tous les 2 niveaux de sortilège). La vitesse de déplacement est de 3 km / h (50 mètres par minute soit 2,5 mètres par round)

Méditation : permanente	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 4 / 10 r
Cercle : 1	% du khîin : 5

Charme :

Ce sortilège permet au Mage de se rendre plus charismatique et séduisant. Il fera également preuve d'un certain esprit et d'humour supplémentaire : +20 % en charme (+5 tous les 3 niveaux de sortilège).

Le sortilège peut-être planant (mis sur les vêtements que porte le Mage) ou simplement conjuré pour une période donnée dépendant du nombre de PA utilisés par le Mage.

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 2 / j
% du khîin : 5

Méditation : 2 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 10 / j
% du khîin : 7

Nb : Rappelons que le charme n'est pas la beauté. C'est une chose très abstraite qui intervient au deuxième plan, après avoir rencontré une personne.

On se retourne bien souvent pour regarder quelqu'un de beau ou alors quelqu'un qui a beaucoup de charme (au moins 80%). Le charme intervient donc surtout quand on parle avec quelqu'un : ce sont les gestes, les rictus, la façon d'être, de parler, etc.

Aura :

Ce sortilège permet au Mage de se créer une aura propre à sa magie et à son caractère. En fait, cette aura permet au Mage de créer une sorte de champ invisible autour de sa personne. Celui-ci est ressenti par tous les êtres vivants qui l'approchent.

Il symbolise l'esprit du Mage mais l'aura donne une iMage ou un sentiment très exacerbé de celui-ci. Ce sortilège peut devenir permanent si le Mage l'utilise comme un sortilège planant, par exemple, sur ses vêtements.

Méditation : 3 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 1

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 5 / j
% du khîin : 5

Nb : Un Mage ne pourra utiliser ce sortilège que pour traduire son aura de façon à ce qu'elle soit forte et perçue de tous. Ce sortilège ne permet pas de créer une aura très puissante ou spéciale. Il retranscrit toujours celle du Mage mais parce qu'elle est magique elle sera un peu plus forte, plus précise et une fois de plus perçue par tous ceux qui voient le Mage.

Soins majeurs :

Ce sortilège permet de guérir des blessures avec plus d'efficacité. L'être blessé regagne 6+2d8 PV.

Méditation : 2 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : toucher
PA : 4
% du khîin : 10

Télépathie :

Ce sortilège permet au Mage de communiquer mentalement avec un être vivant quelque soit la distance s'il le connaît, et à vue s'il ne le connaît pas. Pour cela, le Mage doit se concentrer en pensant à la personne.

Méditation : permanente
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : selon
PA : 6 / 10 r
% du khîin : 7

Charme :

Ce sortilège permet au Mage d'accroître son aura. Il bénéficie d'un bonus de +50 % en charme.

Illusions majeures :

L'illusion majeure permet au Mage de créer une forme, quelle qu'elle soit, d'une surface maximum de 6 mètres x 3 mètres x 3 mètres. L'illusion ainsi créée peut se mouvoir, parler et procure des sensations à qui la touche, la regarde ou la sent. Elle a donc une odeur, une aura, une chaleur, etc.

Quiconque la touche ressentira ce que l'objet ou la forme vivante ferait ressentir.

Pour conjurer cette illusion, le Mage doit se concentrer sur ce qu'il veut créer. Chacun de ses mouvements, chacune de ses paroles nécessite la concentration du Mage.

Méditation : permanente
Taille : 54 m³
Dégâts : cf. remarque

Durée du rituel : /
Portée : 10 m / niv.
PA : 8 / j
(+2 / geste et par phrase)
% du khîin : 12

Cercle : 2

Remarques :

Si le Mage crée un être vivant (homme ou animal), celui-ci ne pourra pas infliger de dégâts. Il pourra attaquer mais les défenseurs auront l'impression d'éviter ses attaques. De plus l'illusion ne pourra porter d'objets non illusoire.

En revanche, un Mage de cercle 6 sera en mesure de faire accomplir de tels actes à l'illusion qu'il a créée. De plus, celle-ci pourra être autonome, tout en étant loin du Mage. Ce dernier n'a qu'à se concentrer quelques fois par jour.

Lecture de Pensées :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de lire les pensées ou de ressentir les sentiments d'un être vivant. Pour cela, il lui suffit de se concentrer sur l'être. Ce dernier peut néanmoins se défendre grâce à sa volonté.

Méditation : permanente
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : 10 m
PA : 6
% du khîin : 5

Mur :

Ce sortilège permet au Mage de créer un mur invisible d'une résistance certaine. Le mur mesure deux mètres de long (+1mètre tous les 2 niveaux) pour 20 cm d'épaisseur (+10 cm tous les deux niveaux)

Méditation : 2 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 2

Durée du rituel : /
Portée : Mage
PA : 8 / 5 min
% du khîin : 7

Nb : Ce mur a une résistance de R12 (+4 tous les 2 niveaux de sortilège). Enfin, le mur part (plus ou moins 90°) depuis le Mage jusqu'à sa distance maximale ou moins si le Mage le désire. Il naît d'un coup, très rapidement et peut donc être utilisé pour défoncer un autre mur ou une porte : puissance de 90 % (+10 % tous les 2 niveaux de sortilège) et dégâts de 1d4+1 (+1d2 tous les deux niveaux de sortilège).

Esprit Astral :

Ce sortilège permet au Mage de réguler tout ce qui constitue son corps. Par exemple, il peut stopper une hémorragie, réparer une fracture, etc.

Il permet donc au Mage de guérir un mal qui le tourmente physiquement ou mentalement.

Il peut également agir sur un autre être en projetant son esprit (dans ce cas, le nombre de PA utilisés est multiplié par deux).

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher, nulle
Dégâts : /	PA : selon
Cercle : 2	% du khîin : 10

Nb : Le coût en PA est le suivant :

Hémorragie : 1 PA	Fracture : 3 PA
Infection : 1 PA	Guérir un trouble : 5 PA
Empêcher un amputation : 8 PA	
Retirer une brûlure ou une cicatrice : 1 PA chaque	

Projection :

Ce sortilège permet au Mage d'exercer une force invisible sur un être vivant ou sur un objet instable, qui n'est pas fixé. Cette force va repousser voire projeter la cible (l'être vivant chute et subit des dégâts). Le résultat dépend de la puissance de l'opposant. La force invisible est de 90% (+10% tous les deux niveaux de sortilège).

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 10 m / niv
Dégâts : 1d4	PA : 7
Cercle : 3	% du khîin : 6

Sommeil :

Ce sortilège permet au Mage d'endormir un être vivant tous les deux niveaux de sortilège. Le Mage a un bonus de +10 % en volonté (+10 % tous les 2 niveaux de sortilège). Les êtres vivants sont endormis pour 10+1d20 rounds.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 7
Cercle : 3	% du khîin : 6

Remarque :

Le Mage est testé pour chacune des personnes affectées par le sortilège. Dès qu'un test échoue, la personne ne s'endort pas. Chaque partie en présence doit jeter 1d30 et ajouter le résultat à sa volonté. Le Mage doit séparer son pourcentage de Volonté à sa guise sur les cibles visées (sauf s'il évidemment, il n'y en a qu'une). Mais l'addition de ces pourcentages ne doit pas dépasser le pourcentage de volonté du Mage (avec bonus).

Le Mage jette autant de d30 qu'il a de cible et ajoute les résultats aux pourcentages de volonté attribués à chaque cible.

Par exemple, Sandrall a une volonté égale à 130 % et trois niveaux de sortilège sommeil. Il a donc une volonté égale à 150 % (130+10+10) quand il utilise ce sortilège.

Deux orcs ayant une volonté de 80 % font face à Sandrall. Il décide de les endormir et partage sa volonté à raison de 100 % sur le premier et de 50 % sur le deuxième.

Les deux orcs jettent un d30 et obtiennent respectivement 27 et 18. Sandrall fait de même et obtient un 12 et un 2. Le premier est endormi (112 pour sandrall > 107 pour l'Orc), mais le deuxième continue à charger sandrall (52 pour Sandrall < 98 pour l'Orc).

Nb : Un Mage qui utilise un tel sortilège n'a pas à connaître la volonté de ses cibles.

Guérison des maladies :

Ce sortilège permet au Mage de guérir les maladies non magiques. Le malade guérit sur-le-champ.

Méditation : 1 à 3 h	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 5+1d12 / h
Cercle : 3	% du khîin : 10

Guérison d'une fracture :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de guérir une fracture. Un tel sortilège réduit de deux tiers la durée de convalescence et de handicap. Le blessé regagne 1+1d4 PV.

Méditation : 10 min	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 8
Cercle : 3	% du khîin : 10

Soin d'un poison :

Ce sortilège permet d'éliminer du corps un poison non magique particulier (à choisir avant d'apprendre le sortilège). Le sujet est guéri aussitôt.

Méditation : 5 min	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 10
Cercle : 3	% du khîin : 8

Champ de Force :

Ce sortilège crée un champ de force invisible qui protège le Mage de tous les types d'attaque engendrant la perte de PV. Ce champ a une résistance R5 (+3 tous les 2 niveaux de sortilège).

Si jamais, le champ devait encaisser un coup supérieur à sa résistance, il serait détruit et le Mage perdrait la différence (entre les dégâts et la résistance) en PV et en PA.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 6
Cercle : 3	% du khîin : 7

Lévitation :

Ce sortilège permet au Mage de léviter et de se déplacer dans l'air et latéralement et en hauteur à concurrence de 10 mètres par niveaux.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
------------------	---------------------

Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 3

Portée : nulle
PA : 4 / 10 r
% du khîin : 6

Connaissances :

Ce sortilège apporte au Mage à un moment donné, ponctuel (celui de la conjuration) une connaissance supérieure qui lui permettra, sans doute, de résoudre le problème auquel il est confronté, celui qui l'a sûrement poussé à conjurer connaissances.

Les connaissances apportées sont de 4 sortes :
Légendes, plantes, langages et générales.

Ainsi après la conjuration, le pourcentage de connaissance concerné augmente de 100 % (+10 % tous les deux niveaux de sortilège). Si le chiffre ainsi obtenu offre la réponse à la question que se pose le Mage, tant mieux, sinon, il pourra apprendre quelques informations plus riches que celles qu'il pouvait conclure avant l'effet du sortilège. Sachez, enfin, que tout est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 3

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 4 / 10 r
% du khîin : 6

Nb : Quand on sait, on sait. Donc, 10 rounds (30 secondes) doivent suffire à se rappeler ses connaissances. C'est pourquoi seuls 8 PA sont à priori nécessaires. On considère donc, en tant que MJ, qu'au bout de 30 secondes, le Mage a appris ce qu'il voulait, justement apprendre. Mais certains cas peuvent mériter une plus longue recherche dans les fins fonds de la mémoire. Donc un Mage peut être amené à utiliser plus de 8 PA et donc, plus de 30 secondes.

Enfin, les connaissances apprises sont connues à un moment donné celui de leur utilisation. Donc, une heure après la conjuration, toutes les connaissances sont perdues. Les laisser sur un morceau de papier ne suffirait pas à les retenir. La Connaissance, c'est une chaîne d'autres connaissances. Quand on ne les a pas, on ne peut avoir la Connaissance...

Contrôle :

Ce sortilège permet au Mage de contrôler par le biais d'une force magique invisible les attaques et gestes d'autrui (dans une certaine mesure...).

Le principe est simple : soit le Mage veut se défendre d'une attaque, soit il veut utiliser le bras d'un autre contre lui-même ou contre un autre individu.

Méditation : 1 r
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 3

Durée du rituel : /
Portée : 10 m
PA : 10 / 5 r
% du khîin : 15

Quelque soit le cas la force de contrôle du sortilège à un potentiel calculé de la victime (un contrôle sur une personne tous les 10 niveaux de sortilège. Donc, il n'y a qu'au niveau 11 que le Mage pourra utiliser ce sortilège sur deux personnes en même temps et au niveau 21 de sortilège sur 3, etc...)

La force de contrôle du Mage est de 190 % (+10 % par niveau de sortilège).

Quand il cherche à se défendre d'une attaque qu'on lui porte, on compare son chiffre de contrôle + 1d30 au chiffre suivant de l'attaquant 2 x force bras + CA global de l'attaque portée + 1d30.

Celui qui obtient le plus haut chiffre réussit. Soit le coup est porté, soit le Mage repousse violemment l'attaque, écartant l'adversaire de 3 mètres.

Quand il cherche à contrôler quelqu'un, le Mage utilise son chiffre de contrôle + 1d30 que l'on compare au chiffre suivant de la personne visée : puissance + 2 x volonté + 1d30. celui qui obtient le plus haut chiffre l'emporte. Soit l'être visé ne subit rien, soit le Mage le contrôle pour un round et décide de le faire agir.

On considère plusieurs situation :

- L'acte ordonné est attaquer un autre être. Pas de problème, l'individu contrôlé attaque un autre être pendant le round.

- L'acte ordonné est blesse-toi ou suicides-toi. Dans ce cas, l'être contrôlé a encore droit à une chance. S'il réussit un test à -10 % sous sa volonté, il n'effectuera pas cet acte extrême ; en cas d'échec, il se blessera au maximum de son arme à un endroit vital. Il est alors probablement mort ou en tout cas, dans le coma.

- Enfin pour tous les autres actes à priori l'exécution ne pose aucun problème particulier (mais Maîtres de jeu, soyez vigilants)

Altération de la taille :

Ce sortilège permet au Mage de perdre ou de gagner de la taille à concurrence de 5 cm par niveau de sortilège. Son poids varie en fonction de la modification de taille mais ses affaires personnelles ne sont pas affectées (hormis ses vêtements).

Méditation : 1 r / 20 cm
Taille : +/- 5 cm / niv
Dégâts : /
Cercle : 4

Durée du rituel : /
Portée : nulle
PA : 8 / 30 min
% du khîin : 10

Afflux astraux :

Ce sortilège fait jaillir des mains du Mage une sorte d'éclair, composé de plusieurs faisceaux lumineux argentés, qui va automatiquement vers la tête de la cible à laquelle pense le Mage. Celle-ci est un être vivant que le Mage a vu au moins une fois. L'éclair provoque un choc psychique qui engendre la perte de PA. Si ceux-ci tombent brutalement en dessous de 0, la tête explose.

Méditation : 1r
Taille : +/-5 cm / niv
Dégâts : 2 PA / niv
Cercle : 4

Durée du rituel : /
Portée : illimitée
PA : 10
% du khîin : 14

Guérison de la Cécité :

Ce sortilège permet au Mage de guérir la cécité. Ses chances sont égales à 20 % (+5 % par niveau). L'aveugle ne peut subir qu'une tentative par an.

Méditation : 1 h
Taille : /
Dégâts : /
Cercle : 4

Durée du rituel : /
Portée : vue
PA : 10+1d8
% du khîin : 15

Animation d'objets :

Ce sortilège permet au Mage d'animer n'importe quel objet (au choix) dans un lieu d'une surface de 100 m² (+10 m² par niveau). Il peut animer jusqu'à deux objets par niveau de sortilège (2 kg maximum) qui auront un comportement agressif et chercheront à frapper les personnages qui sont contre le Mage.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : 2 kg	Portée : 10 m
Dégâts : selon objet	PA : 10 / min
Cercle : 4	% du khîin : 9

Nb : Les dégâts infligés par les objets vont de 1 point à 1d6+1. Ils ont un CA de 8 et un CD de 5.

Esprit guerrier :

Ce sortilège permet au Mage d'envoûter ses camarades pour leur communiquer une sorte de frénésie guerrière. En fait le Mage conjure ce sortilège en se concentrant sur les personnages sujets ou sur lui-même.

Les personnages seront enivrés par l'esprit guerrier durant une heure (+30 minutes par niveau de sortilège). Ils profiteront alors de plusieurs bonus applicables en combat : +7 en CA, +2 en CD, +4 aux dégâts, +20 % en volonté et +10 % à la localisation. Enfin ce sortilège peut affecter 4 personnes (+1 tous les 3 niveaux de sortilège).

Méditation : 15 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : vue
Dégâts : /	PA : 4 / être
Cercle : 4	% du khîin : 15

Voler :

Ce sortilège, comme son nom l'indique, permet au Mage de voler, à n'importe quelle hauteur (pas dans l'espace !!! En fait pas au dessus de 5000 mètres d'altitude s'il est bien couvert (bien que l'esprit qui le fait voler le protège du froid). Il se déplace en position debout et peut faire toutes sortes de mouvements.

Pour conjurer ce sortilège, le Mage doit tout simplement méditer en se concentrant sur son empreinte de la magie de l'esprit.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 15 / 5 min
Cercle : 4	% du khîin : 14

Malédiction :

Ce sortilège permet au Mage de maudire une ou plusieurs personnes ou un lieu. Les conséquences peuvent être légères comme terribles. Leur ampleur dépend de la condition psychologique dans laquelle se trouve le Mage : colère, au bord de la mort, etc.

La malédiction est limitée : le personnage possède 500 points de malédiction à l'acquisition du sortilège. C'est un potentiel important qui mérite de ne pas être gaspillé.

Ce sortilège a une puissance certaine qui dépend en partie de la magie et en partie du Mage. En effet l'état psychologique et les sentiments du Mage au moment de la conjuration du sortilège jouent un rôle important.

Ainsi, le Mage doit vraiment être dans un état de colère, d'angoisse ou de peur pour que la malédiction porte ses fruits.

Si ce n'est pas le cas, il ne pourra utiliser que 50 points de malédiction. Si c'est le cas, il pourra utiliser, selon l'intensité de l'état, jusqu'à 450 points. Si le sortilège est lancé au moment de la mort du Mage, plus de 450 points peuvent être utilisés.

Le sortilège peut affecter une personne, un groupe de personnes ou un lieu. Les conséquences sont différentes dans les trois cas :

- Malédiction d'une personne :

Une personne maudite par le Mage sera directement affectée. Plus les points de malédiction sont élevés et plus les conséquences sont graves.

Les points de malédiction affectés à une personne ne peuvent dépasser 200 sauf si elle est à l'origine de la mort du Mage.

De 1 à 25 points : la personne joue de malchance durant un jour par point de malédiction.

De 26 à 49 : la personne n'a vraiment pas de chance durant un jour par point de malédiction.

De 51 à 100 points : l'individu maudit est d'une manière ou d'une autre confronté à la mort : maladie, embuscade, etc...

Le risque est sérieux et même s'il sort indemne de cette épreuve, des séquelles le marqueront à vie.

De 101 à 200 points : un démon de type 4 réagit à l'appel de la malédiction et fera tout pour nuire à la personne maudite et à son entourage avant d'essayer de la tuer.

Plus de 201 points (si le Mage est tué) : deux démons de type 4 réagissent à l'appel de la malédiction. Ils agiront de la même façon que précédemment mais tenteront après un mois d'emmener le maudit dans les Abysses où les pires tortures entraîneront sa mort lente, s'il a de la chance... De plus, en cas de réussite, son âme sera enfermée dans un rubis.

Si le maudit parvient à tuer les deux démons, il sera épargné par la malédiction.

- Malédiction d'un groupe de personnes :

Dans ce cas, le nombre minimum de points de malédiction est de 200. L'intensité des conséquences varie en fonction du nombre de points utilisés.

Si le groupe est à l'origine de la mort du Mage ou si ce dernier utilise plus de 450 points, les conséquences peuvent être mortelles pour les personnes du groupe (un groupe = 10 personnes maximum). Reportez vous aux conséquences de 51 à 100 points de malédiction par personne. Au moins deux personnes y laisseront la vie d'une façon mystérieuse.

Pour une utilisation de moins de 449 points et si le Mage n'est pas mort, les conséquences sont progressives et affectent chaque membre du groupe : perte financière, maladie, perte du travail, blessure permanente, etc ;

Au moins trois personnes auront été gravement affectées. Leur situation passée se sera dégradée de 50 % ; l'un peut devenir clochard, un autre être amputé des deux bras, etc.

- Malédiction d'un lieu :

Le Mage doit mourir ou utiliser au moins 400 points de malédiction pour maudire un lieu. Sauf si le Mage a une idée très précise des conséquences de son geste, le lieu devient identique à un terrain hallucinatoire de type fantomatique. Ce

lieu doit être connu du Mage et il ne doit pas dépasser les 500000 m² ; le chaos est désormais présent.

Méditation : 1 r Durée du rituel : /
 Taille : / Portée : vue ou pensée
 Dégâts : selon PA : selon
 Cercle : 5 % du khîin : 20

Puissance	Niv. du MV	PA requis
Normale	1 à 5	4 PA
Moyenne	6 à 10	8 PA
Grande	11 et +	12 PA

Remarques :

Les conséquences sont souvent subjectives et leur appréciation est laissée au MJ. Il faut analyser la psychologie du personnage qui maudit pour imaginer ce qu'il peut résulter de sa malédiction sur le lieu.

Le coût en PA est égal à la moitié des points de malédiction utilisés, dont un tiers sera perdu définitivement par le Mage, sauf dans le cas où la malédiction se produirait au moment de sa mort...

Appel des morts vivants :

Ce sortilège permet au Mage de faire sortir de terre des morts et de les animer. Pour cela il faut évidemment qu'à l'endroit où se situe le Mage, des morts aient été enterrés.

Le nombre de morts animés dépend donc du nombre de morts enterrés dans les parages. De plus leur puissance varie selon les individus. Mais le nombre n'est pas à évaluer lorsque le personnage se trouve dans un lieu mortuaire (cimetière, ancien champ de bataille). Evidemment, le Mage devrait en toute logique chercher à lancer le sort dans un lieu hautement pourvu en cadavres. A titre d'exemple :

- Un cimetière fournira, selon son envergure, une moyenne de 50 à 5000 morts vivants utilisables (cimetière de village ou cimetière de cité marchande)
- Un ancien champ de bataille pourra lui fournir de 500 à beaucoup plus selon le nombre de troupes engagées dans la bataille auparavant. 500 est un minimum.

D'autres lieux pourront fournir des morts (un village pillé par exemple). Au pire, le Mage pourra tuer lui-même si besoin est et surtout s'il en a les moyens.

La table ci-dessous permet un tirage aléatoire du nombre de morts disponible en un lieu donné (Jetez 1D20) :

Résultat	Nb de MV
1 à 5	Aucun
6 à 9	1
10 à 13	1d4+1
14 à 17	1d6+2
18 à 19	1d8+3
20	1d10+4

Ceci ne permet que de définir le nombre de morts vivants disponibles, et non pas ceux qui seront appelés.

A partir de 50 MV, un des morts vivants est de puissance moyenne.

A partir de 500 MV, un des Morts vivants est de puissance grande.

Chaque mort vivant requière l'attention et les efforts du Mage (entendez PA).

Ainsi, vous le voyez, le Mage est limité par le nombre de ses PA. Il ne pourra lever qu'un nombre certain de morts vivants, qui dépendra de sa réserve de PA.

Il faut donner chaque semaine les PA aux morts vivants pour qu'ils restent animés, sinon ils s'effondreront et retourneront dans la mort.

Un mort vivant moyen est un ancien personnage dont le niveau allait de 6 à 10 lors de sa mort.

Exemple :

Kraniss est un puissant sorcier et nécromancien traqué. En effet, il a été pris dans une embuscade par des troupes de Chastes et s'est replié avec le peu d'homme qu'il lui restait dans un village de moyenne envergure. Il sait que les catholiques devraient attaquer le lendemain matin. Mage de cercle 5 depuis peu, il a 100 PA..

Il se rend dans le cimetière du village. Là bas, une centaine de morts pourront être à sa disposition. Mais il ne pourra pas tous les lever. Dans le lot, il y aura deux Morts vivants de moyenne puissance. Il pense donc qu'il lèvera 21 morts vivants normaux (pour 84 PA par jour) et 2 morts vivants moyens (pour 16 PA par jour). Puis il se ravise. En effet, il n'a pas vraiment besoin de morts vivants de puissance supérieure. Sa propre garde personnelle lui suffit amplement et c'est un gaspillage. Il a besoin de masse et pas d'élites. En conséquence, il décide de ne pas réveiller les deux morts vivants moyens, et préfère à leur place, lever 4 morts vivants normaux de plus ce qui devrait amplement suffire. Le voilà à la tête d'une troupe de 25 morts vivants dévoués entièrement à lui. Il absorbe ensuite une potion de PA, car il sait que la bataille sera rude contre les catholiques et qu'il aura besoin de ses autres pouvoirs. Pendant ce temps, 25 morts vivants ont commencé à envahir le village et à terrifier les derniers habitants...

Dans le cas où il aurait eu besoin des morts-vivants pour deux semaines, il aurait été obligé d'en prendre deux fois moins pour pouvoir les entretenir tous en PA.

Les morts sont vivants jusqu'à ce que le Mage les congédie ou jusqu'à ce qu'ils soient tués.

Méditation : selon Durée du rituel : /
 Taille : / Portée : 2500 m²
 Dégâts : selon PA : selon
 Cercle : 5 % du khîin : 20

Remarque :

La méditation est en moyenne de 8 heures, mais peut varier beaucoup selon le nombre de morts vivants appelés.

