



Mac FERGUS le jeu de rôle
Sortilèges et rituels
Règles complètes de Magie



Ecole de la nature
Ecole de bataille
Ecole des Illusions
Sorts communs
Sorts du chaos

Niveaux d'initiation

Particularité des changements de niveaux des magiciens

Le nombre de sorts maximum pour un magicien est égal à son niveau multiplié par 3.

Une seule exception : le magicien de niveau 10 qui n'est plus limité par le nombre de sorts.

Exemples :

Un magicien niveau un ne pourra apprendre plus de 3 sorts (1x3), pour un magicien niveau deux 6 sorts (2x3), ainsi de suite pour les niveaux supérieurs

Sortilèges et rituels

1. École de la nature
2. École de bataille
3. École des illusions
4. Sorts communs
5. Sorts du chaos

Apprendre un sort

Le coût d'apprentissage d'un sort commun ou de son école de magie est de 10 XP, apprendre un sort d'un autre collège coûte 20 XP.

Lorsqu'un magicien apprend un nouveau sort, son pourcentage de base dans le sort en question est égal à son **POU**voir.

A partir de là, il pourra améliorer sa connaissance et sa maîtrise du sortilège comme n'importe quelle compétence.

Exemple : un magicien passe au niveau 2, il a la possibilité d'apprendre 3 sorts supplémentaires pour 30 XP chaque sort aura comme % de base le POU du magicien.

Lancer un sort

Lorsqu'un magicien lance un sort, qu'il soit raté ou réussi, les points de magie seront dépensés quelque soit le résultat

Interférences

Un magicien n'a généralement sur lui aucune arme de métal car elles sont bien connues pour interférer avec la magie (un malus de 50 % au jeteur de sort) .

Ils préfèrent généralement se promener avec un bâton de bois qui lui permet de focaliser ses sorts.

La perte de son bâton, l'immobilisation des bras ou l'impossibilité de parler donneront un malus de 5 % au magicien mais ne l'empêcheront pas de lancer la plupart de ses sorts.

Exemple : Alébius le bon, s'est fait capturer par des bandits qui lui ont confisqué son bâton, lui ont attaché les mains dans le dos et l'ont bâillonné (Je vous l'accorde, ce n'est pas son jour de chance). Alébius pourra tout de même lancer un sort avec un malus de 15 % (5 % pour la perte de bâton, 5 de plus pour les bras attachés et 5 autres pour le bâillon.)

1. Sorts De l'école De la nature

Les magiciens de l'école de la nature sont appelés des druides. Ce sont les magiciens les plus ouverts, ils sont aimés et respectés par la population en raison de leur rôle de guérisseurs. Chaque école de magie de la nature possède une cour intérieure où peuvent se rendre les villageois pour se faire soigner en échange de quelques pièces pour les plus riches ou des services voire quelques œufs pour les autres.

Les Druides sont les docteurs des villes et villages et peuvent travailler en collaboration avec certains alchimistes (bien que ceux-ci soient souvent considérés par beaucoup de magiciens comme des charlatans).

Phrases type :

« Encore un poulet ? Merci Père Lafougasse, mais j'aurai soigné votre chèvre pour rien. »

« Oyoyo, Wénééné ! Oyoyo Wénééné ! » (Incantation par défaut des magiciens de la nature).

« Non merci Alchimiste, je vais me passer de votre potion contre la diarrhée, j'ai un sortilège plus efficace. »

Les sorts sont présentés comme suit :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Niveau 1

Bénédition (A vue, 1point par niveau, 1 round par niveau)

La cible bénie bénéficie d'un bonus de niveau x4% à toutes ses compétences pendant un round x niveau.

Ce sort n'a pas d'effets cumulatifs, il est donc inutile de le lancer plusieurs fois sur la même personne en espérant multiplier les bonus.

Exemple : Un magicien de niveau 3 dépensera 3 points de magie, aura un bonus de 12 % dans ses compétences pendant 3 rounds.

Guérison (Au toucher, Coût variable, permanent)

Par une simple imposition des mains, le druide guérit maladies et empoisonnements. Le coût en points de magie est égal à la VIRulence de la maladie ou du poison à combattre. La cible, bien que guérie, devra encore attendre 2d6 heures (de repos) pour être à nouveau en pleine forme.

Soins (Au toucher, Coût variable, permanent)

Grâce à ce rituel, le mage fait récupérer à la cible un point de vie par point de magie dépensé. Les points de magie dépensés ne pourront pas dépasser son niveau.

Le nombre de sorts de soins lancé en une journée ne pourra pas dépasser le niveau du magicien x3.

Important : La cible ne pourra gagner plus de points de vie que son score initial.

Manteau végétal (Personnel, 2 points, 20mn x niveau)

Ce sortilège permet au druide de se confondre parfaitement avec la végétation qui l'entoure (pour peu qu'il y aie de la végétation). Nul ne peut le remarquer à moins qu'il ne se déplace.

Union (Au toucher, 2 points, 1 heure x niveau)

Le Druides établit une union avec un autre magicien (ou plus) pour pouvoir unir leur potentiel magique pour une invocation.

Pour cela, ils doivent se toucher (se tenir la main par exemple). Le pouvoir d'union est activé par la dépense de 2 points de magie de la part du druide

A partir de là, ils peuvent utiliser le total de leurs points de magie comme un tout unique.

Niveau 2

Appel de l'eau (A vue, 2 points, variable)

En lançant ce sortilège, le mage peut faire pleuvoir pendant niveau-1 heure.

Bonne récolte (Au toucher, 3points par lieu, une récolte)

Ce sortilège, très apprécié des paysans, permet au druide de doubler la récolte d'un jardin ou d'un ou plusieurs champs selon le niveau.

En plus d'une bonne récolte assurée, le druide aura aussi la possibilité de créer des liens d'amitié avec les familles ayant bénéficié de ce sort.

Niveau 2 : un jardin

Niveau 3 : un champ ou 2 jardins

niveau 4 : 2 champs ou 3 jardins

niveau 5 et plus : niveau -1 champs ou niveau x 1 jardins

Communion avec la nature (Personnel, 3 points, 5 minutes)

Par ce rituel, le druide se met en transe, établissant une communion totale avec le monde naturel.

Il peut ainsi poser une question simple (réponse par oui ou non) à des animaux qui l'entourent.

Important : N'oubliez pas qu'un animal n'a pas les préoccupations des hommes, évitez donc de demander à un cochon si il a vu le marchand qui a volé le père Lafougasse passer par la route de Brandigue mais plutôt « As tu vu un homme barbu habillé de rouge passer par ce chemin ? »

Peau d'écorce (Personnel, 2 points, 1 round par niveau)

Les vêtements du druide sont temporairement capables d'absorber niveau -1 point(s) de dégâts.

Les effets de ce sort ne sont pas cumulables.

Pousse plante (Au toucher, Coût variable, permanent)

Grâce à ce sortilège, le druide peut accélérer la pousse d'une plante. Le type de plante ou la hauteur varient en fonction du niveau du druide.

Attention : dans le cas d'un sol aride, ce sort nécessite de posséder une graine ou un plant de la plante à faire pousser.

Niveau 2 : herbe, petits arbustes

niveau 3 : arbustes (1 mètre de haut)

niveau 4 : jeunes arbres (3 mètres de haut)

niveau 5 : arbres (niveau x1