Bien entendu, le Mage n'est pas obligé de lever tous les morts vivants dont il est capable.

Enigme :

Lorsque le Mage conjure ce sortilège, il doit prononcer les mots qui forment une énigme (à déterminer par le joueur). Les hommes à qui s'adressent le Mage sont alors obligés de réfléchir à cette énigme. Ils ne feront rien d'autre tant qu'ils ne répondront pas à l'énigme.

Ils ne peuvent être attaqués lorsqu'ils réfléchissent car un globe de protection invisible les protège. Enfin, ils seront libérés du charme que lorsqu'ils auront trouvé la réponse ou qu'ils l'auront entendue et répétée.

Méditation : 1 r	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : 50 m
Dégâts : /	PA : 15
Cercle : 5	% du khîin : 15

Yin&Yang :

Rien ne fait plus plaisir à un Mage que de voir ses adversaires se taper dessus. Ce sort permet d'altérer la perception d'une personne qui prendra ses amis pour ses ennemis et vice-versa. Le jeteur du sort à 10 % par niveau d'altérer la vision de sa cible. Sa victime restera sous son contrôle pendant 1 minute par niveau.

Méditation : 4 r	Durée : 0 r
Taille : 1 cible + 1 / 5 niv	Portée : 10 m / niv
Dégâts : /	PA : 25
Cercle : 5	% Khîin : 18 %

Panique :

Ce sortilège déclenche dans sa zone d'effet (400 m²), une véritable furie d'esprits invisibles.

Ce sont des esprits servants invisibles qui, par leur présence et leurs mouvements, créent une ambiance terrifiante et provoque un stress incontrôlable chez ceux qui sont présents dans l'air d'effet.

Les dégâts physiques sont infligés par la force de leurs coups. Pour conjurer les ombres, prisonnières sur un plan parallèle d'Ocuze, le Mage doit méditer profondément et se concentrer sur l'empreinte qu'exerce sur lui la magie de l'esprit. Les esprits sortent alors du sol et des esprits invisibles surgissent et se forment dans la zone d'effet, barrière magique qui les retiendra et les empêchera de fuir.

Méditation : 5 r	Durée du rituel: /
Taille : variable	Portée : vue
Dégâts : cf. remarques	PA : 25
Cercle : 6	% du khîin : 20

Remarques :

Les dégâts sont de deux natures. Les principaux sont des dégâts en PV : 10+2d4 (+1d6 par niveau de sortilège) infligés par les ombres.

Chaque être vivant perd également 2+1d8 PSM. Enfin, les esprits sont présents durant 10 secondes (3 rounds de combat) durant lesquelles ils accomplissent leur tâche de destruction.

Ils ne peuvent être touchés que par la magie ou des armes magiques ; quoi qu'il arrive, les dégâts indiqués ci dessus seront subis. Leur CD est de 30 et leurs PV sont de 35.

Régénération :

Ce sortilège permet au Mage de régénérer le membre d'une personne vivante. Ce dernier repousse en un mois.

Méditation : 1 h	Durée du rituel : /
Taille : /	Portée : toucher
Dégâts : /	PA : 25
Cercle : 6	% du khîin : 22

6.2.11 Sorts Communs aux 4 Magies

Les sorts suivants sont strictement identiques en tous points dans chacune des 4 magies des composantes (si l'on excepte quelques petites différences dans la forme qu'ils adoptent). Par souci de rapidité ils sont regroupés ici. Comme ce sont des sorts d'assez haut cercle (2 minimum), de toute façon les personnages ne devrait pas songer à les avoir avant un bout de temps, si toutefois ils parvenaient intacts jusque là (sauf pour le premier).

Globe de (couleur, ombre, lumière, esprit) :

Pour le conjurer, le Mage n'a qu'à se concentrer. Le globe apparaît autour de ses mains et il a pour fonction de protéger le Mage contre toutes sortes d'attaques magiques.

Méditation : 2 r	Durée du rituel : /
Taille : 20 cm de diamètre	Portée : nulle
Dégâts : /	PA : 5 / 3 r
Cercle : 2	% du khîin : 7

Nb : le globe de protection encaisse des points de dégâts. Il n'est jamais détruit, même s'il encaisse un nombre de points de domMage supérieur à sa capacité.

Celle-ci est de 1d4 points (+1d4 par niveau de sortilège) de vitalité ou de points astraux ou de points de santé mentale.

Mains guerrières :

Ce sortilège polyvalent et puissant permet de créer une sphère de 50 cm de diamètre qui entoure les mains du Mage et dont l'aspect dépend de la magie dont elle est issue :

Couleur : la sphère est composée des 7 couleurs de l'Arc-en-Ciel

Lumière : la sphère est faite d'une lumière étincelante

Ombre : la sphère est quasi opaque, composée d'ombres.

Esprit : la sphère est invisible

En fait c'est un sortilège de combat magique qui est exclusivement employé dans les combats qui opposent un ou plusieurs Mages.

La sphère offre à la fois une capacité à attaquer et une capacité à se défendre contre les attaques magiques (ce sortilège ne peut en aucun cas être utilisé contre un non Mage ou un Mage ne possédant pas le sortilège).

Principe du combat :

A chaque round, le Mage peut attaquer et défendre ou se défendre ou attaquer et ce à des potentiels différents et sur un ou plusieurs Mages.

Chaque opposant décide à l'avance de ce qu'il va faire : attaquer défendre ou attaquer et défendre.

On considère que chaque Mage a un potentiel de 100 % en attaque et en défense.

Avant un round de combat, chaque Mage décide de l'utilisation de son potentiel. Va-t-il seulement attaquer ou bien attaquer et se défendre et donc dans ce dernier cas, à quel degré de puissance va-t-il attaquer et se défendre 80 % et 20 % ou 10 % et 90 % ou bien 50 % et 50 %, etc...

Quelque soit la décision prise, des faisceaux de la magie concernée vont jaillir de la sphère en direction du ou des Mages opposés.

C'est alors que l'on compare l'attaque, qui prend la forme du faisceau "aller", à la défense qui prend la forme d'un faisceau se rendant à l'encontre du faisceau d'attaque. Pour chaque attaque, on suppose deux cas :

- Un faisceau de défense vient s'opposer
- Aucun faisceau de défense ne vient s'opposer

Dans le premier cas, on compare les potentiels d'attaque et de défense : il s'agit d'un nombre de points qui est obtenu en se servant du tableau ci-dessous (ces points dépendent du % d'attaque ou de défense et du nombre de PA éventuellement dépensés pour l'action). On en conclut soit une défense réussie, soit un coup porté.

Dans le deuxième cas, le Mage encaisse forcément l'attaque et donc des dégâts.

Phase par phase, le combat :

1. Un Mage décide de ce qu'il entreprend : attaque (à 100 %) ou défense (à 100 %) ou attaque et défense à % variables.

2. On calcule les points pour chaque belligérant :

Pour chacun d'eux on regarde le nombre de points astraux utilisés pour l'attaque comme pour la défense, ainsi que le % alloué à l'attaque et à la défense. On obtient ainsi un nombre de points(en regardant à l'intersection dans le tableau présenté ci-dessous) en attaque et en défense, et ce, pour chaque personnage. Enfin chaque joueur jette 1d4 qu'il rajoute au nombre de points du Mage. Et ce pour l'attaque et la défense, même quand l'une d'elles est absente (0 % en potentiel)

Chaque niveau de sortilège donne 1 point de plus.

Pot	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
20	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
40	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
50	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
60	10	11	12	13	14	15	16	18	20	22	24
70	12	13	14	15	16	17	19	21	23	25	27
80	14	15	16	17	18	20	22	24	26	28	30
90	16	17	18	19	21	23	25	27	29	31	33
100	18	19	20	22	24	26	28	30	32	34	36

3. On compare les points d'attaque du premier avec les points de défense du second, et les points d'attaque du second avec les points de défense du premier.

Chaque fois que le nombre de points de l'attaque est plus élevé que les points de la défense, un coup est porté (le faisceau de défense est repoussé et annihilé après avoir absorbé une partie de l'énergie du faisceau d'attaque). Dans un cas contraire, le faisceau de défense a réussi à contrer le faisceau d'attaque et donc à le détruire.

4. les dégâts sont calculés en fonction du nombre de points qui reste à l'attaque (points d'attaque - points de défense du faisceau de défense s'il existait) et du % khïn du Mage qui touche

Khïn	0-5	6-16	17-27	28-38	39-49	50-60	> 60
90-109	0/0	1/1	2/0	3/1	4/1	5/1	6/2
110-129	0/0	2/0	3/1	4/1	5/1	6/2	7/2
130-149	0/0	3/1	4/1	5/1	6/2	7/2	8/2
150-169	1/0	4/1	5/1	6/2	7/2	8/2	9/3
170-189	2/0	5/1	6/2	7/2	8/2	9/3	10/3
190-209	3/1	6/2	7/2	8/2	9/3	10/3	11/3
+de 210	4/1	7/2	8/2	9/3	10/3	11/3	12/4

Note : Le 1^{er} chiffre indique la perte de PV, le 2^e la perte en PA.

Remarque importantes :

- Un Mage qui ne possède pas mains guerrières peut combattre normalement un autre Mage. Même si ce dernier possède le sortilège il ne pourra pas l'utiliser.
- Conjurer un faisceau d'attaque coûte 3 PA
- Conjurer un faisceau de défense coûte autant.
- Un Mage n'est pas obligé de conjurer un faisceau de défense et ce, même s'il est attaqué.
- Lorsque le combat magique utilisant le sortilège Mains guerrières met en scène plus de deux Mages (utilisant ce sortilège), chacun peut à loisir diviser son potentiel (les 100 %) en deux attaques et deux défenses. Par exemple, un Mage peut décider de jeter deux faisceaux d'attaque à 20 % et 30 % et un faisceau de défense à 50 % ou bien un premier à 40 % et un deuxième à 10 %...
- Bien entendu, deux Mages qui possèdent le sortilège mains guerrières peuvent se combattre autrement. Toutefois, l'utilisation combinée de ce dernier avec des sortilège classiques est bien plus efficace que la seule utilisation de sortilèges d'attaque et de défense.

On admet qu'un Mage peut utiliser le sortilège mains guerrières avec n'importe quel autre sortilège s'il est au moins de cercle 4. On considère alors mains guerrières comme un sortilège neutre.

Méditation : 0,5 r
 Taille : 50 cm de diamètre
 Dégâts : confère tableau
 Cercle : 4

Durée du rituel : /
 Portée : nulle
 PA : 3 et +
 % du khïn : 14

Pyramide :

Ce sortilège, commun à toutes les magies, est, au même titre que mains guerrières, un sortilège polyvalent de combat. Il peut donc être utilisé avec un sortilège neutre, un sortilège d'attaque, ou un sortilège de défense (l'un ou l'autre, jamais trois en même temps).

Quand le Mage conjure Pyramide, il va alors être placé au centre d'une pyramide (proportionnelle à sa taille) faite dans les composantes de la Magie concernée.

Allure de la pyramide :

- *Couleurs* : constituée des 7 couleurs de l'arc-en-ciel. Le sort s'appelle : Magie de l'arc-en-ciel.

- *Lumière* : faite d'une lumière étincelante qui ne permet de voir le Mage que par alternance. Le sort s'appelle Dôme de lumière.

- *Ombre* : faite d'une ombre brumeuse, très opaque, qui ne permet de voir le Mage que par alternance. Le sort s'appelle Maison des Ombres.

- *Esprit* : la pyramide est quasi invisible, seuls quelques reflets permettent de détecter sa présence. Le sort s'appelle Dôme spirituel.

Pouvoirs :

- Elle permet au Mage de voler. Dans ce cas la pyramide prend l'aspect d'un losange. Le Mage peut voler à une vitesse variant de 1 km / h à 50 km / h.

- Elle offre une détection du danger automatique à 50 % (+5 % par niveau de sortilège). Quand la pyramide ou le losange repère un danger, elle pivote avec le Mage et lui indique la direction. Le champ d'action de cette détection est de 100 mètres x 100 mètres. un sortilège de protection contre la détection est efficace.

- Elle offre également une détection de la présence automatique à 50 % (+5 % par niveau de sortilège) dans un rayon de 500 mètres. Toutes les personnes présentes dans ce rayon d'action auront des positions et des déplacements connus du Mage si la détection marche (sauf existence de sortilège de protection contre la détection de la présence).

- La pyramide offre également au Mage une résistance permanente (selon la durée du sortilège) R4 valable contre tous les types d'attaques.

- Elle procure au Mage un autre pouvoir défensif. Il a en fait à sa disposition 10 disques de protection. Ceux-ci ont donc une résistance R5 et un diamètre de 50 cm. Le Mage peut, varier les résistances des disques en augmentant ou en diminuant leur diamètre. Pour appliquer cette règle, sachez que 10 cm de diamètre = R1. C'est quand le Mage le décide que un ou plusieurs disques de taille variable naissent depuis la pyramide (ils sont en fait reliés à elle par un trait fin fait de l'élément de la Magie duquel le sort est issu)

- Enfin la pyramide offre un pouvoir d'attaque au Mage. Il dispose ainsi de 4 faisceaux élémentaires causant 2+1d6 points de dégâts (+1d6 / niveau). Le Mage peut décider de les utiliser en cumul (au plus deux) et donc de conjurer un faisceau de 4+2d6 de dégâts. Il peut conjurer deux faisceaux vers deux cibles différentes.

La conjuration :

Pour voler, le Mage doit simplement le vouloir.

- Pour conjurer un ou plusieurs faisceaux, le Mage doit y penser en regardant la ou les cibles.

- Pour conjurer un ou plusieurs boucliers, le Mage doit y penser avant ou lorsqu'il subit une attaque.

Enfin, pour conjurer la pyramide, le Mage doit se concentrer sur un tatouage qu'il se sera fait faire avant ou après l'acquisition du sortilège. Ce tatouage symbolise un arc-en-ciel, un losange d'ombre, un soleil, ou un losange vide, selon la magie dont il est issu. Il est tatoué sur la paume de la main du Mage (gauche ou droite, au choix). C'est ce tatouage qui lui permet sans facéties de conjurer faisceaux d'attaque et disques protecteurs.

Après avoir médité, il doit effectuer un large mouvement circulaire avec ses bras : la pyramide naît alors.

Méditation : 3 r

Durée : 1 r

Taille : 2 x celle du Mage

Portée : nulle

Dégâts : 1d4 au contact

PA : 30

Cercle : 6

% du khin : 25

Nb : une fois les disques et les faisceaux d'attaque utilisés, le Mage peut conserver sa pyramide. Pour récupérer ses pouvoirs offensifs et défensifs, il doit utiliser 20 PA supplémentaires. Dans tous les cas, le Mage doit utiliser 5 PA tous les 20 rounds (soit une minute) pour conserver sa pyramide.

Remarque :

La pyramide de couleurs est néanmoins un peu plus puissante que les autres car les 7 couleurs y sont présentes et offrent au Mage une source à tous ses pouvoirs, ceux qui sont propres à chaque couleur.

Pour un coût en PA inférieur de 50 % à la normale, le Mage peut utiliser ses disques verts de protection. De même, pour les sortilèges de la magie de couleur indigo et pour la magie de couleur jaune.

Enfin, l'environnement propice de l'arc-en-ciel pyramidal permet au Mage d'utiliser la magie de couleur orange avec moins d'efforts : il utilise un nombre de PA égal au nombre habituellement requis - 1 (le sortilège nécessite quand même au moins un PA.

C'est très symbolique mais toujours utile.

6.3 La Sorcellerie

Ce chapitre présente les différentes formules de fabrication pour les potions mentionnées dans le supplément "Magie".

Pour chaque potion, il sera précisé le mode d'utilisation (à boire, à répandre sur le sol ou sur une personne, à jeter...) ainsi que la couleur, l'aspect et l'odeur de la potion. Evidemment, ces caractéristiques ne sont que des "standards" qui peuvent beaucoup varier en fonction des ajouts que l'on peut faire en plus de la formule de base.

6.3.1 Potions à 8 ingrédients

Grimper :

A boire.

Cette potion permet à celui qui l'ingurgite de grimper sur toutes les parois quelque soit l'inclinaison :

- Couleur : brune
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Queue de lézard, 4 Griffes de chat, 1 Coquille d'escargot, 3 Pattes d'araignée, 2 Griffes d'écureuil, 1 Azadarachta, 1 Cornaline, 1 Pierre calcaire.

Sauter :

A boire.

Permet de sauter 2 fois plus loin (+1 mètre tous les 2 niveaux) :

- Couleur : brun-rouge
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 2 Cuisses de grenouille, 1 Bave de crapaud, 4 Pattes de sauterelle, 1 Langue de crapaud, 1 Ecorce de bouleau, 2 Volves de phalle, 1 Chrysolithe, 1 Cornaline.

Contorsionniste :

A boire.

Permet de devenir extrêmement souple :

- Couleur : rose
- Odeur : agréable
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Queue de lézard, 1 Ver de terre, 1 Peau de serpent, 2 cm³ de Sang de fouine, 1 Mousse, 1 Sève d'orme, 1 Chrysolithe, 20 grammes de Sable.

Purification de l'eau :

A mélanger.

Permet de purifier l'eau quelque soit la nature de la contamination :

- Couleur : laiteuse
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide trouble

Ingrédients : 3Ecailles de poisson, 1 Cœur de loup, 1 Toile d'araignée, 1 Mélèze, 1 Scrofulaire, 6 Gouttes de rosée, 1 Onyx blanc, 1 Axinite.

Protection contre le feu :

A répandre sur la surface à protéger.

Protection à 100 % contre l'élément non magique :

- Couleur : jaune pâle
- Odeur : aucune
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 1 Carapace de scarabée, 1 Dard de scorpion, 2 Crochets de vipère, 1Mélèze, 1 Scrofulaire, 1 Armoise, 1 Rubis, 1 Calcédoine, 1 Pierre d'Alun.

Passage sans traces :

A boire.

Permet de marcher sans laisser de trace :

- Couleur : incolore
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 2 Ailes de chauves-souris, 4 Plumes de faucon, 2 Plumes de corbeau, 1 Cocon de papillon, 1 Pyrèthre, 6 Pétales de rose, 1 Spharélite, 1 Héliotrope.

Protection contre le froid :

A répandre sur la surface à protéger.

Permet de ne pas ressentir le froid non magique :

- Couleur : brune
- Odeur : terreuse
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 2 Moustaches de lynx, 1 Cocon de papillon, 1 Langue de loup, 1 Bois de cerf, 1 Ecorce d'Aulne, 1 Cordyline, 1 Chloritis, 1 Aigue-marine.

Oreille de sorcier :

A boire.

Permet d'écouter une conversation au-delà des murs et des bruits en se concentrant sur un lieu précis dans un rayon de 5 mètres tous les 2 niveaux :

- Couleur : verte
- Odeur : nauséabonde
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Oreille de lièvre, 1 Oeuf pourri, 10 cheveux d'une rousse, 1 Testicule d'ours, 1 Ambre, 1 Armoise, 1 Cœur de marguerite, 1 Chrysopraxe.

Oeil de sorcier :

A boire.

Permet de voir au-delà des obstacles et de déjouer les illusions. En se concentrant le personnage peut voir 2 fois plus loin. Sinon la portée est de 5 mètres tous les 2 niveaux :

- Couleur : verdâtre
- Odeur : nauséabonde
- Aspect : liquide pétillant

Ingrédients : 1 Oeil de bœuf, 1 Oeuf pourri, 10 cheveux d'une rousse, 1 Testicule d'ours, 1 Angélique, 1 Lycoperdon, 1 Diamant, 1 Chrysopraxe.

Explosion :

A jeter.

Permet de projeter à terre une cible désignée par le personnage. La cible est projetée à une dizaine de mètres avec une violence inouïe. Dégâts: 1d4+1d4 tous les 4 niveaux:

- Couleur : bleu foncé
- Odeur : soufrée
- Aspect : en ébullition

Ingrédients : 2 Griffes d'ours, 3 Excréments de loup, 2 Ailes de papillon, 1 Ginseng, 1 Bistrote, 1 Ophioglosse, 1 Basalte, 1 Grès.

Artifice :

A jeter.

Permet de créer toutes sortes d'étincelles et de jets de lumières inoffensifs :

- Couleur : jaune clair
- Odeur : brûlée
- Aspect : liquide pétillant

Ingrédients : 1 Crête de coq, 2 Plumes de paon, 1 Aigremoine, 1 Corail, 1 Chapeau de bolet, 1 Opale, 1 Sardoine, 100 grammes de Sable.

Contrôle des feux :

A jeter.

Permet de grandir la hauteur d'un feu. Dégâts du feu :

- Couleur : rouge
- Odeur : soufrée
- Aspect : liquide en ébullition

Ingrédients : 1 Dard de scorpion, 2 Moustaches de chat, 1 Mélèze, 1 Ecorce de chêne, 1 Sève de hêtre, 1 Mycélium de pezize, 1 Basalte, 1 Drophase.

6.3.2 Potions à 9 ingrédients

Liaison animale :

A boire.

Permet de communiquer avec un animal malgré la différence de langage :

- Couleur : bleu transparent
- Odeur : salée
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Cerveille de rat, 1 Langue de crapaud, 1 Ginseng, 2 Scrofulaires, 1 Sève d'orme, 1 Mycélium de chanterelle, 1 Argile, 1 Turquoise, 1 Saphir.

Aura :

A boire.

Crée une aura autour du personnage qui montre son caractère, sa personnalité à tous ceux qui le voient :

- Couleur : noire
- Odeur : marine
- Aspect : liquide

Ingrédients : 3 Plumes de faucon, 1 Queue de lézard, 1 Bois de cerf, 5 Ecailles de poisson, 10 cheveux d'une rousse, 1 Ecorce de peuplier, 1 Morelle, 1 Corail, 1 Axinite.

Respiration aquatique :

A boire.

Permet de respirer sous l'eau durant 15 minutes :

- Couleur : bleu profond
- Odeur : marine
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 2 Cuisses de grenouille, 1 goutte de Bave de crapaud, 10 Ecailles de poisson, 1 Langue de crapaud, 1 Aile de libellule, 1 Plantain, 3 Algues, 1 Aétite, 1 Chloritis.

Camouflage :

A boire.

Permet de se camoufler aisément en milieu naturel. Bonus de +50 % (+10 % par niveau) en camouflage quand le personnage est immobile et au 1/3 s'il se déplace. Durée de 10 rounds :

- Couleur : verte
- Odeur : chlorophylle
- Aspect : liquide

Ingrédients : 5 gouttes de Venin de cobra, 4 Plumes de hibou, 1 Pomme de pin, 1 Sève de Saule, 3 Trèfles, 1 Pyrèthre, 1 Festuline, 1 Mycélium de Lycoperdon, 1 Aventurine.

Rapide comme le vent :

A respirer.

Permet d'augmenter sa vitesse de 50 % (+10 % par niveau) :

- Couleur : blanc brumeux
- Odeur : aucune
- Aspect : gazeux

Ingrédients : 1 Dent de tigre, 1 Serre de faucon, 1 Queue de souris, 1 Sève de chêne, 3 Polypores, 1 Sassafras, 2 Lamelles d'agaric, 1 Jaspe, 1 Apatite.

Soins mineurs PV :

A répandre.

Fait récupérer 1d10+20 PV :

- Couleur : rose
- Odeur : aucune
- Aspect : pâteux

Ingrédients : 1 goutte de Bave d'escargot, 1 Angélique, 1 Cordyline, 1 Pierre d'alun, 1 Gardénia, 1 Ophioglosse, 1 Opale, 1 Aventurine, 2 Tourmalines.

Infra-vision :

A boire.

Procure l'infra-vision à la personne qui boit :

- Couleur : brun-clair
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 2 Dents de chauve souris, 1 Epine de hérisson, 1 Oeil de bœuf, 1 Chapeau d'amanite, 1 Angélique, 1 Mycélium d'hygraphore, 1 Clavaire jolie, 1 Diamant, 1 Onyx noir.

Soins mineurs PA :

A boire.

Fait récupérer 1d10+20 PA :

- Couleur : bleue argentée
- Odeur : de violette
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Cœur de chauve souris, 4 Lamelles d'agaric, 1 Prosopis, 1 Gardénia, 1 Alchémille, 1 Ambre, 1 Opale, 1 Rubis, 1 Obsidienne.

Puissance :

A boire.

Procure +20 % en puissance, +5 % Force Bras et Force Jambe. Les effets durent une heure :

- Couleur : jaunâtre
- Odeur : musc
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Patte de loup, 5 gouttes de Sang de sanglier, 4 Dents de crocodile, 3 Lamelles d'hydne, 1 Assa foetida, 1 Hématite, 1 Hypersthène, 1 Grenat, 1 Rubis.

6.3.3 Potions à 10 ingrédients

Soins majeurs (PV) :

A répandre.

Cette potion permet de récupérer 2d30+20 PV :

- Couleur : rose-orangée
- Odeur : mielleuse
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 2 Tourmalines, 1 Fleur d'argent, 2 Angéliques, 3 Pierres d'Alun, 7 Gouttes de sang de sangliers, 1 Prosopis, 1 Ophioglosse, 1 Pierre calcaire, 2 Gouttes de venin de cobra, 1 Altéris.

Mur invisible :

A jeter.

Cette potion permet de créer un mur invisible de 2 mètres de large sur 2 mètres de haut :

- Couleur : bleu foncé
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 3 lamelles d'agaric, 1 Polyphore, 2 Lamelles d'hydne, 2 Mycéliums de lycoperdon, 1 altéris, 2 Pierres calcaires, 1 écorce d'orme, 2 mycéliums de chanterelle, 1 Mandragore, 2 Plumes de faucon.

Anti-envoûtement :

A boire.

Lorsqu'une personne est envoûtée par un démon, cette potion chasse le démon :

- Couleur : noire
- Odeur : infâme
- Aspect : liquide

Ingrédients : 3 Achillées millefeuille, 2 Crochets de vipère, 1 Pierre d'alun, 1 Mandragore, 1 Axinite, 1 Moustache de lynx,

2 Aidreinoises, 1 Plume de corbeau, 2 Assa foetida, 1 cervelle de rat.

Résistance R6 :

A répandre.

Ce mélange permet d'augmenter la résistance d'une partie du corps :

- Couleur : rouge vif
- Odeur : de rose
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 2 Hématites, 3 Coquilles d'escargot, 1 Onyx blanc, 2 Carapaces de scarabée, 1 Peau de serpent, 3 Ecailles de poisson, 1 Cocon de papillon, 3 Ecorces de chêne, 1 Achillée millefeuille, 1 écorce d'orme.

Potion d'adresse :

A boire.

Permet d'augmenter de 50 % l'adresse d'une personne :

- Couleur : indigo
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 1 Agathe, 1 Diamant, 3 Toiles d'araignée, 1 Chrysolithe, 2 Chapeaux de bolet, 3 Calvaires jolie, 2 gouttes de Baves d'escargots 3 œufs pourris, 1 Assa foetida, 1 écorce d'orme

Fosse :

A jeter.

Permet de créer une fosse de 4 mètres de large sur 2 mètres de profondeur :

- Couleur : grise argentée
- Odeur : aucune
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 200 grammes de sable, 2 Mycéliums de chanterelle, 1 Polyphore, 3 gouttes de sang de fouine, 1 Lamelle d'agaric, 2 Lamelles d'Hydne, 1 Mandragore, 3 vers de terre, 1 Argile, 1 Bistrote.

Potion de réflexes :

A boire.

Permet d'augmenter de 50 % les réflexes d'une personne :

- Couleur : violette
- Odeur : agréable
- Aspect : liquide

Ingrédients : 2 Jaspes, 1 Cœur de loup, 2 Pattes de sauterelles, 1 Chapeau d'amanite, 3 gouttes de bave d'escargot, 3 Ailes de libellule, 1 Plume de faucon, 1 Patte de loup, 3 Calvaires joli, 1 Oreille de lièvre.

6.3.4 Potions à 11 ingrédients

Soins de poisons :

A boire.

Cette potion permet d'annuler les effets de tous les poisons :

- Couleur : blanchâtre
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 2 émeraudes, 6 gouttes de venin de cobra, 10 Pétales de rose, 1 Excrément de loup, 2 Pierres d'alun, 2 Queues de lézard, 3 Morelles, 1 Crête de coq, 3 Angéliques, 2 Fleurs d'argent, 10 gouttes de sang de sanglier.

Folie guerrière :

A boire.

Cette potion donne un bonus de +4 en CA, +4 en CD et +1d6 aux dégâts :

- Couleur : argentée
- Odeur : agréable
- Aspect : liquide

Ingrédients : 4 Hypersthènes, 10 gouttes de sang de fouine, 2 Hématites, 4 Griffes de chat, 2 Grenats, 4 Lamelles d'agaric, 4 Clavaires jolie, 1 Cœur de loup, 1 Patte de loup, 2 Crochets de vipère, 3 Dents de tigre.

Forme gazeuse :

A boire.

Permet de transformer une personne en une forme gazeuse ne pouvant être touchée que par la magie :

- Couleur : verdâtre avec des fumerolles
- Odeur : nauséabond
- Aspect : visqueux

Ingrédients : 2 Plantains, 10 Gouttes de rosée, 1 Armoise, 2 Rubis, 1 Ecorce de peuplier, 1 Sève d'orme, 1 Cœur de chauve-souris, 1 Festuline, 1 Topaze, 2 Aristoloches, 2 Mycéliums d'hygraphore.

Lévitiation :

A boire.

Permet de léviter jusqu'à 3 mètres au-dessus du sol pendant 10 minutes au maximum :

- Couleur : orange
- Odeur : aucune
- Aspect : liquide

Ingrédients : 2 Ambres, 1 Armoise, 1 Gardénia, 3 Ecorces de bouleau, 1 Pomme de pin, 2 Saphirs, 1 Perle, 2 Plume de paon, 1 Plume de corbeau, 2 ailes de libellule, 1 plume de faucon.

6.4 Invocation d'un démon

6.4.1 Règles d'invocations

L'invocation d'un démon est un procédé long et dangereux, le danger croissant en fonction de la puissance de la créature appelée.

La plupart du temps, une personne invoque un type de démon dont il connaît les pouvoirs. Lors de l'invocation, l'invocateur appelle le démon à l'aide d'une litanie et ouvre un passage entre son plan de résidence et celui de la créature.

L'invocation se fait dans un lieu sombre et fermé, autour d'un pentacle enfermé dans un cercle dessiné sur le sol avec du sang. C'est au centre de ce symbole que la créature apparaîtra.

Ce cercle, s'il est parfaitement fermé (entouré des symboles adéquats et parfaitement dessinés) permettra au démon invoqué de rester attentif à l'invocateur. Ce cercle est aussi une barrière magique permettant à l'invocateur de ne pas se faire déchiqueter par la bête.

L'invocateur doit se placer dans un cercle de plus petite taille, entouré d'une barrière censée le protéger du mal.

Pour créer l'ambiance de confinement nécessaire à l'apparition d'un démon, l'invocateur doit utiliser divers accessoires :

- des cierges : ils sont de couleurs généralement foncées (noirs, bordeaux, verts, bleus...), dont la mèche peut être de coton, de lin ou de chanvre. A la cire peut être ajoutée une substance dégageant une odeur (odeur de fleur, de soufre, de fruit, etc...) facilitant la concentration.

- des encens : ils libèrent une odeur envoûtant l'invocateur. Ils sont contenus dans des encensoirs permettant une bonne aération et une longue incandescence.

Lors de l'invocation, il est nécessaire d'observer des règles précises. Les gestes doivent être exécutés à la perfection, de façon légère et non saccadée. Les paroles doivent être prononcées clairement et de manière linéaire (pas de coupure dans une phrase).

Il arrive souvent que l'invocation d'un démon soit accompagnée d'un ou plusieurs sacrifices humains. La mort de personnes libère une énergie liée à la peur des sacrifiés. Les démons s'en délectent. De plus, Cette énergie facilite l'ouverture d'un passage vers le monde des ténèbres et donc facilite l'invocation.

Lorsque le démon apparaît, l'invocateur doit toujours se trouver debout, fixant la bête dans les yeux, lui parlant de façon sèche et précise : il doit montrer qu'il est puissant, sûr de lui et confiant dans ses pouvoirs.

Le démon cherchera à tirer parti des défauts de l'invocateur ou de sa magie et n'hésitera pas à massacrer la personne qui l'a appelé sur un autre plan dès qu'une opportunité se présentera.

Il convient donc d'être très prudent et concentré lors d'une invocation.

Lorsqu'une personne invoque sciemment un démon très puissant (exemple classique de l'Abal-Kabar), il vaut mieux dans ce cas se prosterner devant la puissance du démon et lui parler avec déférence. Dans le cas contraire, la bête risque d'être de fort mauvaise humeur. Toutefois, ceci n'est qu'un conseil. Libre à l'invocateur, s'il se sent en confiance par rapport à sa propre puissance, de traité de tel démon avec un air supérieur.

Le nombre d'opérateur lors du rituel est variable, bien qu'une seule personne soit préférable. Un invocateur peut être aidé (pour porter les ustensiles, allumer les cierges, etc...). Toutefois, ceci n'est pas spécialement conseillé : un démon est plus "impressionné" par le résultat d'un homme seul que par une dizaine.

6.4.2 La pierre démoniaque

Il y a quelques années, un serviteur de la Magie a fait une découverte des plus intéressantes. Il s'agit d'une pierre magique aux capacités des plus utiles. En effet, elle permet d'accueillir plusieurs démons en son sein.

Souvent, ces pierres sont généralement soit en la possession d'Askalim puissants, soit en la possession de personnes suffisamment fortunées pour les acquérir.

Pour utiliser une Pierre Démoniaque, il faut tenir la pierre devant un démon, dépenser 5 PA et de prononcer les mots-clefs "ages damoc". Le démon est alors aspiré à l'intérieur de la pierre qui prend à ce moment une teinte noir fumée. Lorsque l'on regarde à l'intérieure, on a l'impression de voir de la fumée constamment en mouvement.

Dans le supplément "Armagedon", page 66, l'invocation de chaque démon oblige la dépense d'un certain nombre de PV.

La Pierre Démoniaque peut contenir un nombre de démons n'excédant pas les 30 PV.

Au-delà, de cette limite, la pierre explose, rendant aux démons leur totale liberté...

7 BESTIAIRE

Cette partie vous présente quatre animaux étranges qui peuplent la terre d'Eléckasë. L'apparition de ces animaux au détour de chemins peut provoquer quelques sensations fortes...

7.1 Les Enligans

Description :

Les Enligans sont des reptiles vivants dans les jungles de l'île aux tortues. Ils ressemblent à de grands lézards (30 cm de haut pour 70 cm de long + 50 cm pour la queue).

Leur capacité à produire un venin redoutable entrant dans la composition du Dir'ka en fait des animaux très convoités.

Ce sont des animaux carnivores qui se nourrissent principalement de petits mammifères. Pour attraper une proie, ils injectent par morsure une forte dose de venin qui a un effet paralysant. Puis, ils achèvent tranquillement leur victime en leur sectionnant la jugulaire.

CA : 22 **CD :** 5
Dégâts : 1d4+1 PV (Morsure)
PV : 20 **PA :** 6
R : 0

Caractéristiques spéciales :

De part leur petite taille et leur vitesse, les Enligans ont une initiative de +5. De plus, ils ne peuvent localiser leur attaque au-dessus de la ceinture.

Toute personne mordue (au moins 1 PV de dégâts encaissés) aura 40 % de chance d'être empoisonnée.

La préparation du poison Dir'ka doit se faire moins d'une heure après la mort de l'animal sinon le venin perd toute efficacité.

7.2 Les Ours blancs

Description :

Les ours blancs, appelés aussi Ours des Neiges, sont parmi les plus grands et les plus puissants des ours. Ils atteignent souvent la taille impressionnante de 3m80 au garrot pour un poids proche 750 kg.

Ils vivent dans les grottes des plus grandes montagnes d'Eléckasë, ainsi que dans celles de quelques autres plans.

Leur fourrure blanche est très recherchée. De nombreux marchands sont prêts à payer une fortune (jusqu'à 500 écus !) pour obtenir des peaux en bon état.

Néanmoins, rares sont les chasseurs qui traquent cette formidable créature et plus rare encore sont ceux qui survivent à l'affrontement.

CA : 28 **CD :** 16
Dégâts : 3d6 + 8 PV (Griffes),
2d8 + 4 PV (Morsure)

PV : 75 **PA :** 18
R : 4

Caractéristiques spéciales :

L'Ours blanc est sujet à la furie animale : +8 en CA, -2 en CD et +2d4 aux dégâts.

S'il a la place et le temps de se lever, L'Ours blanc peut choisir de combattre debout sur ses pattes arrières (-2 CA et en CD, dégâts des griffes 2d10+8, localisation au-dessus de la ceinture). Sinon, il peut charger : dégâts 2d12+6. Dans ce cas, la victime doit réussir un test de puissance à -60 % pour ne pas être plaquée au sol.

7.3 Les Loups

Description :

Les loups se déplacent toujours en petite bande de 4 à 10 individus (2+2d4) mais attaquent rarement les hommes à moins d'avoir vraiment faim ou d'avoir été provoqués.

Il existe trois types de loup : les loups bruns ou loups des forêts, vivants dans les forêts de basses altitudes, les loups blancs ou loups des steppes, vivant dans les grandes étendues glacées (île d'Oraska, Terre des Clans, Terre de Pierre) et les loups noirs ou loups des montagnes, vivant en altitude, notamment dans les montagnes naines).

Les tactiques des loups :

Les loups possèdent un haut degré d'organisation, surtout lors de la chasse. Ils n'attaqueront de front que s'ils sont au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires. Dans le cas contraire, ils préféreront attaquer des individus isolés, frapper par surprise (progression discrète : 60 %), ou attaquer des voyageurs fatigués.

7.3.1 Le loup brun

CA : 16 **CD :** 9
Dégâts : 2d4+1 PV (Griffes),
1d6+2 PV (Morsure)
PV : 32 **PA :** 12
R : 0

Caractéristiques spéciales :

Le loup brun combat généralement avec ses griffes mais si son adversaire est à terre, il utilisera plutôt ses mâchoires.

Etant le plus faible des loups, le loup brun se déplace souvent en bande. Celle-ci est légèrement plus grande que ses congénères : de 7 à 17 (2d6+5).

7.3.2 Le loup blanc

CA : 25 **CD :** 11
Dégâts : 2d4+3 PV (Griffes),
1d8+3 PV (Morsure)
PV : 36 **PA :** 16
R : 1

Caractéristiques spéciales :

Comme le loup brun, le loup blanc combat généralement avec ses griffes mais si son adversaire est à terre, il utilisera plutôt ses mâchoires.

Dans son environnement naturel (zones enneigées), la fourrure blanche fonctionne comme un camouflage très efficace : le loup blanc dispose alors d'une compétence Camouflage à 95 %.

7.3.3 Le loup noir

CA : 31 **CD** : 16

Dégâts : 4d6+4 PV (Griffes),
2d8+3 (Morsure)

PV : 46 **PA** : 21

R : 2

Caractéristiques spéciales :

Comme ses deux cousins, le loup noir combat généralement avec ses griffes mais si son adversaire est à terre, il utilisera plutôt ses mâchoires.

Le loup noir est le plus puissant des loups et les campagnes tremblent quand son hurlement retentit. Nombreuses sont les légendes qui circulent sur leurs méfaits...

Toute personne ayant plus de 70 % en légendes doit réussir un jet de courage à -20 % pour avoir le courage d'affronter cet animal. Les autres, doivent faire un test à -40 %. Une personne ayant échoué son test de courage, aura un malus à son initiative égal au dixième de sa marge d'échec, c'est à dire le dixième de la différence entre le résultat de son jet et le pourcentage à obtenir.

Elle subira ensuite un malus de -4 en CA jusqu'à ce que les loups soient tués.

Il est rare que des bandes de loups noirs s'aventurent au-delà de leurs montagnes. Il est donc rare d'en croiser plus d'un petit groupe (1d4 individus).

Bonus aux caractéristiques du chef de meute :

CA : +4 **CD** : +3

Dégâts : +2 PV (Griffes),
+1d4 + 2 (Morsure)

PV : +10 **PA** : +3

Caractéristiques spéciales :

Les meutes de loups sont toujours commandées par un individu plus puissant que les autres. Par conséquent, si vous rencontrez plus de deux loups, il est certain qu'un individu est le chef de meute.

Même si le chef de meute est plus puissant que les autres, il est capital de l'éliminer le plutôt possible. En effet, il y a de grande chance pour que la meute fuie avec la mort de son chef (60 % - 5 % par individus restants).

7.4 Le Sanglier de Combat

Description :

Il s'agit d'un gigantesque sanglier, monté exclusivement par un cavalier Orc. Ses défenses sont souvent plaquées avec de l'acier, non seulement pour faire plus de dégâts, mais aussi pour résister au fracas du combat.

Le Sanglier de Combat adulte mesure 1m60 au garrot, mesure près de 2 mètres de long et pèse environ 300 kg. Il a une durée de vie d'environ d'une cinquantaine d'année.

Comme tous les sangliers, le Sanglier de Combat est un animal sauvage et brutal. Pour pouvoir les monter, les cavaliers Orcs habituent le sanglier dès sa naissance à son futur cavalier. En effet, chaque sanglier ne peut être monté que par son cavalier et chaque cavalier possède deux sangliers : un adulte comme monture et un jeune encore en entraînement.

Etant un peu plus massif qu'un cheval, le Sanglier de Combat se déplace un peu moins rapidement. Néanmoins, dans son environnement naturel (la forêt), il est plus rapide car sa masse, sa puissance et sa peau épaisse lui permettent de négliger (ou d'écraser) la plupart des obstacles qui aurait ralenti un cheval.

C'est au combat que se révèle sa vraie nature. A la moindre sollicitation de son cavalier, il charge droit dans les rangs l'ennemi, avide d'y porter la destruction.

Remarques :

Après sa charge, le sanglier attaque ses adversaires avec ses défenses (+1d4 PV de dégâts si elles sont plaquées de métal).

CA : 18 à 24 **CD** : 16 à 20

Dégâts : 4d4+6 en charge,
2d4 + 1 (défenses)

PV : 65 à 80 **PA** : 20 à 30

R : 4 (peau)

Vitesse : 60 km / h

Section du Maître du Jeu

8 REGLES (COMBAT)

Cette partie se propose de résumer l'ensemble des règles de jeu concernant le combat. Quelques-unes ont été modifiées afin d'être plus réalistes ou tout simplement, plus faciles d'emploi.

8.1 Règles de base

8.1.1 L'initiative

Elle se calcule selon cette formule :
 $1d10 + \text{facteur d'initiative d'arme} + \text{bonus de rapidité}$

Le score le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les belligérants agissent en même temps. Dans ce dernier cas, si les deux choisissent d'attaquer, chacun devra faire une attaque et une défense, avec un malus de -5 en CD.

8.1.2 L'attaquant

Le Chiffre d'Attaque se calcule de cette manière : $CA + FA \text{ de l'arme} + 1d20$

L'attaquant a la possibilité de faire des attaques particulières, à condition d'en émettre le souhait avant d'attaquer. Ces actions particulières engendrent des malus / bonus :

Cibler son attaque :

Zone Ciblée	Malus au CA
Oeil, oreille, joue, main*	-16
Tête, cou, tibia, pied**	-10
Cuisse	-6
Bras, avant-bras, torse, abdomen	-3

* Ceci n'est possible qu'avec une dague, épée courte, rapière, épée longue, sabre et cimeterre.

** Il faut une arme d'au moins 60 cm pour tibias et pieds.

Feinter :

L'adversaire aura -5 en CD mais les dégâts de l'attaquant seront divisés par deux. Si l'attaque est parée ou esquivée, la riposte est automatique.

Désarmer :

Pour désarmer une personne, il faut la toucher au poignet (main) et lui infliger des dégâts supérieurs ou égaux à 20 % de ses PV.

La victime doit effectuer un test de volonté assortie d'un malus de - 70 % pour ne pas lâcher son arme.

Un autre cas existe, mais qui ne peut être possible qu'avec et "contre" une épée, une rapière, une épée courte ou une épée longue. Après avoir annoncé son intention, il faut que le CA global de l'attaquant ($CA + FA \text{ de l'arme} + 1d20$)

soit supérieur d'au moins 12 points au CD global de l'attaqué ($CD + FD \text{ de l'arme} + 1d20$).

Attaque brutale :

Ce type d'attaque, initialement réservée aux armes à deux mains ou aux armes lourdes (marteaux, masses) dans les règles de jeu (supplément "Ombres et Lumières"), peut être étendue à l'ensemble des armes afin d'être plus avantageuse.

Cette attaque permet d'obtenir un bonus aux dégâts en accordant à son adversaire un bonus en CD :

Bonus	
aux dégâts	au CD
+1	+1
+2	+2
+3	+4
+4	+7
+5	+10

8.1.3 Le défenseur

Le Chiffre de Défense se calcule selon cette formule :
 $CD + FD \text{ de l'arme} + 1d20$

Le défenseur a la possibilité de faire des défenses particulières, à condition d'en émettre le souhait avant que l'attaque ne s'engage. Ces actions particulières engendrent des malus / bonus :

Défense avec volonté de riposte :

Ce type de défense permet de riposter dès que le CD du défenseur est supérieur au CA de l'attaquant.

Défense hermétique :

Cette défense ne permet pas d'avoir de riposte. En revanche, si cette défense est réussie, il est possible de fuir sans se faire attaquer le round suivant.

Le Chiffre de Défense se calcule selon cette formule :
 $CD + FD + 1d20 + X$; X étant un bonus défini par le type de bouclier porté par le personnage :

Bouclier	Bonus au CD
Pas de bouclier	+5
Petit bouclier	+7
Bouclier moyen	+10
Grand bouclier	+14

Défense active :

En adoptant ce type de défense, le personnage peut jeter une chaise ou tout type d'ustensile à portée en travers de la route de son assaillant. Il peut également jeter une dague (malus en viser de -70 %) ou un objet.

Son Chiffre de Défense sera calculé selon cette formule : $CD + FD + 1d20 - 2$

Celui qui subit la hargne du défenseur à 60 % de chance d'éviter un objet. S'il n'y parvient pas, il faut redéterminer l'initiative. Toutefois, l'attaquant garde un bonus de +2 en initiative.

8.1.4 Résultats du combat

Il existe deux résultats critiques sur le d20 : le 1 et le 20. Le 1 est un échec critique alors que le 20 est une réussite critique.

Résultat d'un 20 au d20 :

S'il s'agit d'une attaque, les dégâts sont multipliés par 2 et l'attaquant

S'il s'agit d'une défense, le défenseur esquive automatiquement. De plus, il aura un bonus de +5 en CA pour la riposte, avec un bonus de +/- 20 % à la localisation.

Seul un 20 en défense permet de parer un 20 en attaque.

Résultat d'un 1 au d20 :

S'il s'agit d'une attaque, l'attaquant chute et perd son arme.

S'il s'agit d'une défense, l'attaquant voit ses dégâts multipliés par 2 et pourra moduler la localisation de plus ou moins 30 %.

Résultats normaux :

- Si CA global > CD global : le coup atteint sa cible

- Si CA global < CD global : le défenseur évite le coup, le dévie ou le pare. Il récupère l'initiative.

8.1.5 L'esquive

Si le CD global moins la FD de l'arme est supérieur au CA global de l'attaquant, alors le défenseur a esquivé et il pourra riposter au round suivant.

8.1.6 La parade

Lors d'une parade, le choc peut briser les armes. Pour le déterminer, il suffit de soustraire la FA de l'arme de l'attaquant à la FD de l'arme du défenseur. Le tableau ci-dessous indique les différents effets qui en résultent. Tous les tests se font sous la caractéristique "Force bras".

Notons qu'une arme frappant un bouclier ne peut pas se briser.

FA - FD	Effets
-10	L'attaquant doit réussir une test à -40 % pour retenir l'arme, son arme a 15% de chance de se briser
-8	L'attaquant doit réussir une test à -20 % pour retenir l'arme
-5	L'attaquant doit réussir une test à -10 % pour retenir l'arme
0	Rien
+5	Le défenseur doit réussir une test à -10 % pour retenir l'arme
+8	Le défenseur doit réussir une test à -30 % pour retenir l'arme
+10	Le défenseur doit réussir une test à -50 % pour retenir l'arme, son arme a 10 % de chance de se briser

8.1.7 Les dégâts

Si l'attaque porte, des dégâts sont infligés.

En premier lieu, il faut localiser à l'aide d'un d100 l'endroit où porte le coup (dessin situé sur la première page des feuilles de personnages).

En fonction des circonstances (armes, situations des attaquants, etc...), le MJ peut donner un multiplicateur ou une limitation au jet de localisation. Par exemple, une personne à cheval utilisant une dague ne pourra jamais toucher les pieds de son adversaire.

Multiplicateurs de dégâts :

Une fois que l'on sait où l'attaque a porté, on applique un multiplicateur aux dégâts, calculé en fonction de la localisation :

Loc.	Zone Touchée	Multipli.	rm*
0 à 5 %	Tête	x10	25 % + coma
6, 7 %	Cou	x8	30 % + coma
15 à 18 %	Cœur	x5	20 % + coma
22 à 25 %	Abdomen (sous les côtes)	x3	10 %
38 à 41 %	Abdomen (bas ventre)	x4	30 % + coma
8, 9, 30 et 31 %	Epaule, sternum, bas des côtes	x2	5 %
55, 62, 80 et 86 %	Coudes et genoux	x2	5 %

* rm = Risque de Mort instantanée, lancé 1d100, si le résultat est en dessous du rm, le blessé meurt sous le choc.

8.2 Règles avancées (c. à c.)

Ce chapitre expose quelques règles avancées concernant le combat au corps à corps. Ces règles tiennent compte, entre autre, des différentes modifications survenues dans les suppléments et les gazettes.

8.2.1 Cavaliers contre fantassins

Lorsqu'un cavalier combat un homme à pied, le cavalier a +5 en CA, +5 en initiative, ses dégâts sont multipliés par 2 lorsqu'il charge et la localisation s'il touche le fantassin sera automatiquement au-dessus de la ceinture (0 à 45 %)

Le fantassin ne peut localiser que de 8 à 99 %. De plus s'il réussit son attaque avec une différence d'au moins 12 entre son CA global et le CD global de son adversaire, il le désarçonne.

8.2.2 Plusieurs adversaires

Le combattant qui a plusieurs adversaires subit un malus commutatif de -2 en CD (-2 sur le première défense, -4 sur le 2^e, -6 sur le 3^e, -8 sur le 4^e, -10 sur le 5^e, -12 sur le 6^e). Un combattant ne peut avoir plus de six adversaires.

Pour pouvoir attaquer, il lui faut réussir toutes ses défenses.

8.2.3 Combat sans arme

Lorsque deux personnes se battent sans arme, elles utilisent leurs CA et leur CD bruts (sauf les guerriers de la nuit et compétence combat sans arme);

Si un des adversaires s'arme, il bénéficie d'un bonus de +5 en initiative.

Les dégâts correspondent aux dés indiqués pour la Force Bras (et Force Jambe). Les PV perdus suite à des coups portés par une personne sans arme sont récupérés intégralement 12 heures après. Une personne ne peut être mise que KO de cette manière.

8.2.4 La lutte lors d'une parade

Si le CD global > CA global + 5 ou si le défenseur le désire, il y a lutte.

Dans ce cas, alors que les armes sont bloquées, chacun pousse de son côté pour faire reculer l'autre. La lutte dure un round pendant lequel chacun fait trois test de confrontation (Puissance + 1d30 pour chacun). Celui qui obtient la valeur la plus élevée remporte le test.

Si l'un gagne les 3 confrontations, il parvient à faire chuter son adversaire.

Si l'un gagne 2 confrontations, il arrive à s'imposer à l'autre. Celui qui a "perdu" les deux tests doit faire un test en équilibre à -40 %. S'il échoue, il chute et perd l'initiative.

8.2.5 Combattre avec deux armes

Ce style de combat est surtout pratiqué par les ambidextres et ceux qui n'ont pas la force (ou la place) requise pour s'équiper d'armes lourdes.

Les combinaisons d'arme les utilisées pour ce style de combat :

- épée longue / épée large
- épée / épée courte
- sabre / dague de parade
- 2 dagues longues.

L'intérêt de ce style est la possibilité de faire un attaque spéciale après une parade à l'aide de la deuxième arme (voir ci-dessous). Si un personnage combat avec deux dagues, il est préférable qu'il ait la compétence "attaque double" pour avoir des attaques par round sans avoir de malus.

8.2.6 Attaque après parade

Un défenseur ayant dévié une attaque ou un attaquant ayant été paré se trouve suffisamment près de son adversaire pour placer une attaque spéciale. Cela peut être un coup de pied, un coup de poing. Un personnage qui combat avec comme deuxième arme une dague, peut également tenter une attaque avec cette dague

De telles attaques bénéficient d'un bonus de +6 en CA et de +25 % en localisation :

- Le coup de poing : Il faut avoir une main libre (donc pas de bouclier ni d'arme à deux mains). Localisation à la tête ou au-dessus de la ceinture. Si le personnage n'est pas ambidextre, il subit pour le CA, un malus de -10, lié au malus de base, plus le bonus de +6, ce qui ramène à un malus de -4 en CA pour l'attaque avec la deuxième main. Les dégâts auront un malus de -6 (minimum de 1).

- Le coup de pied : Localisation est obligatoirement en dessous de la ceinture.

8.2.7 Attaque par surprise

La personne qui se fait surprendre perd automatiquement l'initiative. Ceci est le cas lors d'embuscade.

L'attaque par surprise doit être clairement énoncée avant toute action.

8.2.8 Combat en armure complète

Une personne peut combattre en ignorant sa défense si elle possède en armure complète et qu'elle dispose d'un courage d'au moins 120 % ou si elle réussit un test avec un malus de -80 % sous le courage.

A chaque fois qu'un personnage attaque de cette façon, son CA subit un malus de -4 et il encaisse directement les coups de l'adversaire.

8.2.9 Différence de taille

Les races sont classées en trois catégories :

- *Petits* : Nain, Bilous, Gnomes.
- *Moyens* : Humains, Elfes, honyss, Huruks...
- *Grands* : Soraniens, Demi-Trolls, Gobloures.

Pour prendre en compte les différences de taille lors de la localisation, il faut appliquer les ajustements suivants :

Catégorie	Petit	Moyen	Grand
Petit	/	+1d20	+2d20
Moyen	-1d20	/	+1d20
Grand	-2d20	-1d20	/

Ajustement CA, CD :

S'il existe un écart d'au moins un mètre entre deux adversaires ou si l'un des deux est deux fois plus grand que l'autre, le plus grand bénéficie de +4 en CD et +2 en CA.

8.2.10 2^e action dans un round

Pour calculer le nombre d'actions par rounds d'un personnage, on se base sur la rapidité des deux adversaires.

Si la différence entre les deux rapidités est inférieure à 50 % : une action par round.

Si la différence entre les deux rapidités est d'au moins 50 % : 3 actions pour 2 rounds.

Si la différence est d'au moins 80 % : 2 actions par round.

La deuxième action dans un round s'effectue avec un malus de -4 en CA et de -4 aux dégâts, pour une attaque et de -30 % pour une action nécessitant un jet.

8.2.11 Personnages maîtres d'armes

Un personnage dont le CA et le CD sont strictement 2 fois supérieurs à ceux d'un adversaire est considéré comme un maître d'arme face à cet adversaire.

Les 1 naturels ne sont pas comptés comme des échecs critiques : quand un maître d'armes fait un 1 on retire le d20. Le jet ne sera critique que s'il fait à nouveau 1 sur ce deuxième jet.

Par contre, les 20 naturels sont comptés comme des réussites critiques.

8.2.12 Armes à manches en bois

Lorsqu'un personnage pare une attaque avec une arme ayant un manche en bois, il y a une chance que la manche casse.

Pour prendre en compte cette remarque, il faut introduire la notion de "points de structure" pour une arme. Pour cela, on considère que le manche d'une arme à une main a 1 point de structure et celui d'une arme à deux mains en a 2. Les armes faisant plus de 1m50 ont 2 points de plus. Le tableaux ci-dessous indique les armes ayant un manche en bois ainsi que le nombre de points de structure qu'elles ont :

Arme	FD	Point de structure
Bardiche	3	1
Bâton ferré*	7	4
Etoile du matin*	6	2
Hache	3	1
Hachette	3	1
Hache à deux mains*	3	2
Hallebarde*	4	4
Lance*	4	4
Masse	5	1
Massue	4	1
Masse à deux mains*	3	2
Marteau	5	1
Marteau à deux mains*	3	2

* arme à deux mains

Lorsqu'une arme pare un coup, il y a un risque égal à $(FA - 5 - FD) \times 10 \%$ de chance de perdre un point de structure. Quand une arme n'a plus de point de structure, elle se brise. Si le chiffre qui résulte de ce calcul est négatif, rien ne se passe (aucun dégât).

Exemple : une hache parant une épée longue aura $(14 - 5 - 3) \times 10 = 60 \%$ de chance de perdre un point et donc d'être détruite.

8.2.13 Malus d'initiative (armes lourdes)

Lorsqu'une attaque est entreprise avec une arme lourde, elle est beaucoup plus lente qu'une attaque faite avec une arme légère. Pour mettre en œuvre cette remarque, il suffit d'attribuer des bonus / malus en initiative basés sur la taille de l'arme :

Taille de l'arme	Initiative
Inférieur à 50 cm. (Dagues, épée courte...)	+1
De 50 cm. à 1m. (épées, hache, ...)	0
De 1 m. à 1m40 (Marteau à deux mains...)	-1
De 1m40 et 1m80 (Etoile du matin, épée à deux mains)	-2
De 1m80 à 2m10 (Lance, hallebarde)	-3

Si un personnage est sur une monture et qu'il charge, il aura un bonus de +5 en initiative. S'il est à pied et qu'il charge, le bonus ne sera que de +3. Ces bonus s'appliquent quelle que soit l'arme utilisée.

8.2.14 Combattre avec un bouclier

Pour utiliser au mieux un bouclier, il faut le combiner avec une défense hermétique (voir 8.1.3). Le personnage dispose alors d'une position défensive sûre (bouclier + défense).

C'est souvent le style utilisé lors des duels et des tournois par les combattants expérimentés.

8.2.15 La taille des armes

Pour qu'un personnage puisse utiliser une arme, il faut qu'il ait les minimums requis en force et en adresse. Même en ayant ces minimums, la taille de l'arme peut s'avérer être très gênante : un Quak de 70 cm avec une épée à deux mains (1m60) doit certainement être encombré par l'arme !

C'est pourquoi l'arme, pour ne pas gêner son porteur, doit être au moins 1/4 plus petite que lui. Toutefois, il existe quelques exceptions. Pour utiliser des boucliers, des lances, des hallebardes et autres bâtons ferrés, le porteur doit être au minimum que deux fois plus grand.

Pour les armes de jet, la même règle s'applique. Le tableau ci-dessous indique la taille minimum à avoir pour utiliser une arme de jet sans être gêné par elle :

Arme	Taille min.
Arc court	70 cm
Arc	1m10
Arc long	1m40
Arc à courbures	1m80
Arbalète légère	70 cm
Arbalète lourde	1m
Hache de jet	1m10

Les projectiles telles que les dagues de jet, les shurikens, les hachettes, les boletas, les griffes de chat... ne posent pas de problème. En effet, ils sont trop petits.

Il est important de signaler que les restrictions de taille sont aussi valables pour les armes magiques.

8.2.16 "Spécialisation Arme"

Cette compétence permet au personnage qu'il la possède, de faire la différence entre une arme de bonne qualité ou non.

Cette compétence permet aussi au personnage de se spécialiser dans le maniement d'un type d'arme particulier. Cette spécialisation apporte les bonus suivants : +4 en CA, de +4 en CD, +1 aux Dégâts et +5 % en localisation.

De plus, si le personnage n'est pas ambidextre et qu'il utilise sa main "gauche" (voire section 2.10.6 du Livre de Base, partie du MJ), les malus ne seront que de -6 en CA, -2 en CD et -2 aux dégâts (minimum de 1).

Lors de l'apprentissage de bottes secrètes qui utilisent le type d'arme sur laquelle porte la spécialisation, le temps d'apprentissage est divisé par deux

Lors d'une tentative pour assommer ou désarmer son adversaire, le porteur de l'arme a un bonus de +5 % à la localisation qui s'ajoute à celui déjà accordé par la spécialisation.

Lors d'une feinte, les malus subis par le défenseur sera de -8 en CD au lieu de -5 (voir 8.1.2).

8.3 Règles avancées (Distance)

Ce chapitre expose quelques règles avancées concernant le combat à distance (armes de jet). Ces règles tiennent compte, entre autre, des différentes modifications survenues dans les suppléments et les gazettes.

8.3.1 Portée de tir

Lorsqu'un personnage se sert d'une arme de jet, la notion de "portée de tir" doit être prise en compte afin de faire la différence entre un shuriken et une arbalète lourde.

Trois portées de tir sont à distinguer :

- *Portée courte* : faible distance entre le tireur et sa cible. Le tir sera plus puissant mais moins précis.

- *Portée moyenne* : distance idéale pour faire un bon tir. Il n'y a donc ni malus ni bonus.

- *Portée longue* : distance trop grande, vitesse du projectile affaiblie et trajectoire moins précise.

Ces trois portées sont assorties de bonus/malus :

Portée	Bonus / malus
courte	+1d4 aux dégâts, -10 % en viser
moyenne	/
longue	-1d2 aux dégâts, -5 % à la localisation

Le tableau suivant présente les différentes armes de jet se trouvant dans le livre de base associées à leur portée moyenne et leur portée longue. La portée courte est, par défaut, inférieure à la limite de la portée moyenne.

Nom	Portée moyenne	Portée longue
Arc	10m.	60m.
Arc long	15m.	80m.
Arc à courbures	20m.	100m.
Arbalète légère	10m.	50m.
Arbalète lourde	20m.	70m.
Dague de jet	8m.	15m.
Fronde	5m.	30m.
Shuriken	1,5m.	6m.
Hache	5m.	15m.
Hachette	7m.	25m.
Javelot	5m.	20m.
Boletas	3m.	15m.

8.3.2 Les tirs ciblés

Comme pour le combat au corps à corps, il est possible de viser une partie particulière de l'ennemi. En fonction de la partie du corps concernée, il y aura un malus en "viser" :

Localisation	Malus
Yeux, oreilles, joues, mains	-80 %
Tête, cou, tibias, pieds	-60 %
Cuisses, bas-ventre	-30 %
Bras, avant-bras, torse, abdomen	-10 %

8.3.3 Lancer son arme de corps à corps

Dans certain cas, il peut être intéressant de pouvoir lancer son arme de corps à corps. Toutes les armes de corps à corps ne peuvent être lancées. Le tableau ci-dessous indique les armes qui peuvent être lancées, la force bras et l'adresse minimum à avoir pour pouvoir les lancer, les dégâts qu'elles occasionnent ainsi que la portée moyenne et longue.

Arme	Force	Adresse	Dégâts	Portée moy.	Portée long.
Hache	110	90	2d8+2	5m.	15m.
Hachette	80	70	1d8	7m.	25m.
Marteau	110	70	2d8*	2m.	10m.
Dague**	60	70	1d4	7m.	20m.
Épée courte	70	70	1d6	6m.	18m.
Épée	75	70	2d6	6m.	17m.
Épée large	90	80	2d8	3m.	10m.
Épée longue	90	90	2d8+2	4m.	11m.

* Les dégâts causés par le marteau dépendent de son poids.

** Dague et la dague longue ont les mêmes caractéristiques.

8.3.4 Armes de Jet et Boucliers

Lors d'un combat, lorsqu'un personnage se protège des flèches derrière son bouclier, cela revient à se cacher derrière un obstacle. Ceci entraîne un malus en "viser" pour l'archer s'il veut toucher le personnage. Le malus dépendra de la taille du bouclier :

Bouclier	% caché	Malus en viser
Petit bouclier	25 %	-10 %
Bouclier moyen	50 %	-25 %
Grand bouclier	75 %	-40 %

Pour déterminer si une flèche qui a manqué le personnage s'est plantée dans le bouclier, il suffit de vérifier si elle aurait atteint sa cible sans le malus.

Si un bouclier n'est pas suffisamment solide, il peut arriver qu'un projectile le traverse, touchant ainsi la personne

cachée derrière. Ce cas arrive lorsque les dégâts infligés par le projectile sont supérieurs aux points de dégâts maximums que peuvent encaisser les boucliers (voir 2.4.2 du Livre de Base).

Pour rappel, voici le nombre de Points de Vie (PV) des boucliers et les points de dégâts maximums qu'ils peuvent encaisser en une seule fois :

Bouclier	PV	Dégâts max.
Petit	100	25
Moyen	200	50
Grand	400	75

9 MAGIE

Cette partie se propose d'aborder quelques règles de jeu concernant la magie puis, dans un deuxième temps, tout un inventaire d'objets magiques "près à l'emploi".

9.1 Règles avancées

9.1.1 Interruption d'un sortilège

Lorsqu'un Mage se concentre sur un sortilège, il ne doit être dérangé en aucun cas sinon sa concentration est interrompue.

Tout Mage qui est interrompu durant le lancement d'un sortilège peut toutefois continuer à lancer son sort s'il réussit un test en volonté, assorti d'un malus correspondant à la gravité des dégâts qu'il a subit. Noter qu'il faut cumuler les dégâts d'un round sur l'autre :

Dégâts	Malus / Bonus
Entre 1 et 5 PV	+10 %
Entre 6 et 10 PV	-10 %
Entre 11 et 15 PV	-20 %
Entre 16 et 20 PV	-40 %
> 21 PV	-60 %

9.1.2 Viser pour les sorts d'attaques

Dans les règles de base, un sortilège touche automatiquement la cible.

La règle optionnelle présentée ici, permet de considérer les projectiles magiques (Boule de feu, Trait des ombres...) comme les projectiles "normaux". Pour cela, le Mage doit faire un test en "viser" pour tout projectile magique qu'il envoie. Dans le cas de projectiles multiples (par exemple : étincelles de lave), ils sont considérés comme un seul et même projectile. Il n'y a donc qu'un seul test à faire.

La localisation de la zone touchée est également à prendre en compte de la même manière que pour les projectiles "normaux".

9.2 Objets magiques

9.2.1 Recharger un Objet Magique

Règle de base :

Si un Mage veut recharger un objet magique, il doit réussir un test sous le chiffre calculé comme suit :

Intelligence + niveau du sort x 5 % - Cercle de magie du sort x 10 %.

Exemple : un Mage ayant une intelligence de 78 % tentant de recharger une lame sur laquelle a été fixé le sort de Cercle 1 "Fer de Glace" au niveau 6 doit réussir un test sous :

$$78 \% + 30 \% - 10 \% = 98 \%$$

Si le Mage rate son test, les PA du sort sont perdus. Le personnage peut recommencer le processus autant de fois qu'il le veut.

Règle optionnelle :

Si le personnage loupe deux fois de suite le test, 1d4 PA sont retirés définitivement de la réserve de l'objet.

9.2.2 Liste d'objets "classiques"

Cette partie présente une liste d'un grand nombre d'objets magiques mineurs. Les effets particuliers liés au caractère "magique" des objets sont présentés.

Masse de Fracassement :

Cette masse particulière possède un FA et un FD normal. Par contre, les dégâts sont augmentés de 1d4 et la personne qui l'utilise fait un critique sur un 19 ou un 20.

Objet "de Chance" :

Une fois par jour, le porteur peut relancer un jet en rapport avec l'objet.

Arbalète de projectiles magiques :

Quand cette arbalète tire un carreau, Celui-ci se transforme en projectile magique : il passe au travers des armures non magiques. Les caractéristiques de l'arbalète sont ceux d'une arbalète légère.

Arc des ténèbres :

La flèche envoyée est entourée d'ombre. Lors de l'impact, la pièce d'armure touchée devient sombre, et perd 1d4+1 en protection. Une armure magique ne subit aucun changement.

Bracelet de bravoure :

Ce bracelet d'argent permet à son possesseur d'être partiellement immunisé contre la peur. Ainsi, une personne portant ces bracelets aura un bonus de résistance à la peur de 50 %. Ceci inclus les peurs magiques, regards et présences causant la peur, etc...

Hache à deux mains du Chaos :

Cette arme était encore depuis peu dans les mains d'un champion du Chaos. Elle possède bien sûr sa marque, la "noirceur malade".

FA : 16 FD : 5

Dégâts : 1d20+4+1d4

Localisation majorée de +/- 5 %

Perte de 1d8 de Points de Santé Mentale par semaine si la personne n'est pas un champion.

Epée à deux mains du Chaos :

Cette arme était encore depuis peu dans les mains d'un champion du Chaos. Elle possède bien sûr sa marque, la "noirceur malade".

FA : 21 FD : 7

Dégâts : 2d12+4+1d4

Localisation majorée de +/- 5 %

Initiative : +1

Perte de 1d8 de Points de Santé Mentale par semaine si la personne n'est pas un champion.

Cape de Lumière :

Cette cape permet de protéger le porteur contre l'infravision, il passera donc plus discrètement la nuit ! Pour l'utiliser, il faut réussir un test en Khin et dépenser de 4 PA.

Hache à deux mains de l'Air :

Cette hache à deux mains fut forgée et enchantée par un Véléid à des fins guerrières. Il donna à cette arme les pouvoirs tirés le l'Air : légèreté (3 Kg) et maniabilité.

La hache peut se manier avec une Force Bras de 80 % (au lieu de 100 %) et permet de parer plus facilement une attaque, surtout contre une arme plus petite : FD = 5

Heaume éternel :

Le heaume éternel a des origines lointaines, oubliés depuis quelques dizaines d'années. Aucune marque extérieure ne permet de le distinguer d'un autre heaume, si ce n'est qu'il n'a aucune rayure.

Ce heaume est incassable et protège de R8.

Epée à deux mains de Sélga Thane :

Selga Thane était un chevalier qui a lutté toute sa vie contre son frère, un nécromancien terrifiant liant pacte sur pacte avec toutes sortes de démon.

Pour lutter efficacement contre eux, Selga Thane enchantait son arme pour repousser plus facilement (voire détruire) ces créatures des enfers.

L'épée à deux mains est fort bien décorée car il s'agit de "l'épée familiale", transmise de génération en génération. Depuis la mort de Selga, les traces de cet artefact se sont perdues.

Caractéristiques normales d'une épée à deux mains.

Pouvoir de lumière au niveau 1d10

PA : 1 x Niveau

Cape de sauvegarde :

Un voleur de grand chemin, après être tombé sur une patrouille de milicien et s'être fait cribler de carreaux d'arbalètes, a failli y rester. Depuis, il a payé très cher un Mage pour enchanter une cape et ainsi, détourner les projectiles. Cette cape a 20 % de chance d'éviter les projectiles "normaux".

Dague des nuits sanglantes :

C'est une lame longue, noire de sang séché, qui servait aux sacrifices.

Dégâts : 1d6

Hache à deux mains mordeuse de chair :

Cette arme enchantée par les chamans, a appartenu à différents chefs Orcs et continuera de passer entre leurs mains et dans la tête de certains héros!

Dégâts x 2 si 5 PA dépensés.

Armure complète :

Cette armure est un vrai mystère... Plusieurs héros l'ont déjà portée, mais au maximum quelques mois.

Il semblerait que son destin soit de tomber entre les mains des plus jeunes héros d'Eléckasë, ceux dont le nom sera bientôt connu à travers Eléckasë.

Sa résistance est de R11.

Elle procure 10 % de protection contre magie

Epée bâtarde de Waltord :

Cette épée procure un bonus de + 20 % en rapidité (recalculer l'initiative du personnage).

Bracelet de Bradok :

C'est un objet maudit qui empêche la récupération de PV. Pour enlever le bracelet, il faut subir un exorcisme.

Epée longue de Faldor :

C'est une arme incassable, forgée il y a près de 200 ans par un certain Faldor. Cet homme, forgeron de son état, s'associa à un Mage pour conférer des propriétés particulières à "l'œuvre de sa vie".

FA : 16 FD : 9

Initiative : +4

Arbalète lourde :

Cette arbalète procure un bonus de + 30 % en viser et augmente les dégâts de 1d4.

Masse fébrile :

Il s'agit d'une masse un peu particulière. En effet, elle "vibre" dans la main de la personne qui la porte. Ceci influe directement sur le FA et le FD qui sont moins élevés qu'une masse normale. Par contre, les dégâts sont augmentés.

FA : 7 FD : 4

Dégâts : 1d12+5+1d6

Collier astral :

Ce collier est une réserve de points astraux. Il possède 22 PA qui peuvent être dépensés n'importe quand. Cette réserve peut être réapprovisionnée à tout moment sans effort.

Veste de cuir :

Ce vêtement possède un pouvoir psy "lire les pensées" à +20 %. Par contre, il a un désavantage de - 30 % en vision.

Arc Runique Drakkat :

C'est un arc de 2m20 de long qui nécessite un long entraînement pour pouvoir être manié. Il est décoré de trois runes : *Tir*, *Hagall* et *Ur*.

Dégâts : 2d10 + dégâts des Flèches

+20 % en viser,

+10 % en localisation.

Epée longue bénite :

Cette épée a été bénite par un prêtre il y a environ 10 ans de cela.

Dégâts : 1d12+2 (jeter 2d12 et ne garder que le meilleur).
Dégâts contre créature mort-vivante ou démon : +4d6

Heaume :

Cette pièce d'armure possède une résistance R8 et permet d'infliger 1d4 de dégâts à toute personne qui frappe son porteur, que ce soit avec une arme ou à main nue.

Tunique de Kajun :

C'est une tunique noire faite en cuir souple. Elle a une protection de R0 contre toute attaque non magique mais a une résistance de R5 contre toute attaque magique

Collier de Kajun :

Kajun voulait se protéger à tout prix des armes de jets dont il connaissait la réputation entre des mains expertes. C'est pourquoi il a commandé ce collier qui permet de dévier n'importe quel projectile, qu'il soit magique ou non.

Pour activer ce collier, il faut dépenser 1d6 PA puis faire un test au 1d100 sous 50 %. Si le test réussit, alors le projectile est dévié.

Bague de Vitesse de Kajun :

Kajun a vite compris que le premier à lancer un sort ou à attaquer sortait très souvent vainqueur d'un combat. Il a donc enchanté une de ces bagues à cette fin : +2 en initiative.

Bague de Magie de Kajun :

Kajun a récupéré sur un de ses défunts rivaux une bague de magie, permettant une récupération accrue de PA. Seul un être doté d'un Khin supérieur ou égal à 110 peut l'utiliser. Elle procure +1d6 en récupération PA / jour.

Emeraude de Derkaz :

Il s'agit d'un fragment d'émeraude qui a été monté sur une bague d'aspect sombre. Cette bague est malheureusement maudite : lorsqu'on enfle l'anneau, des petites pointes sortent de l'intérieur de l'anneau pour se planter dans le doigt. Il est alors impossible de l'enlever, sauf peut être par magie ou par un désenchantement. Cet objet maudit procure -20 % en viser.

Armure de cuir discrète :

Un sort planant a été jeté sur cette armure, procure ainsi la compétence "Se fondre avec l'environnement" à 80 %. Pour activer le sort, il faut dépenser 4 PA / 30rounds.

Gant de force :

Ce gant en cuir brun foncé est d'apparence classique. Il a été "fabriqué" initialement pour exécuter des travaux de force. Par la suite, il a été détourné à d'autres fins...

Il ajoute + 40 % à Force Bras (recalculer les bonus pour les dégâts).

9.2.3 Objets magiques particuliers

Ces quelques objets font partis des rares objets magiques qui sont fortement convoités ou au contraire, que l'on essaye de ne pas croiser...

L'Aiguille Noire :

Description :

C'est un sabre antique à la lame sombre couverte des runes. De sa garde partent des pointes, enduite d'une substance visqueuse blanchâtre. Ces pointes sont positionnées de manière à ce que toute personne voulant utiliser l'arme soit obligée de se les enfoncer dans la main.

Les pointes sur la garde sont les appendices avec lesquelles l'arme prélève son dû, à savoir les PV du porteur de l'arme.

Histoire :

Ce sabre fût créé par un Mage maléfique, juste avant le deuxième Armagedon. Après avoir invoqué et lié un démon à la lame, le Mage réussit, grâce à des méthodes aujourd'hui oubliées, à détruire l'esprit du démon de manière à ne laisser dans l'arme que l'essence démoniaque.

Le résultat fût une arme très puissante mais sans les désavantages liés à la présence du démon. Néanmoins comme toutes les armes démoniaques, l'utiliser à un prix et c'est souvent avec sa vie que le porteur le paie.

Même s'il ne peut utiliser de magie, ce sabre est tout de même très puissant. En effet, ses caractéristiques sont à environ le double de celle d'un sabre normal.

Caractéristiques :

Taille : 90 cm

FA : 23 FD : 12

Dégâts : 2d12 + 4

Besoins : 1d4 PV par round

Cette arme prend un round pour être dégainer et un autre pour être rengainer.

La substance visqueuse blanchâtre comporte un anesthésiant puissant permettant au porteur de ne pas sentir la douleur lorsque les pointes s'enfoncent dans ses chairs. Le problème est qu'il ne sent pas non plus la perte de PV. C'est donc au Maître du jeu de les comptabiliser sans transmettre les résultats au porteur. C'est uniquement quand le porteur se sépare de l'arme qu'il a connaissance des PV perdus. Il arrive souvent que cela soit fatal au personnage, surtout s'il est déjà affaibli par des blessures.

Le Diamant des Explorateurs :

Description :

Il s'agit d'un diamant de 20 carats monté en amulette, qui luit faiblement de l'intérieur. C'est un objet magique mineur doté de plusieurs sorts faibles mais très utiles, ayant tous la même source de PA. N'importe qui peut recharger le diamant par simple contact.

Histoire :

Le Diamant des Explorateurs fût créé il y a très longtemps, par un peuple depuis disparut. Ses caractéristiques sont étranges car elles défient les règles actuelles de magie.

Ce type d'objet est très recherché par les Mages toujours en quête d'objet insolite...

Caractéristiques :

PA : 10
Potentiel Khîin total : 20 %
Khîin libre : 1 %
Le Diamant des Explorateurs récupère "naturellement" 1d2 PA/5 jours

Liste des sorts :

- Flammèches (Niveau 1 ; Coût : 2 PA) : Permet d'enflammer un combustible à 5 mètres. Mot clef : "Fez fif".

- Tapis de mousses (Niveau 1 ; Coût : 5 PA) : Un matelas très moelleux et confortable sort du sol, Mot Clef "Zaphi ulm".

- Directionnel (Niveau 1 ; Coût : 4 PA) : Donne la direction dans laquelle se trouve la chose à laquelle pense le personnage. Durée 2 rounds.

- Pêche (Niveau 1 ; Coût : 2 PA) : Une pêche miraculeuse de 4+1d4 poissons de 2+1d4 Kg en 5 minutes. Le bon déroulement de ce sort nécessite d'avoir une canne à pêche.

- Création d'eau (Niveau 1 ; Coût : 2 PA) : Crée 1 litre d'eau et, avec un peu de chance, quelques glaçons. Mot clef : "Roz faf"

Azfi :

Description :

Azfi est une épée bâtarde noire couverte de trois runes couleur rouge sang : *Tir, Hagall* et *Eolh*.

Histoire :

Azfi est l'œuvre de Graul, Maître de magie de l'école de Sypiel Erwîn (école élementaliste). Lors de la préparation de l'enchantement de l'épée, Graul fit une grave erreur. La conséquence directe fût que l'essence du feu qui habitait l'arme n'était pas bien stabilisée.

Normalement, dans ce genre de cas, l'arme est détruite par son créateur. Mais, Ragash, l'apprenti de Graul, réussit à la récupérer. Comme ce dernier n'est pas riche il céda à la tentation de la vendre.

Si les personnages sont à la recherche d'arme magique et qu'ils font les magasins pour en trouver une, ou qu'ils n'ont pas assez d'argent pour acheter les armes exposées (rarement en dessous de 1000 écus), il est possible qu'ils attirent l'attention de Ragash. Ce dernier les abordera à la sortie du magasin et leur proposera d'acheter Azfi pour 200 écus.

Si les joueurs le questionnent sur le prix, il avouera qu'il est encore étudiant et qu'il n'a donc pas encore le droit de vendre ses créations. Pourtant, il faut bien vivre ! Donc il s'est lancé dans le marché noir...

Bien entendu, une fois l'affaire conclue, Ragash disparaîtra et il sera très difficile pour les personnages de le retrouver...

Caractéristiques :

FA : 16 FD : 8
Initiative : +2
Dégâts : 3d4+3d6+3
Taille : 1m20

Réserve de PA : 30

Azfi récupère "naturellement" 1 PA/Semaine

Potentiel Khîin : 6 %

Sort :

L'épée ne contient qu'un seul sortilège : Fer de feu au niveau II se déclenche dès qu'elle est tirée de son fourreau. Le sort consomme 6 PA par utilisation et dure 1d6 rounds. Il augmente les dégâts de l'arme de 1d4

Défaut :

Chaque fois que le sort Fer de feu est lancé, tirez 1d10: sur un 0 ou un 1, l'épée explose. Elle formera une sphère de feu de 5 mètres de diamètre et causera la perte de 10+1d6 PV à toutes les personnes se trouvant dans le périmètre. Si une personne est à plus de 2 mètres du centre les dégâts sont divisés par 4.

Après 3 rounds, la sphère se dissipera.

Khalakgearok :

Description :

Khalakgearok est un arc simple couvert de gravure complexe. Sa poignée de cuivre est également très travaillée.

Histoire :

Cet arc fut créé par un Mage de la Terre vivant dans la forêt de l'Ancien Empire, peu de temps avant le deuxième Armagedon.

Ce Mage était très proche de la nature (surtout de la forêt) et la plupart de ses sorts faisait appel à elle. Il créa cette arme et l'offrit à un elfe gris de passage en échange de la protection de sa forêt pendant 4 années contre les raids dévastateurs des Orcs.

Grâce à cet arc, l'elfe fit des prodiges et même aujourd'hui, les Orcs évitent la région.

Une année avant la fin du contrat, l'Armagedon se déclencha et le Mage quitta sa chère forêt, accompagné de l'elfe. Ils se rendirent sur les champs de bataille d'Eléckasè où ils se firent connaître comme de vaillants défenseurs des races libres et de la magie.

Ils furent sans doute tués lors de la dernière bataille de l'Armagedon car on entendit plus jamais parler d'eux. Il existe une légende au "village-sous-les-feuilles" (voir le premier supplément), mentionnant un Mage errant dans la forêt et proposerait à ceux qu'il rencontre, de garder sa forêt durant 4 ans en échange d'une récompense...

Caractéristiques :

Dégâts : flèche + 1
Bonus viser : +10 %
Taille : 1m55
PA : 20
Kaklakgearok récupère 1d2 PA / 5 jours (1d2+1 en forêt).
Potentiel Khîin : 12 %

Liste des sorts :

- Camouflage (Niveau 3 ; coût : 2 PA / 10 r) : Donne un bonus de +80 % à la compétence "Camouflage" en milieu naturel si la personne est immobile et de +27 % quand elle se déplace. Ce sort prend 1 round pour être lancé.

- Dards de bois (Niveau 5 ; coût : 6 PA) : Ce sort (utilisable uniquement lors d'un tir) fait éclater la flèche en un nuage

d'éclat de bois qui frappent la cible du tireur. La flèche éclate alors en 1d10 + 3d4 dards causant chacun 1d2 dégâts (n'oubliez pas que 4d2 = 2d4+1, voir le supplément "Magies" p. 58).

Ce sort a une portée de 50 mètres et son rituel (décocher une flèche) prend 1round. Le joueur doit déclarer avant de viser, que son personnage utilise ce sort. Pour que les dards touchent la cible, il faut que le personnage ait réussi un test en viser.

Les dards ne sont pas des projectiles magiques. Ils sont juste guidés par la magie.

L'Arbalète de Gaokon :

Description :

L'Arbalète de Gaokon est en tout point semblable à une arbalète lourde normale. Seuls les Mages expérimentés peuvent détecter la magie qui l'anime.

Histoire :

Personne ne sait qui était Gaokon. Son nom ne figure pas dans les registres des écoles de magie d'Eléckasë. Il semblerait donc qu'il vienne d'un autre plan mais là encore, aucun indice de l'existence de ce Mage n'a pu être découvert.

Pour son arbalète, le mystère est presque aussi grand. D'après certain, elle se trouverait dans la collection d'objet magique d'un des Princes Marchands de Jorhiul, pour d'autre, elle appartient à un chef de guerre nordique du royaume de Kvorn. La seule chose qui est sûr, c'est que cette arbalète est étrange et qu'un grand nombre de Mage paierait une fortune pour pouvoir l'étudier.

Caractéristiques :

Bonus viser : +10 %

Bonus localisation : +5 %

Sorts :

Chaque fois que l'arbalète tire un carreau, le joueur doit jeter 1d10. Regardez ensuite sur la table ci-dessous :

D10	Résultat
1 à 5	Sort "Flèche de feu" au niveau 1d6
6 à 8	Sort "Flèche de glace" au niveau 1d6
9	Sort "Flèche ventilée" au niveau 1d6
0	Lancez 1d6 et consultez la table ci-dessous

D6	Résultat
1	Perce les armures magiques et non-magiques
2	-/+25 % à la localisation
3	Le carreau se divise en 1d4+1 carreaux
4	Dégâts du carreau x 2
5	Pendant 1d6 r l'arbalète tire 1 carreau / tour
6	Dégâts du carreau x 3

Glace Bleue :

Description :

Il s'agit d'une paire d'avant-bras fait dans une matière ressemblant à de la glace. La dureté des avant-bras est de R20. De plus, ils procurèrent une sensation de fraîcheur à leur porteur.

Une fois que le porteur est mort ou que les Dieux le décident (quête touchant à sa fin), Glace Bleue perd sa nature magique et n'est alors rien de plus qu'un morceau de glace qui finira par fondre.

Histoire :

D'après d'anciennes légendes nordiques, Glace Bleue est un cadeau des Dieux à leurs serviteurs les plus dévoués. Les différentes légendes ne s'accordent pas quant au Dieu qui a fait ce cadeau. Les Dieux les plus souvent désignés dans les légendes sont Hela (déesse du Froid), Tyr (dieu de la Guerre) ou Bragui (dieu de la poésie).

Ces légendes semblent avoir un fond de vérité car seules les personnes de religion nordique peuvent utiliser Glace Bleue.

Caractéristiques :

- Protection R20

- Glace bleue ne dispose pas de réserve de PA, mais utilise directement ceux du porteur.

- Glace bleue permet au porteur de récupérer plus rapidement les PA : il passe à la catégorie au-dessus dans la table de récupération des PA.

Sorts :

- Faisceaux de glace (Niveau 8 ; Coût : 20 PA) : Deux longs faisceaux glacés partent des avant-bras du porteur et parcourent 40 mètres à la vitesse de 30 mètres par round. La conjuration des Faisceaux prend 3 rounds (2 de méditation et 1 de rituel). Toute personne située à moins d'un mètre de la trajectoire d'un des deux faisceaux encaisse 4d4 +2 PV de dégâts. Si le Porteur vise une personne en particulier, il doit faire un jet de viser avec un bonus de +20 % pour la toucher. Toutes les personnes se trouvant à plus de 30 mètres peuvent faire un test en réflexes avec un malus de -20 %. Si le jet est réussi, ils arrivent à éviter la trajectoire.

- Sphère de glace (Niveau 8 ; Coût : 5 PA / 10 r.) : Crée une sphère de glace et de brume de 4 mètres de diamètre. Elle protège de toutes les attaques magiques (R = 2d4+4) et contre les non magiques (R = 2d4+8).

Pour la faire apparaître, le Mage doit croiser ses avant-bras contre sa poitrine et prononcer les mots "grurte nep". Ce rituel dure 1 round.

Fire Devil :

Description :

Fire Devil est une lance magique de feu. Un rubis est placé au niveau de la hampe dans lequel il est possible d'apercevoir un visage. Ce visage est celui d'un vieillard dégarni avec une crête orange-rouge, une barbe rousse et des traits vieillis par le temps. Les yeux de ce vieillard semblent vaciller telle des flammes.

Histoire :

Fire devil fût créée au cours du premier Armagedon par Eternaus, Mage de l'élément feu de cercle 5. Afin qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains, Celui-ci l'a protégée du sort énigme de la Magie de l'Esprit.

A sa mort, les entités du feu sont intervenues à leur manière afin que ce fidèle Mage soit récompensé par la Mère Magie. Mais on découvrit qu'Eternaus avait trahi la Mère

magie en contribuant secrètement à la victoire des forces libres, indépendantes des entités qui instaurèrent le cercle rubisé.

De ce fait, Dagardel décida qu'Etarnaus serait réincarné dans sa création et puni éternellement dans sa lance, bloqué par le sort d'énigme qu'il a lui-même formulé.

Chaque prétendant à Fire devil et à la délivrance d'Etarnaus, a échoué jusqu'à présent à l'énigme. Ils sont tous morts de faim. Il y a une dizaine de cadavres dans ce lieu situé dans la grande forêt enneigée d'Oraska, aux alentours du labyrinthe d'Onidol, dans une sorte de clairière où l'on peut apercevoir une sphère de 5 mètres de diamètre. A l'intérieur de celle-ci se trouve du sable, quelques plantes desséchées, cactus... Ceux qui entrent dans cette zone se retrouveront alors dans un immense désert de sable, vide, hormis les quelques plantes mentionnées plus haut et les squelettes des précédents prétendants à la lance.

Il sera impossible d'en ressortir tant que l'énigme ne sera pas résolue.

L'énigme est :

"Qui reconforte les hommes ? Qui les accompagne dans leurs longues veillées ? Qui est aussi destructeur sous toutes ses formes ? Et qui pourtant les rassure et est leur allié ? Il fût celui par et pour qui je vivais, et celui qui ardemment m'a ruiné. Son nom commun tout le monde le connaît, mais seul celui qui sera capable de me donner son vrai nom sortira".

La solution de cette énigme est DAGARDEL, le maître de l'élément Feu.

Caractéristiques :

FA : 20 FD : 6

Dégâts : 1d12+1

PA : 40

Potentiel Khin : 80 %

Récupération PA : 1d4 / 4 jour

La lance est incassable.

Liste de sorts :

- Fer de feu (Niveau : 10 ; Coût 4 PA) : Dégâts = +2d6+4 ; durée : 1d10+12 rounds.

- Serpentins de feu (Niveau 10 ; Coût : 5PA / 10 m.) : Dégâts = 4d4 ; portée 50 mètres.

- globe de feu (Niveau 3 ; Coût : 5 PA / 3 r) : Encaisse 10 PV par 5 PA.

- protection contre le feu (Niveau 18 ; Permanente) : La protection contre le feu est de 65 %.

- Gardien de feu (niveau : / ; PA : aucun) : Un esprit mineur du feu est invoqué automatiquement chaque nuit sans qu'il y ait de dépense de PA de la part du porteur ou de l'arme

- Etincelle (Niveau : / ; Coût : 8 PA) : Permet de se déplacer très vite. Ne peut être utilisé qu'une fois par round.

Les temps d'incantation sont de un round, il faut pour cela se concentrer sur l'essence magique d'Etarnaus. En terme de jeu la lance est liée à son porteur de sorte que les coûts en PA sont partagés entre le PJ et la lance.

De plus le contrôle sur la lance n'est pas absolu, puisque la volonté d'Etarnaus est dorénavant à l'intérieur de la lance. Il faudra donc négocier avec Etarnaus les pouvoirs de la lance : à moins d'accepter les conditions de l'être emprisonné à l'intérieur, le personnage ne pourra pas se servir de l'arme.

Lors de la prise en main de l'arme, un lien télépathique s'établit entre Etarnaus et le porteur. Par ce lien, ils peuvent communiquer ensemble. Par contre, Etarnaus se servira de la connexion ainsi établie pour "brouiller" l'esprit de son porteur, si le besoin s'en fait sentir pour lui. Etarnaus est psychologiquement assez instable et est sujet à la frénésie. Lorsqu'il est dans cet état, il fera tout pour convaincre son porteur d'aller au combat, quitte à utiliser certains des sorts pour provoquer les ennemis ou emmener le porteur au devant d'eux

Ainsi porter Fire Devil n'est pas de tout repos ! C'est la juste contrepartie pour une arme aussi puissante que celle-ci.

10 PARTICULARITES

Les règles qui sont développées ici ont pour but d'éclaircir des points précis de jeu. En effet, certaines règles n'étaient pas assez explicites dans le Livre de Base et appelaient donc à quelques améliorations.

10.1 La "survie"

10.1.1 Explications

Lors d'une escapade à l'extérieur, les personnages ont souvent besoin de mettre en œuvre des compétences liées à la "survie".

Cette partie propose de décrire les différentes étapes liées à la survie des personnages en environnement hostile.

Le système qui est présenté ici est assez lourd. Il est donc préférable qu'il ne soit utilisé que lorsque les personnages doivent rester un temps assez long en extérieur ou bien qu'ils se retrouvent en mission survie dans un environnement très défavorable (désert, banquise, toundra...).

Les compétences nécessaires pour une opération de survie peuvent être classées en deux listes : celles qui sont absolument vitales (Chasser, Connaissance des plantes, Pêcher, Survie) et celles qui sont un plus appréciable (Bricolage, Cuisine, Navigation, Archerie, Imitation d'une personne, Architecture, Fabrication de piège sylvestre, Couture, Pister).

Les trois premières servent à ramener à manger, la quatrième est la connaissance générale des méthodes permettant de survivre. Pour les autres, quelques explications sont peut être nécessaires :

- Le bricolage permet de confectionner tout un tas d'objets ou de les réparer avec les moyens du bord

- La cuisine permet d'augmenter la valeur nutritive des repas et surtout, de préparer la nourriture pour qu'elle se conserve quelque temps.

- La navigation permet au pêcheur d'atteindre en barque un coin de pêche plus favorable. Cela permet aussi de mieux se repérer sur l'eau et de connaître les principaux dangers liés à la navigation.

- Quelques connaissances en archerie permettent d'improviser un arc pour aller chasser.

- Si l'on peut imiter une personne, on peut aussi imiter le cri des animaux ce qui aide à la chasse.

- L'architecture aide à bâtir un abri solide.

- Avec la fabrication de piège sylvestre, on peut créer des fosses à gibier ainsi que des collets pour piéger de petits animaux.

- La couture permet de créer des sacs, des habits, des couvertures... avec la peau du gibier abattu.

- Savoir pister aide le chasseur à traquer du gros gibier.

La compétence "Survie" permet d'être plus résistant dans les situations difficiles mais également permet de connaître les techniques pour survivre dans un milieu donné.

Il y aura donc plusieurs "survies" car il y a plusieurs types de milieu : Plaines, Montages, Forêts, Déserts, Toundras (terres gelées), Jungles et îles.

De ce fait, lors de sa création, un personnage ayant la compétence "Survie" doit choisir un milieu spécifique, en restant fidèle à son background.

10.1.2 Mise en pratique

Pour tous les tests qui suivent, on part du principe que le personnage dispose de la compétence "survie" appropriée.

S'il ne dispose que d'une compétence de survie proche (Montage pour Forêt, Plaines pour Désert...), le personnage ne subira qu'un malus de -20 % à tous les jets.

S'il ne dispose que d'une compétence de survie opposée (Montage pour Plaine, Toundra pour Désert...), le personnage subira un malus de -40 % à tous les jets.

S'il ne dispose d'aucune compétence de survie, le personnage subira un malus de -60 % à tous les jets.

Première étape : établir un campement

Cette étape dépend principalement de la compétence "Survie". Comme cette compétence n'a pas de pourcentage, un pourcentage de réussite sera donné avec chaque tâche à accomplir.

Action	%
Faire du feu*	80 %
Trouver de l'eau	50 %
Trouver un lieu de campement	60 %
Trouver un abri	40 %
Construire un abri	60 %

* Le climat joue un grand rôle : s'il vente (-20 %), s'il pleut ou neige (-60 %).

Ce ne sont que les valeurs correspondant aux plaines. Dans d'autres milieux, cela peut être très différent : en montagne, il est plus facile de trouver un abri (une grotte) (80 %) que d'en construire un (30 %). De plus les ruisseaux sont nombreux (trouver de l'eau 70 %). Dans le désert, il est beaucoup plus difficile de trouver de l'eau (20 %) ou un abri (10 %)...

Deuxième étape : les outils

Chasser l'ours avec ses poings n'étant pas le passe-temps de tout le monde, un minimum de matériel est quand même nécessaire.

Pour la plupart des outils, la compétence survie suffit mais il ne faut pas oublier que c'est du bricolage : un arc fabriqué avec la compétence survie est l'assemblage d'un bout

de bois et d'une corde alors qu'un arc fabriqué grâce à l'archerie est très proche des arcs vendus en magasin.

Voici une liste d'objets utiles avec les pourcentages pour réussir leur fabrication avec la compétence "survie" :

Outils	% avec "Survie"
Collet	60 %
Sac	50 %
Couverture	20 %
Baume	10 %
Torche	60 %
Couteau	40 %
Arc	20 %
Fronde	40 %
Lance	20 %
Bâton ferré	30 %
Masse	30 %

Bien sûr, les armes improvisées ne sont pas comparables à celles vendues en magasin. Il y a donc des chances qu'elles se brisent, cassent... et leurs caractéristiques sont bien plus faibles que celle du Livre de Base. En plus de cela, elles peuvent donner des malus à la localisation (surtout les armes de jets).

Troisième étape : Manger

C'est LE problème de la vie en extérieur. Il existe trois sources principales de nourriture : la chasse, la pêche et la cueillette.

Toutes les valeurs données ci dessous concernent une durée d'activité (chasse, pêche...) d'une demi-journée.

La ration journalière :

Un humain normalement constitué doit manger au moins 2 repas par jour (midi, soir) pour garder une activité normale et être en forme. Dans certains cas extrêmes, il peut se contenter d'un seul repas mais ses forces déclinent rapidement s'il doit fournir une activité physique intense (pour ceux qui utilisent les points de fatigue, doublez le nombre de points perdus).

Bien entendu, les Gnomes, les Bilous et les Quaks (les "petites" races) consomment moins que leurs confrères de grande taille (un repas par jours) et les Gobloures, Demi-Troll, Véléid... consomment plus (trois à quatre repas par jours).

Les individus dotés de la compétence "survie" consomment un repas de moins que la normale.

La Chasse :

Pour chasser, il faut au moins une arme, la compétence "Chasser" (sinon tous les jets se font à -40 %), et du gibier. Les différentes compétences secondaires accordent des bonus : "Imitation d'une personne" donne un bonus de +10 % et "Pister" un bonus de +20 %.

La présence du gibier dépend fortement de la nature environnante :

Milieu	Malus/Bonus
Forêt	+15 %
Montage	+10 %
Jungle	+5 %
Plaines	+0 %
îles	-5 %
Toundra	-10 %
Désert	-20 %

Généralement, un joueur chassant une demi-journée peut découvrir 1d10 animaux. Pour connaître la taille des animaux, lancez 1d100 par animal puis consultez cette table :

1d100	Résultat de la Chasse
01 à 30	Rien
30 à 60	Un petit animal
60 à 90	Un animal de taille moyenne
90 à 00	Un grand animal

Un petit animal (fouine, pigeon, lapin...) ne fournira rarement plus qu'un repas. Un animal de taille moyenne (renard, blaireau, loup, sanglier...) fournira 2 repas ou plus. Un grand animal(ours, cerf, cheval, bouquetin...) fournira plus de 5 repas.

La fabrication de piège :

Tout personnage ayant la compétence "Fabrication de piège sylvestre" peut réaliser des pièges pour capturer des petits animaux. Bien entendu, cette méthode ne fonctionne que si les personnages restent assez longtemps au même endroit (le chasseur passant une heure à poser les pièges puis revenant les vérifier chaque matin). Demandez au joueur une description du piège et accordez-lui un malus / bonus en fonction de son ingéniosité.

De manière générale, on considère qu'il y a pour chaque piège, 40 % de chance de capturer un animal. Un test réussi en "pister" lors de la pose du piège donne un bonus de +20 % car le piège est placé sur un chemin fréquemment emprunté par les animaux.

Pour connaître la taille de l'animal, reportez-vous au tableau précédent.

La Pêche :

Pour pêcher il faut de l'eau, beaucoup d'eau : un lac, un océan ou une rivière. De plus, il faut une canne à pêche et idéalement, la compétence "pêche". Bien sur, un personnage peut tenter sa chance sans avoir la compétence mais c'est plus difficile : malus de -40 % à tous les jets.

La première chose à faire est de trouver un coin de pêche. Pour cela, après avoir trouvé une étendue d'eau suffisamment grande, lancer 1d100.

Si le résultat est inférieur à 20, pas de chance, le coin n'est pas très poissonneux. Tous les jets suivant se feront à -10 %).

Si le résultat est supérieur à 80, le coin est très poissonneux. Tous les jets suivant se feront à +10 %.

Après cela, il s'agit de savoir si le pêcheur a eût de la chance. Lancez 1d100 et consulter la table suivante :

1d100	Résultat de la pêche
01 à 20	rien
20 à 40	1d4 petits poissons
40 à 60	1d2 poissons + 1d2 petits poissons
60 à 70	1d4 poissons + 1d6 petits poissons
70 à 80	1d6 poissons + 1d8 petits poissons
80 à 90	1d2 gros poisson + 1d4 poissons
90 à 95	1d4 gros poisson + 1d6 poissons
95 à 00	1d6 gros poisson + 1d8 poissons

Un "petit poisson" pèse 1/2 Kg et fournit 1/2 repas, un "poisson" pèse 1 Kg et fournit 1 repas, un "gros poisson" pèse 3 Kg et fournit 4 repas.

La Cueillette :

Pour la cueillette, il suffit de faire un test en "connaissances des plantes". Le nombre de kilos de baies, de racines, de champignons... comestibles est égal à la marge de réussite du test divisée par dix.

Là encore, le milieu est très important, choisissez un malus en fonction de l'aridité du lieu : pour un désert, -60 % ; pour une toundra, -50 %...

Exemple :

Un Gnome ayant un pourcentage de 140 % lance 1d100, il obtient 45 : il ramène donc 9 Kilos de denrée comestible.

La Cuisine :

Pour les personnages ayant la compétence "cuisine" c'est simple : un test en cuisine par gibier préparer. Si le test est raté, le repas l'est aussi. Une réussite de plus de 40 % permet d'augmenter la quantité de repas fournit par le gibier.

Un bonus de +10 à +20 % peut être accordé à ceux qui ont une compétence "survie" (tous terrains confondus). Pour les gros animaux, un deuxième test peut être nécessaire.

La Météo :

La météo joue un grand rôle pour la vie en plein air. La table ci-dessous permet de donner le temps lorsque cela est nécessaire.

La première fois, jetez 1d10 puis reportez-vous directement à la table ci-dessous. Ceux qui veulent pousser la simulation un peu plus loin peuvent donner des bonus / malus en fonction de la saison : +1 en été, -1 en automne et au printemps et -2 en hiver :

1d10	Temps
1	Canicule
2	Temps sec et chaud
3	Temps splendide (ciel sans nuages)
4	Temps normal (peu de nuage)
5	Temps normal (quelques nuages)
6	Temps couvert
7	Temps orageux
8	Pluie
9	Grosse pluie
0	Déluge

10.2 Qualité des armes

Les armes trouvées lors de quêtes ou en vente chez un armurier ne sont pas toutes égales en qualité. Elles peuvent être classées quatre différentes catégories.

Armes rouillées :

Les morts vivants utilisent souvent les armes qu'ils possédaient du temps de leur vivant. Ces armes rongées par le temps et la rouille, sont en très mauvais état.

En terme de règle, cela se traduit par un malus aux caractéristiques de -20 % par rapport aux même armes bien entretenues. De plus, pour chaque coup donné avec une arme rouillée, il y a une chance sur dix qu'elle se casse : jetez 1d10, elles se brisent sur un 10. Elles se brisent également sur un échec critique.

Armes ayant un défaut de fabrication :

Nul n'étant infaillible, il arrive parfois qu'un forgeron crée une arme ayant un défaut de fabrication.

Cela se traduit par un malus aux caractéristiques ou à un risque de casse. Les malus peuvent aller de -10 à -50 % et les risques de casse peuvent aller de 10 à 60 %

Parfois, si le défaut n'est pas trop gênant, il arrive que des armes présentant un défaut soient vendues à un prix très bas (divisé par 2).

Armes mal entretenues :

Lorsqu'une arme n'est pas ou peu entretenue, sa qualité diminue progressivement si bien que les caractéristiques de l'arme baissent de -10 % par semaine.

Généralement une bonne séance d'aiguisage permet de redonner son tranchant à une lame. Si elle a été vraiment très mal traitée (chocs contre de l'acier, accrocs dans le tranchant de la lame...), il est possible qu'elle perde définitivement 1/5 de ses points.

Armes bien entretenues :

Lorsqu'une arme est entretenue avec soins et constance, elle appartient souvent à une personne qui soucieuse de son équipement. L'avantage des armes bien entretenues est qu'elles n'ont pas de malus liés à leur perte de qualité.

Armes de bonne facture :

Une arme forgée par un maître forgeron peut avoir des caractéristiques supérieures à celle de base.

Bien sûr, les armes de très bonne qualité sont rares. Le prix d'une telle arme peut être multiplié par 3 (augmentation des caractéristiques de 25 %) voire par 5 (augmentation des caractéristiques de 50 %).

Armes exceptionnelles :

Les forgerons nains et troglodytes sont passés experts dans l'art de la forge. Leurs chefs d'œuvre dépassent l'entendement humain. Ce sont les seuls capables de produire des armes ayant un bonus de +20 % à leurs caractéristiques.

Malheureusement ces armes ne sont jamais vendues. Il peut toutefois arriver que des nains offrent une telle arme en récompense d'une mission très périlleuse. Le seul moyen de se procurer une arme troglodyte est de vaincre un de leurs

guerriers d'élite car personne n'a jamais réussi à négocier avec les Hommes-lézards.

Les personnes ayant pu se procurer une de ces armes "exceptionnelles" se sont aperçus que les chances d'obtenir une réussite critique étaient augmentées (Réussite critique sur un 19 ou un 20).

Bris de lames :

Certaines armes peuvent se briser. Généralement, il y a 1 % de chance de briser sa lame lorsqu'il y a un échec critique lors d'un combat. Cette probabilité augmente très rapidement si l'arme est mal entretenue.

Une arme brisée est soit inutilisable (point de gravité déplacé faute de lame suffisamment grande), soit ses caractéristiques sont fortement réduites.

Entretien et usure des armes :

Généralement une arme perd de 1 % à 3 % de qualité par combat. Ces pourcentages représentent l'usure et peuvent être récupérés facilement avec un minimum d'entretien.

Si pour une raison ou pour un autre un personnage ne peut pas entretenir son arme, les pertes de qualité s'accumulent et des dommages irréversibles peuvent être infligés : une arme peut perdre de manière définitive jusqu'à 50 % de ses caractéristiques.

De plus, une arme perd 1 % de qualité à chaque échec critique en plus des risques de bris.

10.3 Système de Soins

Ce chapitre se propose de redéfinir les deux compétences "soins des hommes" et "premier soins" et de voir les applications de l'une et de l'autre.

10.3.1 Soins

Pour soigner une blessure légère, la caractéristique "premiers soins" suffit. Si la personne pratiquant les soins possède "soin des Hommes", elle peut faire un test complémentaire sans malus avec cette compétence. En cas de réussite, le blessé regagne immédiatement 1d6 PV.

Pour soigner une blessure moyenne, la caractéristique "premiers soins" peut être suffisante. Le test s'effectue avec un malus de -20 %. Un test complémentaire avec "soin des Hommes" peut être tenté sans malus. En cas de réussite, le blessé regagne immédiatement 1d6 PV.

Pour soigner une blessure grave, la compétence "soins des hommes" est indispensable. Le test est fait sans malus. On peut toutefois utiliser la caractéristique "premiers soins" mais avec un malus de -50 %. En effet, à ce stade de blessure, l'acte médical à faire relève plus de la chirurgie d'urgence que d'autre chose.

Le tableau ci-dessous résume l'utilisation de "premiers soins" et "soins des hommes" :

	Bless. légère <25% des PV	Bless. moyen. 25-50% des PV	Bless. grave >50% des PV
Délais de récup.	1 fois / j	1 fois / 2 j	1 fois / 3 j
Premiers soins	-	-20 %	-50 %
Soins des Hommes	Complément.	Complément.	Indispens.

Une blessure non soignée implique pour le personnage qu'il ne pourra pas récupérer de PV tant qu'il n'aura pas vu un médecin ou un guérisseur. De plus, les blessures non soignées ont 20 % de chance par heure de s'infecter.

Le tableau ci-dessous indique les différents effets liés aux échecs ou réussites de "premiers soins" et de "soins des hommes" :

Résultat aux tests	Stabilis. du blessé	Résultat	Tentative suivante
Réuss. critique	oui	+2d6 PV	/
Réuss. normale	oui	+1d6 PV	/
Ech. Normal	non	-1 PV / r.	Tentative à -20 %
Ech. critique	non	1d4PV / r. Rm = 5 %	Tentative à -40 %

10.3.2 Complications

Infection :

Le soin d'une infection peut-être effectué par tous les personnages grâce à leur caractéristique "premiers soins". Si elle est soignée dans l'heure, l'infection n'aura pas de conséquence. Au-delà, elle provoque un risque d'amputation de 10 % par heure sans soin.

La fracture :

Un os cassé doit être remis en place si besoin est, puis le membre fracturé doit être bandé pour permettre à l'os de bien se ressouder. De cette manière, la guérison pourra se faire sans contrariété.

Ces deux opérations (remise en place de l'os et bandage) doivent être réalisées de préférence par une personne ayant la compétence "soin des hommes". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de faire de test. Si c'est une personne qui n'a pas la compétence "soin des hommes", il doit réussir un test sous la moitié du pourcentage de la caractéristique "premiers soins".

Un membre convenablement soigné est opérationnel au bout d'un mois. Un bras fracturé occasionne -4 en CA et -4 en CD, -20 % en vitesse, en force bras, en nager et sur toutes les actions nécessitant l'utilisation des deux bras.

Une jambe fracturée occasionne -6 en CA et -6 en CD, -50 % en vitesse et sauter, -20 % en équilibre et sur toutes les actions qui font appel aux deux jambes. Le personnage est dans l'impossibilité de courir.

Dans le cas d'une fracture des côtes (blessure au tronc), le personnage est rétabli au bout de trois semaines. Des côtes fracturées occasionnent les malus suivants -12 en CA et -12 en CD, -40 % en puissance, en sauter, en vitesse et sur toutes les actions physiques.

Les troubles :

Un coup violent porté à la tête occasionne un des troubles de comportement. Dans le cas d'un trouble survenu suite à une blessure engendrant la perte de plus de 75 % des PV, le trouble est permanent.

Pour connaître le trouble survenant à un personnage, jetez 1d6 et regardez dans le tableau suivant :

d6	Troubles	Durée
1	Aphasie	1d20 jours
2	Cachexie	1 mois
3	Aboulie	1d20 jours
4	Amnésie	1d6 mois
5	Agnosie	1d20 jours
6	Amaurose	1d4 mois

Aphasie : le personnage perd la parole et il ne comprend que partiellement ce qu'on lui dit.

Cachexie : le personnage est dans un état d'affaiblissement extrême du corps. Il n'a plus d'appétit et sa nervosité est accrue. Toutes ses caractéristiques physiques baissent progressivement de moitié. Il lui faudra 15 jours pour récupérer ses aptitudes.

Amnésie : le personnage a presque tout oublié de sa vie. Seul son nom et ses connaissances sont restées intactes dans sa mémoire.

Aboulie : le personnage est en état de choc et il a une perte totale de volonté. C'est une larve : il ne pense pas à manger, à boire, à faire ses besoins, à parler, etc.

Agnosie : le personnage a des troubles d'identification des objets, des couleurs et de son environnement en général.

Amaurose : le personnage est aveugle pour la durée déterminée. De plus, il perd définitivement 10 % en vision. Si un palier de bonus (70 %, 90 %, 110 %, etc...) est perdu, il faudra retirer les bonus qu'il avait apporté.

Coma :

Le personnage s'évanouira quelque soit la blessure. Il a 1d10 rounds pour parler avant de tomber dans le coma, mais il ne peut pas agir dans ce laps de temps.

Un personnage avec la compétence Frénésie peut repousser une seule fois le coma s'il est dans un combat. Pour cela, il faut qu'il réussisse un test de courage assorti d'un malus de -40 %.

Un personnage plongé dans le coma perd 1d4+1 points de vitalité toutes les 10 minutes tant qu'il n'est pas soigné. Il se réveille quand ses PV atteignent au moins 1.

Mort violente :

Une blessure égale à plus de 75 % des PV du personnage peut entraîner la mort immédiate. En effet, un point vital a pu être touché suite au coup violent qu'a encaissé. Pour déterminer s'il y a une morte violente, jetez 1d100 : un résultat supérieur à 80 % compris indiquerait un cas de mort brutale.

Flèches meurtrières :

Seul un personnage possédant la compétence "soins des hommes" est apte à retirer une flèche meurtrière. Cette opération nécessite en effet une légère chirurgie.

La compétence doit être testée afin de déterminer les conséquences de l'opération (se reporter au tableau des résultats des tests ci-dessus). En cas de réussite, la flèche est retirée.

10.4 Maladies et infections

Ce chapitre présente la description de quelques maladies parmi les plus communes et les plus redoutées. Il en manque cependant une infinité de classiques, depuis la syphilis jusqu'à la lèpre.

Vous n'avez qu'à considérer celles qui suivent comme des "modèles".

Le tableau ci-contre comporte les renseignements nécessaires pour déterminer dans quelles conditions un personnage peut contracter une maladie et la nature de cette affliction.

Caractéristiques et effets de quelques maladies :

Chacune des maladies annoncées dans le tableau sera décrite à l'aide des renseignements suivants :

- Incubation : Durée qui s'écoule avant que la maladie ne déclare ses premiers symptômes.

- Durée : Période pendant laquelle subsiste la maladie. Précise aussi son évolution, c'est à dire le temps au bout duquel intervient chaque phase. Si rien n'est spécifié, la maladie reste au même stade jusqu'à ce qu'elle prenne fin et ne possède pas de stade terminal.

- Convalescence : Il s'agit de la durée pendant laquelle le personnage doit se reposer pour récupérer un état de santé convenable à la suite d'une maladie.

- Effets et séquelles : Description succincte des désagréments causés par la maladie pendant son cours, à chacune des trois phases possibles (bénigne, sérieuse et terminale), et des séquelles qu'elle peut entraîner. Les points de vie perdus à cause d'une maladie le sont de façon permanente aussi longtemps qu'elle n'est pas soignée.

Angine :

- Incubation : 1 jour

- Convalescence : 3 jours

- Durée : 5 jours.

- Effets et séquelles : La victime souffre de fièvres, d'insuffisances respiratoires, et de maux de gorge. Perte de 2 PV chaque jour, malus de -20 % en Puissance, -20 % en Rapidité et -20 % en Adresse.

Apthes :

- Incubation : 1d4+1 jours

- Convalescence : 3 jours

- Durée : 1d4 +7 jours.

- Effets et séquelles : Brûlures des muqueuses (durant la déglutition) avec poussée de température. Inflige un malus de -30 % en Sensations, -20 % en Puissance et -20 % en Adresse.

Vecteur	Cause précise	Région	Maladie
Boire	Lait infecté	Toutes	Apthes
		Tempérée à chaude	Brucellose
	Eau infectée	Tropicale à chaude	Dracunlose
Insecte	mouche infectée	Tropicale à équatoriale	Dysenterie
			Fièvre jaune
	piqûre de moustique porteur de la maladie	Marécageuse, tropicale et équatoriale	Paludisme

Contact direct ou indirect avec	période froide	Partout	Angine
	Un malade		Lèpre
	La salive d'un malade (toux...)	tempérée à humide	Choléra
	Des eaux d'égouts ou polluées	partout	Diphthérie
	Un malade	partout et marécageuses	Léptospirose
		Tropicale ou partout (épidémie)	Peste Bubonique
	La salive, la bave ou les muqueuses d'un malade	Partout	Peste pulmonaire
	Un animal ou parasite	Tempérée à froide	Rage
partout			Scorbut
Un animal ou parasite	Partout (prostituée)	Chaude-pisse	
		Syphilis	
Un animal ou parasite	Tempéré à chaude, ou durant une famine	Typhus	

Manger	Fromage cru infecté	Partout	Apthes
		Tempérée à chaude	Brucellose
	Viande ou des légumes avariés	Partout	Botulisme
	Du poisson cru, infecté ou mal cuit		Bothriocéphalose
Tout aliment mal conservé		Scorbut	

Morsure	D'un rat	Partout	Peste bubonique
	D'un renard, chat ou chien malade	Tempéré à froide	Rage
blessure	Infectée par la rouille ou la terre	Partout	Tétanos

Bothriocéphalose :

- Incubation : 1d6 heures
- Convalescence : aucune
- Durée : 2 jours 1/2.
- Effets et séquelles : Douleurs abdominales et impossibilité de se déplacer jusqu'au traitement. Le malade sera certainement dégoûté du poisson.

Botulisme :

- Incubation : 1d8+4 heures
- Convalescence : 1d10+20 jours
- Durée : se prolonge jusqu'à la mort, après 72 heures.
- Effets et séquelles : Bouche sèche et troubles oculaires. Perte de la moitié du pourcentage en Vision (et en Viser), malus de -40 % en sensations et -4 aux dégâts.

Brucellose :

- Incubation : 1d20+5 jours
- Convalescence : 1 mois
- Durée : bénigne : 1 jour, sérieuse : 2 jours et plus, terminale : jusqu'à la mort 1d20+44 jours après.
- Effets et séquelles : Fièvre fluctuante, sueurs et douleurs diffuses. Les caractéristiques Réflexes, Rapidité, Puissance, Vision, Sensations et Equilibre sont divisées par 2. Perte définitive de 10 % en Puissance.

Chaque-pisse :

- Incubation : Une semaine
- Convalescence : Une semaine
- Durée : jusqu'aux soins appropriés.
- Effets et séquelles : Cette infection désagréable et très contagieuse, de nom savant blennorragie, se transmet essentiellement au cours de rapports sexuels. Hormis des sensations de brûlure en un lieu intime, elle ne présente pas de désagrément terrible sauf chez les individus de sexe féminins chez lesquels elle risque de causer la stérilité (50 % de chances si les soins ne sont pas effectués après un mois ou plus de maladie).

Choléra :

- Incubation : 1d4+1 jours
- Convalescence : 1d4+1 mois
- Durée : sérieuse : 1-5 jours, terminale : 6 jours et plus, jusqu'à rémission ou mort.
- Effets : Violentes douleurs abdominales 1d4 fois par heure, vomissements 1d4 fois par jour, diarrhées 1d10 fois par jour ; température à moins de 35°C.
- Du 1^{er} au 5^e jour, fatigue, perte de 50 % des PV.
- Du 6^e au 10^e jour, déshydratation, perte de 50 % du total de PV restants, les caractéristiques Réflexes, Rapidité, Puissance, Vision, Sensations et Equilibre sont divisées par 2.
- Du 11^e au 20^e jour, yeux excavés, perte de 50 % du total restant dans les caractéristiques Réflexes, Rapidité, Puissance, Vision, Sensations et Equilibre.
- Si traitement avant le 5^e jour, fièvre durant 15 jours. Sans traitement avant le 20^e jour, 70 % de chance de mourir, 30 % de chance de rémission avec une fièvre de 15 jours.
- Séquelles : Si traité avant le 6^e jour, troubles nerveux (tremblements, perte définitive de 10 % en Adresse). Sinon, perte permanente de 30 % en Adresse, 40 % en Charme et 50 % en Beauté.

Diphthérie :

- Incubation : 2 jours
- Convalescence : 2 mois
- Durée : bénigne : 1-5 jours, sérieuse : 6-9 jours, terminale : 10 jours et plus, jusqu'à la mort
- Effets : Du 1^{er} au 5^e jour, fièvre fluctuante, pâleur et fatigue. Perte de 20 % des points de vie.
- Du 6^e au 9^e jour, toux rauque, aphonie et difficultés respiratoires une fois par heure : le malade doit rester alité au cours d'une crise ou s'évanouir pendant 5 rounds.
- Au 10^e jour et plus : comme ci-dessus, mais permanent. Etat de torpeur profonde jusqu'à la mort, 1d6 jours plus tard.
- Séquelles : si traité avant le 6^e jour, perte définitive de 1d6 points de vie. Entre 6 et 9 jours, idem, plus perte permanente de 10 % en Puissance et en Adresse. Au-delà, perte définitive de 20 % dans toutes les caractéristiques physiques et de 75 % des points de vie totaux.

Dracunlose :

- Incubation : 15 jours
- Convalescence : Aucune
- Durée : Jusqu'au traitement.
- Effets et séquelles : ver de 35 à 100 cm de long à faire sortir par incision de la peau (n'importe où). Le parasite inflige un malus de -30 % en Puissance, en Adresse, en Rapidité, en Réflexes et en Charme aussi longtemps qu'il subsiste. Aucune séquelle.

Dysenterie :

- Incubation : 1d4+2 jours
- Convalescence : 10 jours par jour de coliques
- Durée : bénigne : 1-3 jours, sérieuse : 4-9 jours, terminale : 10 jours et plus, jusqu'à la mort.
- Effets : Du 1^{er} au 3^e jour, fièvre forte, douleurs abdominales et coliques : jusqu'à 20 selles par jour, perte de 10 % en Puissance.
- Du 4^e au 9^e jour : de 50 à 100 selles par jour, perte de 30 % en Puissance et Rapidité.
- Au 10^e jour et plus : malade déshydraté, perte de 40 % en Adresse, en Réflexes, en Beauté, en Charisme et de 30 % du poids. Mort avant 5 jours.
- Séquelles : perte définitive de 20 % du poids, 10 % en Adresse, en Puissance et en Beauté.

Fièvre jaune :

- Incubation : 1d4+2 jours
- Convalescence : 2 mois
- Durée : sérieuse : 1-29 jours, terminale : 30^{ème}, jusqu'à la mort.
- Effets : frissons, migraine. Une heure après, délire et fortes fièvres pendant 15 minutes : incapacité totale à toute activité. Puis, nausées et vomissements (noirs) accompagnés d'une faible fièvre pendant 30 minutes. Ces crises se répètent 1d10 fois par jour.
- Chaque jour, le malade perd 5 PSM, jusqu'à devenir fou, ou jusqu'à la mort au 30^e jour.
- Séquelles : perte définitive de 30 % des capacités liées à la vue, de 5 PSM et 10 % en Puissance.

Léptospirose :

- Incubation : 1d6+6 jours
- Convalescence : 6 jours
- Durée : 21 jours.

- Effets : Du au 1^{er} au 4^e jour, fièvre forte, vomissements, maux de tête, douleurs articulaires et musculaires : perte de 75 % en Puissance, en Rapidité, en Adresse, en Réflexes et des PV.

Du 5^e au 10^e jour : idem, plus urine jaune. Du 11^e au 15^e jour, plus de fièvre, le malade récupère 50 % des caractéristiques et PV perdus. Du 16^e au 20^e jour, idem 1^{er} au 4^e jour. Au 21^e jour, la maladie s'arrête d'elle-même.

- Séquelles : asthénie visuelle et auditive 1 heure par jour pendant 3 mois.

Paludisme :

- Incubation : 2d10 semaines

- Convalescence : 1d6+5 mois

- Durée : sérieuse : 1d6 mois, terminale : jusqu'à la mort.

- Effets et séquelles : Durant 1d4 jours, état grippal (perte de 10 PV). Après, violentes crises : frissons avec froid intense et tremblements généralisés pendant des périodes de 15 minutes. Puis fièvre intense avec faciès congestif et peau brûlante, pendant 3 heures. Enfin, épuisement total, perte globale de tous les points de vie sauf 1d4.

Les crises se répètent tous les trois jours (on aura entre-temps récupéré des PV normalement). Si la maladie n'est pas traitée lors du premier mois, mort au bout de 1d6 mois. Aucune séquelle.

Peste bubonique :

- Incubation : 1d10 jours

- Convalescence : 1d10+7 mois

- Durée : sérieuse : 1-2 jours , terminale : 3-8 jours, jusqu'à la mort.

- Effets : Premier jour : fortes fièvres, bave, douleurs abdominales extrêmes, délire. Après 24 heures, perte de 1 en force.

Au 2^e jour : apparition d'un bubon : 01 à 50 % à l'aisselle, 51 à 100 % à l'aîne. Perte de la moitié des PV et 50 % en Puissance, en Rapidité, en Adresse et en Réflexes. Mort 2 à 6 jours plus tard.

- Séquelles : perte permanente de 1 en force, dextérité et constitution.

Peste pulmonaire :

- Incubation : 4d12 heures

- Convalescence : 1d10+7 mois

- Durée : terminale : 1-2 jours.

- Effets : Fièvres fortes, toux, crachats sanguins, difficultés respiratoires, coloration bleue des extrémités. Perte de la moitié des PV et de 50 % en Puissance, en Rapidité, en Adresse et en Réflexes. Mort lors du 2^e jour.

- Séquelles : Perte permanente de 10 % en Puissance, en Rapidité et en Réflexes.

Rage :

- Incubation : Si morsure, 2 semaines à quelques années, si par salive, 1d8+2 semaines.

- Convalescence : 2 mois

- Durée : Temps maximum possible sans boire (15 à 20 jours).

- Effets : Modification du tempérament vers une tendance paranoïaque, impossibilité de boire, crise éventuelles de démence. Mort après 15-20 jours.

- Séquelles : 10 % de chance de rester paranoïaque.

Scorbut :

- Incubation : 1d4 +1 jours

- Convalescence : 1d4+3 mois

- Durée : bénigne : 1-3 jours, sérieuse : 4-7 jours, terminale : 8-10 jours, jusqu'à la mort.

- Effets et séquelles : Du 1^{er} au 3^e jour : maux aux articulations et aux jambes, maux de tête et délires.

Du 4^e au 7^e jour, mal au dent, puis gencives qui saignent et langue bleuâtre. Au 7^e jour, déchaussement des dents, hémorragie aux gencives, coliques et respiration difficile. Jet au d100 : risque de mort entre 01 et 20 %. Du 8^e au 10^e jour, état de prostration puis mort.

- Séquelles : Entre 01 à 30 % : perte définitive de 1d10 dents.

Syphilis :

- Incubation : 1d10 jours

- Convalescence : 1d10+7 mois

- Durée : sérieuse : 6-20 jours, terminale : 21-30 jours, jusqu'à la mort.

- Effets et séquelles : Maladie abominable, semblable à la peste bubonique mais transmise essentiellement par des rapports sexuels.

Tétanos :

- Incubation : 8 jours

- Convalescence : Aucune

- Durée : bénigne : 1-7 jours, terminale : 8^e jour, jusqu'à la mort.

- Effets : La maladie paralyse un nerf quelconque. Si elle n'est pas traitée avant le septième jour, crispation totale du nerf atteint, puis du corps entier, mort par asphyxie.

- Séquelles : Perte d'une fonction nerveuse (agnostie visuelle, paralysie légère,...), perte définitive de 1 point de dextérité.

Typhus :

- Incubation : 14 jours

- Convalescence : 1d4+7 mois

- Durée : jusqu'à guérison ou mort.

bénigne : 1-3 jours, sérieuse : 4-9 jours, terminale : 10 jours et plus.

- Effets et séquelles : Du 1^{er} au 3^e jour : fièvres, éruptions cutanées.

Du 4^e au 9^e jour : les boutons s'étendent sur tout le corps, sauf au niveau du visage, des paumes et de la plante des pieds.

Après neuf jours, râles et faiblesse extrême, perte de 75 % des PV et -50 % en Puissance, en Adresse, en Réflexes. Au 15^e jour, jetez 1d100. Mort entre 01 et 30 %, état stationnaire pendant 1 jour entre 31 et 95 % et guérison spontanée entre 96 % et 100 %. L'état stationnaire peut se prolonger jusqu'au 25^e jour, et après, mort dans 100 % des cas. Aucune séquelle.

10.5 Règles de santé mentale

10.5.1 Perte de santé mentale

Une personne perd de la santé mentale pour trois raisons :

- quand elle fait un voyage astral dans l'univers de la magie.
- quand elle est confrontée à un phénomène qui la dépasse où l'effraye.
- quand elle est touchée psychologiquement par un événement : perte d'un ami, échec amoureux, peur, etc...

Dans le premier cas, il suffit d'appliquer les règles données le Livre de Base. Pour les deux autres cas, la perte de PSM est proportionnelle à la gravité du phénomène qui l'a causé.

10.5.2 Récupérer la santé mentale

Pour récupérer de la santé mentale, il y a deux solutions :

- le repos : 3 PSM récupérés pour trois jours de repos complets.
- la prise de "dérangements" : la récupération est bien plus rapide mais en contre partie, le personnage acquiert un trouble psychologique.

10.5.3 Les Troubles

Si un joueur accepte que son personnage acquiert un trouble psychologique, il peut récupérer deux tiers des PSM qu'il a perdu. Le trouble acquis doit être adapté à la nature du traumatisme qui l'a causé.

Si le joueur décide que son personnage n'acquerra pas de troubles, il faudra garder à l'esprit que moins il a de PSM, et plus le personnage s'approche de la folie complète : en terme de jeu, la vision du personnage se déforme, s'altère : il a une vision faussée et mal interprétée ou ambiguë des situations... Pour le personnage, c'est SA propre vérité, il est incapable d'en voir une autre, car sa raison elle-même est faussée.

Il se peut même que le personnage fou convainque les autres personnages de sa vérité, lesquels agiront de concert avec lui. Cela peut poser problèmes dans les scénarios d'où l'intérêt de prendre des dérangements.

Une des conséquences directes de la perte de nombreux PSM est la perte de sensibilité par rapport aux actions entreprises. En effet, le meurtre gratuit d'une personne causera des troubles chez un personnage ayant 60 PSM, c'est évident. En revanche si celui-ci n'a que 5 PSM au moment où il commet un tel acte, nul doute qu'il n'y aura aucun problème pour lui, il doit y être habitué avec un tel niveau en santé mentale !

Il faut préciser qu'aller contre son trouble requière un test de volonté à -70 %. D'autre part, toute tentative

d'empêcher chez une victime l'apparition de son trouble se conclut par un échec.

La magie est rendue bien plus difficile si elle a pour but d'empêcher un trouble de se manifester, surtout quand le malade est en période de crise (coût en PA plus élevé, résistance partielle du malade à la magie...). Pourtant, elle est la seule solution permettant de réussir une action contre les dérangements psychologiques.

Si la magie peut "aider" le malade en période de crise, il est possible de soigner magiquement un malade quand celui-ci est rationnel.

Plus on récupère de PSM en une fois et plus le dérangement est intensif, long et contraignant. Voici une petite liste de dérangements non exhaustive :

Comportement obsessionnel / compulsif :

Le traumatisme qui cause ce dérangement force la victime à concentrer toute son attention sur une seule action ou un seul comportement répétitif. L'obsession correspond à un besoin de contrôler l'environnement : rester propre, garder un endroit calme et silencieux ou en éloigner les individus indésirables...

Un comportement compulsif se caractérise par la répétition d'actes qui permettent à la victime d'extérioriser son angoisse : placer des objets à un endroit et dans un ordre précis, s'habiller de façon rituelle et immuable...

Personnalités multiples :

Le traumatisme à l'origine de ce dérangement brise la personnalité de la victime en une ou plusieurs autres personnalités. Généralement, la victime nie ce traumatisme ou toute action qui en découle. Elle en rejettera la faute sur quelqu'un d'autre.

Chaque personnalité est créée pour répondre à un stimulus émotionnel. Dans la plupart des cas, aucune des personnalités ne connaît l'existence des autres et elles vont et viennent dans l'esprit de la victime en réponse à la situation et aux circonstances.

Schizophrénie :

Des sentiments et des pulsions impossibles à concilier peuvent conduire à la schizophrénie. Celle-ci se manifeste par la coupure de toute réalité, des changements brutaux de comportement et des hallucinations.

Paranoïa :

Dès que se manifeste ce dérangement, le personnage est persuadé que tous complotent contre lui, l'espionnent, l'écourent et ne sont jamais loin. Au bout de plusieurs jours, le fou est convaincu que tout son entourage fait partie de la conspiration. Les conversations le concernent, les rires sont à ses dépens et chaque geste de ses compagnons n'est accompli que dans le seul but de le tromper pour permettre l'aboutissement du "complot".

L'inquiétude du paranoïaque se fixe d'abord sur son statut et ses possessions, mais à mesure qu'évolue la maladie, il "comprend" que les conspirateurs en veulent à sa vie. Il se montre alors extrêmement suspicieux dans tous ses faits et gestes, ne fait absolument plus confiance à quiconque et considère ses anciens proches comme ses pires ennemis.

Dans les derniers stades de l'affliction, il fait preuve d'un comportement totalement irrationnel, engage des

assassins pour éliminer les comploteurs et acquiert même des tendances homicides pour "protéger" son existence.

Mégalomanie :

Dans cette condition, l'individu est persuadé qu'il est le meilleur en tout : le plus futé, le plus fort, le plus rapide, le plus beau et le plus puissant de sa profession. Il prend aussitôt ombrage de la moindre suggestion du contraire et exige le droit de diriger, d'exécuter toutes les actions importantes, de prendre toutes les décisions délicates, etc. Il peut se montrer très violent face à des détracteurs systématiques.

Mélancolie :

Lorsqu'il souffre de cette forme de folie, l'individu affecté n'est intéressé par aucune entreprise. Rien ne semble lui donner de satisfactions et il est continuellement envahi d'un profond sentiment de lassitude et d'ennui incommensurable. Il a toujours 40 % de chances d'ignorer n'importe quelle situation en raison d'un accès de neurasthénie.

Kleptomanie :

Il s'agit d'une autre forme de folie douce qui se manifeste par le besoin incontrôlable de voler tout objet de petite taille à portée de main. Quelle que soit la valeur de l'objet visé, la victime l'empoche furtivement dès que l'occasion se présente et elle a tendance à rechercher de telles occasions. Il est impossible de maîtriser ce désir et l'individu mentira s'il est pris la main dans le sac. Le kleptomane n'est pas très discret, il y a 90 % de chances de repérer ses larcins si on le surveille attentivement.

Manie homicide :

L'individu frappé par cette forme de folie semble tout à fait normal. Il se comporte avec, apparemment, un sens rationnel achevé et seul son intérêt prononcé pour les armes, poisons et autres objets mortels peut trahir son état. Du fait de sa maladie mentale, il est obsédé par le désir de tuer, lequel doit être satisfait périodiquement, à intervalles de 1 à 4 jours.

La victime doit être de la même race que le maniaque. Si celui-ci est empêché de tuer, frustré, il entre dans une rage aveugle et attaque la première personne qu'il rencontre, cherchant à l'assassiner sauvagement. Après une telle crise, le malade est plongé dans la mélancolie pendant 1d6 jours, puis retrouve ses tendances homicides.

Cette folie présente une variante : l'aliénation mentale. Le malade manifeste ses crises homicides pendant la pleine lune. Quand la lune est absente ou dans ses premiers ou derniers quartiers, il est atteint de mélancolie. Aux autres périodes du mois, il se comporte de manière relativement normale, peut-être légèrement suspicieuse et irascible.

Hébéphrénie :

Un individu atteint de cette maladie se retire du monde réel. Il erre sans but, parle tout seul, ricane ou grommelle et se comporte comme un enfant, régressant parfois même jusqu'à avoir envie de jouer à des divertissements puérils avec d'autres. Cette folie est constante, mais s'il est suffisamment irrité par un individu à proximité, le malade a 75 % de chances de devenir enragé et maniaque. Dans ce cas, il attaque férocelement la personne en question. Sinon, il entre

dans une phase catatonique durant 1d6 heures pour revenir ensuite à un comportement hébéphrénique.

Absences :

Il s'agit de périodes de "trous noirs" et de perte de mémoire. Le malade ne se souvient plus du tout d'une partie de sa journée, à tel point qu'il peut en venir à se soupçonner lui-même d'actes odieux.

10.5.4 Durée des troubles

Le tableau ci-dessous permet de donner un ordre d'idée sur la durée et de la fréquence d'apparition des troubles psychologiques en fonction du nombre de PSM récupérés :

PSM récupéré	Durée du dérangement	Fréquence du dérangement
1 à 5	Un jour	1 fois /deux jours
5 à 10	Une semaine	1 fois / jour
10 à 20	Un mois	1 fois / 12 heures
20 à 30	Six mois	1 fois / 6 heures
30 à 50	Un an	1 fois / 3 heures
50 à 100	Dix ans	1 fois par heure

11 TABLES

11.1 Table de rencontre en forêt

Cette table permet d'improviser des rencontres en forêt. Si la race n'est pas précisée, voir la table des races ci-après.

d100	Résultat	d100	Résultat
1-2	Rencontre avec une vieille femme qui n'arrive pas à porter ses fagots. Petite récompense en cas d'aide.	51-52	Troupeau de Zyglutes : Sorte d'autruche à bec de canard, à trois pattes, inoffensives et idiotes à l'extrême.
3-4	Rencontre une magnifique femme (Succube). Jet de volonté : en cas d'échec....	53-54	Un Mage immobilise les personnages et demande de la nourriture contre leur liberté puis disparaît.
5-6	Piège : "décélérer Pièges Sylvestres" à -20 %.	55-56	Vieil ermite fou qui offre un objet totalement inutile.
7-8	Embuscade de 2d6 Elfes.	57-58	Meutes de 3d6 loups (+1d4 de nuit).
9-10	Un arbre tombe.	59-60	Patrouille de soldats.
11-12	Un homme propose 500 écus pour sa protection	61-62	Un ours attaque.
13-14	Campement vide. Traces de pas (dont Orcs), de sang, mais pas de cadavre.	63-64	Vision d'un personnage Mage ou avec Psy fort : 3 clichés noir et blanc, fixés sur l'avenir proche
15-16	Rencontre avec un Gnome qui demande à accompagner les personnages.	65-66	Massacre : 3d10 morts dont la moitié d'Orcs. Possibilité d'un survivant : 20 %.
17-18	1d6 chevaux au galop avec cavaliers.	67-68	Un oiseau chie sur un PJ.
19-20	Un personnage trouve un écu.	69-70	Envol d'oiseaux. Cause à déterminer (rejetez 1d100)
21-22	Un félorin avide de conversation (caractéristiques d'un grand chat + ailes lui servant à voler). Adore causer, et plus que tout, le poisson. Parle le commun.	71-72	Arbre magique qui (1d6) : (1) Donne le lieu d'un trésor (réserve de noisettes...), (2) Donne la route la plus courte pour sortir de la forêt, (3) Indique maison d'un puissant Mage (vieil ermite), (4) Fait trébucher un personnage avec ses racines et rigole, (5) Chante une chanson paillardes (relancez 1d6 en plus), (6) Attaque les personnages à coups de feuilles.
23-24	Les personnages entendent un hurlement (1d4) : - pair : Une créature au choix surgit et attaque - impaire : Rien (rejetez au coucher du soleil).	73-74	Chariot cassé avec coffre avec 1d100x10 écus. "Décélérer Piège Mécanique" : la serrure casse si le piège n'est pas désamorcer avant l'ouverture.
25-26	Embuscade de 1d6+nb PJ bandits.	75-76	Le soir, campement de mercenaires ou de soldats.
27-28	Camp orc avec 2d8 Orcs. Possible découverte des personnages par une patrouille : 30 %	77-78	Rien de spécial sauf 1d4 personnes perdues (cf. table races).
29-30	Un marchand propose simple échange d'information sur le chemin.	79-80	La foudre tombe sur un arbre proche : orage ou bourde magique.
31-32	Groupe de Bilous au coucher du soleil qui propose un campement commun avec une fête en perspective.	81-82	Un serpent mord le cheval d'un personnage ou le personnage s'il est à pied. Le cheval s'affole. 30 % de chance qu'il soit venimeux.
33-34	Un homme blessé. Race et classe à déterminer.	83-84	Rencontre avec un ranger. Cf. tables des races et de PNJ.
35-36	Piège magique : "Décélérer Pièges Sylvestres" à -90% ou si Mage : "Décélérer Pièges Sylvestres" à -40 %.	85-86	Temple Troglodyte avec 1d4 Troglodytes et 2d8 Homme-Lézards. Rencontre avec une patrouille (+1d4) : 50 %.
37-38	Un PJ marche sur (1d4) : (1) flaque de boue, (2) une merde, (3) pierre glissante, (4) trou caché.	87-88	Parchemin Magique écrit en Runes (Connaissance des Runes à -20 %). Si compris : +1d10 % dans une magie
39-40	Une bestiole saute sur un PJ.	89-90	Un écureuil se prend d'amitié pour un personnage.
41-42	Un oiseau se perche sur un personnage. Il chante pendant 1d10 rounds et s'en va.	91-92	Village Elfe : possibilité de pendre le prochain repas et éventuellement dormir ou combat.
43-44	Patrouille de 2d6 Homme-Lézards.	93-94	Troll mort.
45-46	Clairière : site religieux, Misan, Nordique, Druidique ou Cybile	95-96	Un druide fou transforme un des personnages en tortue pendant 2d6 rounds.
47-48	Le cheval d'un personnage s'affole et part au galop sur 2d100 mètres	97-98	Source magique. Découverte du caractère magique par un Mage uniquement). Effets : récupération de PA, bonus...
49-50	Refuge auberge.	99-100	Grosse attaque avec Orc (nb PJ + 1d6) et 1d3 Trolls

11.2 Table aléatoire de races

Cette table permet de définir rapidement la race d'un individu à l'aide d'un d100.

d100	Race	d100	Race
1	Bilou	13	Honyss
2 – 3	Brank	14	Horpy
4	Demi -Elfe	15-74	Humain
5	Demi Homme-Lézard	75-88	Huruk
6	Demi-Orcs	89	Morle
7	Demi-Troll	90-95	Nain
8	Elfe	96-97	Péron
9	Elfe Arä	98	Quak
10	Elfe Noir	99	Soranien
11	Gnome	100	Véléid
12	Gobloure		

d8	Objet
1	Armes (boucliers inclus)
2	Potions
3	Armures
4	Animaux
5	Bourses
6	Chausses
7	Chapeaux (casques inclus)
8	Un type de vêtement

11.3 Divers

11.3.1 Humeur des gardes

Tout le monde le sait, les gardes sont d'humeur très aléatoire ! Cette petite table permet de définir rapidement dans quel état se trouvent les gardes que croiseront les personnages...

d10	Humeur
1	Amicaux
2	Querelleurs
3	Paranoïaques
4	Ivres
5	Susceptibles
6	Je m-en foutistes
7	Sympathiques
8	Avides
9	Enervés
10	Bêtes

11.3.2 Droit de passage

Les droits de passages sont des prélèvements nécessaires pour le bon fonctionnement des villes et agglomérations. Le plus souvent, les droits se paient avec de l'argent. Toutefois, d'autres demandes peuvent être formulées.

Voici quelques exemples de droits de passage :

- Forfait : 5 à 20 écus (plus courant)
- Par arme : 1 écu par arme (bouclier inclus)
- Jurer fidélité au maître des lieux (possible avec une intendance mégalo)
- Arraché une dent à un supplicié (catholiques)
- Ecrire son nom
- Marcher sur les mains
- Abandonner un type d'objet : (1d8)

Dans un certain nombre de cas, le produit qu'il vend comporte le piège : par exemple, une boîte à musique qui lorsqu'on ouvre le couvercle pour la X^e fois, explose violemment.

Si la plupart de ses pièges sont mécaniques, un certain nombre le sont moins, comme par exemple une boîte de petits savons de bain contenant un savon empoisonné (poison est à effet cutané) ou un parfum contenant un poison respiratoire lent.

Caractéristiques :

CA : 16 CD : 12
PV : 30 PA : 30
Viser : 91 %
Volonté : 74 %
Progression discrète : 93 %
Puissance : 52 %
Dégât Force Bras : 1d4
Type d'Armure : Cuir (R1) et Cuir Clouté (R4).
Arme : dague longue et dague de parade
Dégâts de l'arme : 1d4 + Force Bras

Compétences :

Attaque Double
Equitation : 48 %
Combat sans Arme
Fabrication Pièges : 116 %
Déceler pièges : 71 %
Résistance à l'alcool
Contorsionnisme
Voler : 100 %
6^e sens
Déguisement : 92 %
Crocheter serrures : 95 %

Equipement :

- Pantalon de cuir noir de bonne qualité (R1).
- Veste en cuir bleu roi brodée de motifs noirs sur les bordures (R2).
- Gilet de cuir clouté très ouvragé (R4).
- Bottes noires de cuir souple (R1).
- Une dague de parade dans la botte droite et une dague longue dans un étui à la ceinture.
- Une sacoche contenant des échantillons de produits de luxe (pour environ 5 écus) avec un double fond contenant un nécessaire pour construire ses pièges (ressorts, cordelettes, flacon de poison, pointes de métal...).
- Une capsule de verre contenant un poison foudroyant montée en pendentif.
- Un gant de velours noir magique donnant un bonus de +10% en Adresse pour tous les travaux de précisions.
- Il a sur lui près de 200 écus.

Notes :

Tout Mage confirmé pourra détecter l'aura magique qui entoure son gant de velours noir.

12.3 Durak Neyno

Durak Neyno est un combattant un peu particulier car il est aveugle. C'est un combattant reconnu pour sa valeur et son courage. Son histoire est à la fois simple et tragique.

Alors qu'il était un jeune sergent prometteur dans la garde de Darmund, Durak perdit la vue au cours d'un affrontement mineur avec des Orcs. Il fut alors renvoyé de l'armée sans prime pour payer ses soins.

Il sombra dans la pauvreté mais ne s'abaissa jamais à faire appel à la pitié des gens. Il gardait espoir et continuait à s'entraîner tous les jours à la maîtrise des armes. Il espérait pouvoir un jour surmonter son infirmité et démontrer à ceux qui l'avaient rejeté qu'il n'était pas inutile.

Lors d'une de ses séances d'entraînement habituelle, un homme, Feraku Danmno, vint à lui.

Feraku Danmno était un ancien guerrier à la retraite qui parcourait le monde pour occuper ces vieux jours. Lorsqu'il rencontra Durak, il fut impressionné par sa volonté et sa force de caractère qui lui faisait "oublier" son infirmité. Voyant en lui un talent prometteur, il décida de le prendre sous son aile pour lui enseigner son art.

Rapidement ils devirent amis. En dix ans, ils visitèrent la plupart des cités d'Eléckasë et Durak apprit énormément de son maître. Il réussit à se faire connaître par une bonne partie des habitants du continent.

Cette période se termina avec le décès brutal de Feraku. Il fut assassiné sur les terres de l'Empire de Galinn, dans la ville de Chartreuse.

Juste avant de mourir Feraku, dit à son ami d'aller se réfugier dans la cathédrale de la ville qui se trouvait à proximité. Il lui demanda de donner son vrai nom aux gardes qu'il trouverait à ses portes : George de Semund.

Une fois arrivé à la cathédrale, Durak suivit ses instructions et mentionna le nom de George de Semund.

Le désordre qui suivit fut tellement grand qu'il se posa des questions sur le passé de celui qu'il avait connu sous le nom de Feraku. Il apprit que son ami avait été un des grands généraux de l'armée de Galinn. Il avait brusquement disparu, il y a de ça une vingtaine d'année, peu de temps après avoir quitter l'armée. Parmi ses divers hauts faits, George de Semund avait notamment repoussé plus de 14 attaques d'Orcs alors qu'il commandait le Kharq qui ferme leur territoire.

Après s'être recueilli sur la tombe de son ancien ami, Durak repartit sur les routes la vengeance au cœur, déterminé à trouver ceux qui avaient fait tuer Feraku.

Trois années plus tard, sa vengeance arriva à échéance: il réussit à prouver que le chef d'une des plus importantes familles nobles de l'Empire de Galinn avait fait assassiner le général George de Semund. Le motif : il craignait que Semund ramène dans l'Empire de Galinn un protégé et utilise son influence passée pour le faire nommer à un poste élevé dans l'armée. Ce poste devait revenir au fils de l'accusé.

La justice de Galinn, rapide et efficace surtout quand l'affaire concerne un général, infligea une amende très importante à la famille. Puis Durak se vit proposer un poste dans l'armée mais celui-ci refusa et partit en quête d'aventure...

12.4.2 Azhur, Sorcier

Azhur est un sorcier vivant dans les montagnes séparant l'Empire d'Azharis et le royaume de Périodîn. Il vit dans une petite cabane accrochée à un flanc de falaise.

C'est dans une caverne cachée non loin de là qu'est entreposé son matériel de sorcellerie. Il se considère comme un chercheur et veut écrire un livre sur sa Science. Il est néanmoins très prudent et ne révélera pas ses activités s'il reçoit quelqu'un.

Il quitte sa cabane une fois par mois pour se procurer des ingrédients et pour vendre des potions au port de Minhôl. Son laboratoire est gardé en permanence par une salamandre de Grindol. Il a en effet de très bon contact avec les entités sorcières (surtout avec Zhuür-chal). Il les invoque régulièrement, au moins une fois tous les deux mois, pour discuter dans une grotte proche de son laboratoire spécialement aménagée à cette occasion. Ces bons contacts se sont traduits par l'affectation permanente d'un tueur de Lemurh à sa sécurité. Ce tueur, appelé Garlech, rôde dans les montagnes autour de la cabane et prévient son maître de l'arrivée de visiteurs. Si Azhur choisit de rencontrer des personnages, Garlech restera caché à proximité, près à intervenir.

Azhur est un Sorcier de niveau 10 et un Mage de la Terre de Cercle 2. Il a largement les capacités pour devenir un Mage de cercle 3 voire même de cercle 4 mais cela ne l'intéresse pas.

Il peut créer des potions à 12 ingrédients en raison de sa sur-spécialisation. Contrairement aux autres sorciers, la magie ayant la plus forte empreinte sur Azhur est la magie de la Terre. Ceci vient du fait qu'il a refusé son destin de Mage de la Terre pour pouvoir poursuivre ses recherches en sorcellerie et ses contacts avec les entités sorcières.

Azhur se présentera aux joueurs comme un herboriste installé dans les montagnes pour être plus près de ses ingrédients. Il ira même jusqu'à leurs proposer d'acheter des potions de vitalité, de fatigue ou de magie à des prix préférentiel (-20 %). Il leurs proposera également ses services de médecin s'ils sont blessés.

Il s'arrangera pour que les joueurs partent le plus vite possible pour pouvoir retourner à ses études. De toute façon, ils ne devraient pas être trop tenter pour rester : la cabane est petite, branlante et il n'y a qu'un lit. Azhur est un très mauvais cuisinier mais ses soupes sont très fortifiantes (+2d4 PV, +2d4 PA, +1d20 PF).

Il est possible que les personnages soient venus dans les montagnes après avoir entendus parler d'Azhur dans la ville de Minhôl. En effet, il y est assez connu et y a une réputation de guérisseur extraordinaire capable de remettre sur pieds les mourants. De plus, on raconte qu'il est capable de soigner n'importe quelle maladie.

Si les joueurs plaisent à Azhur (pas de religieux, indépendants des entités et des mortels, à la recherche du savoir...) il se peut qu'il leurs révèle ses pouvoirs, mais pour cela, ils doivent lui avoir fait plusieurs visites.

Dès son plus jeune âge le petit Azhur a aidé son père herboriste au laboratoire. A l'adolescence, sa vie prit un tournant radical avec l'apparition de ses pouvoirs magiques : sa famille le força à suivre des cours dans une école de magie.

A cette école, il découvrit les Entités Sorcières et décida qu'elles seules avaient suffisamment de connaissances et de pouvoirs pour être dignes d'être vénérées. Il en suivit une rupture assez violente avec sa famille qui voulait absolument qu'il devienne un Mage. A la suite de cette décision, il décida de se retirer dans les montagnes tout en gardant des contacts avec son école de magie : il leur transmettait notamment les résultats de ses expériences en échange de l'accès à la Tour de sorcellerie.

Caractéristiques :

CA : 9	CD : 9
PV : 70	PA : 44
Volonté : 93 %	
Réflexes : 110 %	
Puissance : 98 %	
6ème sens : 21 %	
Intelligence : 101 %	
Volonté : 103 %	
Connaissance de la magie : 157 %	
Connaissance : 111 %	
Dégât Force Bras : 1d4	
Type d'Armure : Robe noire (R1).	
Arme : Un Kriss empoisonné avec de l'angoumoise (dégâts x 1,5).	
Dégâts de l'arme : 1d4+2 + Force Bras	

Compétences :

Sorcellerie : 87 %
Spiritisme : 76 %
Divination par les Entrailles : 95 %
Connaissance des Drogues : 85 %
Soins des hommes : 95 %
Connaissance des pierres et des métaux : 60 %
Connaissance des plantes : 73 %
Incantation des entités sorcières
Fabrication de potions : 105 %

Equipement :

- Une Robe de velours noir pelée, miteuse et déchirée (R1).
- Un Kriss gravé de symboles maudits.
- Il a sur environ 160 écus.

Liste des sortilèges			
Nom	Niv.	Coût	Effets, Notes
Fosse	4	3 PA	Crée une fosse de 2 mètres de profondeur. Portée 40 mètres, dégâts 1d4+1, préparation 2r.
Peau de pierre	4	6 PA/10 r.	Crée une armure de pierre invisible de R6, préparation 2 r.
Sphère de protection	3	5 PA /10 r	Crée une sphère de pierre tourbillonnante : un projectile n'a que 25 % de chance de passé. Elle offre une protection de 1d4+2 contre les attaques magiques, dégâts 1d4, rituel 1 r.
Explosion	4	5 PA	Fait exploser la terre en un point précis : dégâts 4d4, portée 40 m., méditation : 1 r.
Dards de bois	2	6 PA	Fait jaillir des arbres 2d8 dards qui se dirigent vers la cible, dégâts 1d2 / dard, portée 20 m., préparation : 2 r, mots clef : zur terniep akir.
Camouflage	6	2 PA /10 r	Donne un bonus de 110 % en camouflage en milieu naturel, préparation 3 r, mots clefs : jhéru fil okao na.
Lave	3	7 PA	Tire un pavé de lave qui reste collé à sa cible 1d4 r., dégâts : 1d4+1(+1d4 / r.), portée 30 m, rituel 1r. mots clefs : Karlan fir
Trait des ombres	4	5 / 10 m	Lance un trait noir, dégâts: 3d4, Portée : 10 mètres, méditation 1 r.

Potions :

Azhur transporte un certain nombre de potions sur lui qu'il utilisera en cas d'urgence.

Il a deux stocks de potions : un dans la cabane où il accueille les visiteurs. Les potions sont camouflées en remèdes de médecine. L'autre stock se trouve dans son laboratoire. C'est son stock personnel. Les soins mineurs sont stockés là en attente d'une visite à Minhôl. Les potions situées dans la cabane peuvent être vendues. Les prix sont indiqués à titre indicatif (ils varient énormément en fonction du comportement des personnages).

Sur lui :

1 potion de Soins Majeur PV.
2 potions de Soins Mineur PA.
1 potion de Soins Majeur PA.
1 potion d'Invisibilité.

Dans la cabane :

3 potions de Soins Mineur PV, 270 écus.
1 potion de Soins des fractures, 510 écus.
2 potions de Soins des maladies, 490 écus.
1 potion de Soins de la cécité, 490 écus.
1 potion de Soins des poisons 530 écus.
1 potion de Régénération, 750 écus.

Dans le laboratoire :

2 potions de Métamorphose
1 potion de Protection Vs Démons
1 potion d'Etat Magique
3 potions d'Invocation
5 potions de Soins Mineur PV
3 potions de Soins Mineur PA

Il y a dans le laboratoire une cassette contenant près de 2000 écus. C'est dans ce trésor qu'il pioche pour acquérir des composants rares.

12.4.3 Azhur, Seigneur des morts

Azhur est un vieil homme racornit qui se traîne engoncé dans une cape noire richement brodée de symboles cabalistiques.

Son visage, fripé et mangé par une barbe taillée en pointe, est éclairé par deux petits yeux sinistres et cruels. N'importe quel Mage peut détecter les puissantes effluves de Magie Noire qui émanent d'Azhur.

Azhur a toujours été très doué pour la nécromancie. Il étudia durant des années en solitaire, parcourant Eléckasé d'un bout à l'autre pendant près de 50 ans. Puis il se mit aux services d'Azharis pour le compte duquel il effectua quelques missions contre Chastes. Il en retira quelques pouvoirs supplémentaires.

Lorsqu'il eut près de 100 ans, il décida de quitter Azharis pour fonder son Empire. Comme la place manquait sur Eléckasé, il décida d'aller sur un plan voisin de la magie des Ombres qu'il avait conquis 20 ans plutôt.

Depuis, il règne en Maître. Il s'y est fait construire un château dans lequel il réside et d'où il domine les trois villages du plan. Une rébellion contre son autorité existe, mais son pouvoir est tel que nul n'a jamais réussi à l'approcher.

Azhur est un Nécromancien de niveau 18 et un Mage de l'Esprit de Cercle 5. Il est âgé de plus de 120 ans.

Caractéristiques :

CA : 8
PV : 62
Volonté : 93 %
Réflexes : 110 %
Puissance : 98 %
6ème sens : 21 %
Intelligence : 130 %
Volonté : 134 %
Connaissance de la magie : 167 %
Connaissance : 131 %
Dégât Force Bras : 1d4
Type d'Armure : Robes noires (R1).
Arme : Dague longue empoisonné avec du Kihartis.
Dégâts de l'arme : 1d4+Force Bras

Azhur a lié quelques démons qui lui servent de gardes du corps et de troupe de choc : 1 Abal-Kadar, 1 Fatus bellum et 3 Stractus Bacum. De plus son château est gardé par deux Cerbères.

Compétences :

Torture : 97 %
 Spiritisme : 136 %
 Divination par les Ossements 95 %
 Connaissance des Drogues : 145 %
 Démonologie : 83 %
 Nécromancie
 Connaissance des poisons : 113 %
 Fabrication des potions : 83 %

Equipement :

- Une Robe de velours noir (R1).
 - Une dague de cérémonie gravée de symboles maudits.
 - Il a sur environ 200 écus ainsi qu'un gros butin dans son château.

Liste des sortilèges			
Nom	Niv	Coût	Effets, Notes
Projection	9	7 PA	Projette la cible par terre avec une puissance de 140 %, dégâts: 1d4
Appel des morts-vivants	2	Selon	Fait sortir les morts de leurs tombes jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou renvoyés.
Jets des ombres	14	6 PA	Dix faisceaux noirs quittent les mains du Mage pour aller frapper son adversaire causant une perte de 15d4 PV.
Passage	15	4 PA	Permet de créer un trou de 1m. de diamètre pour 3 m. de profondeur dans n'importe quelle surface.
Champ de force	9	6 PA	Un champ de force R17 protège le Mage de tous les types d'attaques engendrant des pertes de PV.
Afflux astraux	5	10 PA	Cause une perte de 10 PA à la cible du sort.
Forme fantomatique	8	8 PA +1 / 5 r.	Permet de se rendre intangible et donc de n'être touché que par les armes magiques tout en pouvant toujours lancer des sorts.
Ombre vivante	1	4 PA	Permet de créer des ombres vivantes
Globe	2	15 PA	Crée un globe de feu de 5 m. de diamètre, dégâts à l'intérieur : 10+2d6, à l'extérieur(entre 2,5 et 4,5 du centre) / 4, prend 3 r, dure 3r.

13 LES ORCS

Ce chapitre a pour but de présenter quelques informations sur les communautés orcs afin de pouvoir créer des personnages Orcs. Evidemment, de tels personnages ne peuvent pas faire la plupart des scénarios (notamment la campagne des Joyaux Etoiles).

Par la suite, d'autres informations devraient venir compléter ce rapide survol de la communauté orc. De ce fait, les informations livrées ici ne seront pas trop développées voire pour certaines, non abordées comme par exemple le chamanisme.

13.1 Les Orcs "normaux"

Représentativité :

Le chiffre de 4 000 000 individus a été avancé pour Rhuurk (le royaume Orc) dans le supplément "Ombre et Lumière". Si l'on tient compte des Orcs présent sur les autres parties d'Eléckasë, on peut facilement augmenter ce chiffre de 50 %. De ce fait, ceci porte leur représentativité générale à environ 15 % par rapport à la population totale d'Eléckasë.

Historique :

Il semble que la race des Orcs fût créée par le Chaos pour combattre les Karibans du Néant. Ils existeraient donc bien avant le premier Armagedon.

Mode de vie :

Contrairement à l'opinion la plus répandue, les Orcs ne vivent pas uniquement pour le carnage et la destruction : en effet, les accords passés avec les marchands permettant aux bateaux des autres nations d'entrer dans leurs ports tendent à montrer une certaine volonté de commerce.

S'il est vrai que les Orcs sont belliqueux et brutaux, c'est peut-être parce qu'ils sont forcés de l'être pour survivre. En effet, ce sont les seuls à être attaqués par toutes les nations. Ils ont dû adopter une philosophie guerrière : "Tuons-les avant qu'ils ne nous tuent".

Apparence :

Les Orcs sont un peu plus petits et un peu plus massifs que les humains. Ils sont connus pour leur pilosité et leur large mâchoire qui leurs donne un air bestial.

- Beauté : 1d100 -20
- Charme : 1d100 -20
- Taille : 1m60 à 1m90
- Poids : 80 à 130 kg
- Cheveux : noirs ou bruns
- Yeux : noirs ou marrons

Age :

De 14 à 18 ans. La durée de vie moyenne d'un Orc est de 40 ans. Bien souvent, elle est plus courte...

Comportement :

Les Orcs sont généralement brutaux et bestiaux. Toutefois, il existe des Orcs extrêmement intelligents, froids

et calculateurs. Ce sont ces Orcs là, la plupart du temps Chefs de guerre ou Chamans, que craignent les autres peuples. En effet, ces individus sont capables de canaliser et de diriger la bestialité de leurs congénères.

Il ne faut pas croire que la majorité des Orcs est totalement stupide. Ils sont simplement différents des humains et ne sont après tout, que des passionnés de guerre et de combats !

Presque tous les Orcs sont des Guerriers.

Spécificité :

Les Orcs ont l'Infravision et ont droit à une compétence "Spécialisation arme" au choix.

Remarque :

Il est très difficile de jouer un Orc dans le monde d'Eléckasë si la totalité des joueurs ne choisissent pas des Orcs.

Il est néanmoins possible d'imaginer des groupes composés de personnages chaotiques (Gardien des Enfers, Nécromancien, Prêtre du Chaos...) et d'Orcs.

Bonus aux caractéristiques :

- Réflexes : +10 %
- Rapidité : +15 %
- Adresse : +20 %
- Puissance : +15 %
- Force bras : +5 %
- Intelligence : +20 %
- Volonté : +5 %

Caractéristiques :

Réflexes	50 - 80
Rapidité	50 - 80
Vitesse	60 - 90
Adresse	40 - 70
Puissance	50 - 80
Force bras	60 - 90
Force jambes	60 - 100
Sauter	60 - 90
Intelligence	40 - 80
Vision	50 - 80
Viser	50 - 80
Infravision	10 - 30
Sensations	50 - 90
Ouïe	50 - 70
Tactile	40 - 70
Camouflage	40 - 70
Progr. Discrète	30 - 60
Volonté	60 - 90
Courage	60 - 90
Equilibre	80 - 110
Connaissances	20 - 50
Légendes	0 - 100
Plantes	0 - 50
Dé de PV	1d10+1
Dé de PA	1d4

13.2 Les Orcs Noirs

Lorsque Agak le puant passa un accord avec le Chaos pour que ses Chamans puissent utiliser la magie Chaotique, le Chaos demanda en retour la fidélité absolue d'un certain nombre d'Orcs. Ils deviendraient ses plus loyaux serviteurs. Ainsi naquirent les Orcs Noirs.

Depuis, certains Orcs naissent avec la marque du Chaos. Ils sont envoyés dans une forteresse établie sur le territoire du royaume Orc où ils subissent un terrible et éprouvant entraînement. Ils en sortent plus forts, plus résistants et surtout avec un meilleur contrôle d'eux-mêmes.

Ils deviennent soit de grands guerriers et de bons meneurs d'homme, soit des prêtres du Chaos.

Généralement, les Orcs "normaux" et les Orcs Noirs s'entendent bien. C'est pour cette raison que les Orcs noirs demandent à leur Maître (le Chaos) de le servir parmi leurs frères.

Même si aucun Orc noir n'est jamais monté sur le trône, ils sont bien représentés dans l'entourage du monarque: traditionnellement, les gardes du corps du roi sont des Orcs noirs.

Représentativité :

La proportion d'Orcs noirs parmi la population Orc est inférieure à 1 pour 1000.

13.3 Les Chamans Orcs :

Les chamans sont les représentants auprès du peuple d'Agark le puant, Dieu des Orcs. Ils sont en quelque sorte les éminences grises des Orcs : derrière chaque Chef de guerre important, il y a un chaman pour le conseiller et le guider.

Toutefois, il ne faut pas croire que les chefs Orcs sont totalement manipulés. C'est une sorte d'alliance : le Chef de guerre s'occupe de tout ce qui est militaire alors que le chaman s'occupe de l'organisation du camp, des relations avec les autres Orcs, de la guérison de guerriers suffisamment importants pour avoir droit à des soins, du ravitaillement etc.

Les seuls combattants que commandent les chamans sont les berserkers Orcs. Ils leur servent d'ailleurs de garde du corps.

Organisation :

Les chamans sont parmi les Orcs les mieux organisés et sont les seuls Orcs qui ne sont pas aux ordres du roi des Orcs, Traal-olaf. Ils sont en effet loyal au Cercle Intérieur, une sorte de conseil des chamans réunissant les plus puissants d'entre eux, qui est au service d'Agark en personne.

Leur formation commence à l'âge de dix ans : tous les Orcs sont en effet, par décret royal, testés à cet âge pour savoir s'ils ont des pouvoirs magiques potentiels.

Les heureux élus se voient proposés la carrière de chaman. La majorité d'entre eux choisiront cette voie.

Ils sont alors emmenés dans un lieu secret (certains pensent qu'il se trouve sur le plan d'Agark) pour suivre une

formation qui leur apprendra à maîtriser les arcanes de la Magie orc.

Leurs études durent entre 12 à 16 ans. A la fin, ils sont envoyés en mission de probation pour 2 ans. Durant cette période, ils seront au service d'un membre du Cercle Médian qui, le plus souvent, les utilisera dans des missions de terrain : assister un Chef de guerre mineur, coordonner les efforts de petites bandes de pillards...

Ils suivent ensuite une formation plus poussée pendant six mois puis les recrues sont introduites dans le Cercle Médian.

Ils sont alors totalement indépendants et ne servent plus que le Cercle Intérieur et Agark.

Les conditions à remplir pour être introduit dans le Cercle Intérieur sont inconnues mais l'hypothèse la plus probable est qu'il faut être invité en personne par un membre de ce Cercle et que votre acceptation fasse l'objet d'un vote à l'unanimité du Conseil.

Index des Sorts

A

Afflux astraux, 64
Ailes de démons, 57
Ailes, 43
Air captivant, 45
Air de bravoure, 45
Altération de la taille, 64
Animation d'arbres, 41
Animation d'objets, 64
Apaînement, 51
Apparence, 57
Appel des morts vivants, 66
Aura (Esprit), 62
Aura (Lumière), 52
Aura (Ombres), 56

B

Bénédictio, 52
Bouclier de glace, 34
Bouclier de lumière, 51
Bouclier de pierre, 38
Bouclier des ténèbres, 56
Boule de Feu, 31
Boule des ombres, 56
Boule rouge, 49
Boules dansantes, 31
Brise, 43
Brume, 29
Brouillard de Bronstød, 37

C

Camouflage, 39
Chaîne d'éclairs, 54
Champ de Force, 63
Chapelle, 41
Charme (Esprit Cercle 1), 61
Charme (Esprit Cercle 2), 62
Colère des ombres, 57
Colère divine, 54
Colère végétale, 41
Compagnon (Ombres), 58
Compagnon (4 Magies Élémentaires), 47
Connaissances, 64
Contrôle de la lumière, 55
Contrôle des courants, 33
Contrôle des feux, 29
Contrôle des vents, 44
Contrôle, 64
Corps nature, 41
Coup de vent, 43
Création d'eau, 33
Cyclones de zorb, 44

D

Danse funèbre, 58
Dards de bois, 40
Détection (Couleurs), 49
Détection (Esprit), 60
Directionnel, 44
Disques de Feu, 30
Disques de glace, 34
Disques de protection (Couleurs), 49
Disques protecteurs (Eau), 35

E

Eclair, 52
Embrasement, 29
Emprisonnement, 40
Enchantement divin (Lumière), 54
Enchantement (Couleurs), 50
Enigme, 67
Epée de cristal, 37
Esprit Astral, 62
Esprit de l'eau, 34
Esprit du feu, 30
Esprit guerrier, 65
Étincelle de lave, 30
Étincelles, 32
Explosion, 39

F

Faisceaux de glace, 37
Fer de feu, 29
Fer de glace, 34
Fermeture, 61
Fertilité, 39
Feu divinatoire, 30
Flammèches, 29
Flammes captivantes, 32
Flammes enivrantes, 32
Flammes, 29
Flèche de feu, 29
Flèche de glace, 34
Flèche du vent, 43
Fleurs, 38
Forme fantomatique, 57
Fosse, 39
Foudre, 54
Fracasement, 61
Furie, 46

G

Gardien de feu, 30
Gardien de l'eau, 34
Gardien de la terre, 39
Gardien du vent, 43
Globe de (couleurs, ombre, lumière, esprit), 67
Globe de (feu, glace, air, pierre), 46
Globe de protection (Air), 45
Globe (Feu), 32
Guérison d'une fracture (Couleurs), 50
Guérison d'une fracture (Esprit), 63
Guérison d'une fracture (Lumière), 53
Guérison de la Cécité (Esprit), 64
Guérison de la Cécité (Lumière), 54
Guérison de la Cécité (Couleurs), 50
Guérison des maladies (Lumière), 53
Guérison des maladies (Couleurs), 50
Guérison des maladies (Esprit), 63

H

Halo de guérison, 53
Heaume, 36
Hydratation, 33

I

Illumination, 53
Illusion mineure (deuxième niveau) (Esprit), 61
Illusion mineure (deuxième niveau) (Lumière), 52
Illusion mineure (premier niveau) (Esprit), 60
Illusion mineure (premier niveau) (Lumière), 51
Illusions démoniaques, 57
Illusions majeures (Esprit), 62
IMages miroirs, 53
Inattention, 60
Infravision, 52
Intangibilité, 46

J

Jet de lave, 31
Jet d'acide, 35
Jets des ombres, 56
Jets rouges, 50

L

La Magie d'improvisation Orange, 50
Lanternes, 51
Lave, 31
Lecture de Pensées, 62
Lévitiation, 63
Liens glacés, 36
Liens naturels, 36
Lumière, 51
Lumières dansantes, 53

M

Main Divine, 55
Mains guerrières (4 Magies des Composantes), 67
Mains guerrières (4 Magies Élémentaires), 46
Mains vertes, 40
Mal des Ombres, 59
Malédiction, 65
Marcher sur l'eau, 36
Message de lumière, 51
Message des ombres, 56
Message du vent, 43
Message (Terre), 39
Mouvance (Ombres), 56
Mouvance (Lumière), 52
Mur de flammes, 31
Mur de glace, 36
Mur de roche, 40
Mur (Esprit), 62

N

Nuage incendiaire, 32

O

Œil de sorcier, 60
Ombres dansantes, 57
Ombres vivantes, 58
Oreille de sorcier, 60

P

Panique, 67
Parfums captivants, 41
Parfums, 43
Pas de velours, 56
Passage sans traces, 55
Passage, 56
Passe-passe, 60
Peau de glace, 35
Peau de pierre, 39
Pêche, 34
Pétrification, 36
Pic de glace, 35
Pièges sylvestres, 41
Pilier de Feu, 31
Pilier de glace, 36
Pilier de terre, 40
Pister, 38
Pont de Targ, 45
Prévision du temps, 51
Prière, 54
Projectiles, 38
Projection, 63
Protection contre le feu, 29
Protection contre le froid, 33
Protection (Couleurs), 49
Protection (Esprit), 60
Protection (Lumière), 51

Purification de l'eau, 33
Pyramide (4 Magies des composantes), 69
Pyramide (4 Magies Elémentaires), 48

R

Rapide comme le vent, 43
Réconfort, 51
Régénération, 67
Respiration aquatique, 34

S

Se fondre avec l'environnement, 55
Sérénité, 37
Serpentins de Feu, 32
Serviteur Arkor, 44
Serviteur Lhün, 44
Serviteur Mélio, 43
Serviteur Orcha, 44
Serviteurs, 40
Soigner la nature, 38
Soin d'un poison (Couleurs), 50
Soin d'un poison (Esprit), 63
Soin d'un poison (Lumière), 53
Soins majeurs (Couleurs), 49
Soins majeurs (Esprit), 62
Soins majeurs (Lumière), 52
Soins mineurs (Couleurs), 49
Soins mineurs (Esprit), 60
Soins mineurs (Lumière), 51
Sommeil, 63
Souffle du Dragon, 33
Souffle, 43
Soundblaster, 45
Sphère de Feu, 30
Sphère de glace, 35
Sphère de protection, 40

T

Tapis de glace, 35
Tapis de mousse, 39
Télékinésie, 61
Télépathie, 62
Tempête, 38
Ténèbres, 55
Terrain hallucinatoire fantomatique, 58
Terrain hallucinatoire pacifique, 57
Torches, 29
Tourbillon, 45
Trait des ombres, 55
Trait rouge, 49
Tremblement de terre, 42

V

Ventriloquie, 60
Vision de nuit, 52
Vision, 56
Voler (Air), 46
Voler (Esprit), 65
Voler (Lumière), 54
Voler (Ombres), 58
Voyage des ombres, 57

W

Wendigo, 42

Y

Yeux de braise, 31
Yin&Yang, 67
Yun gaard, 37

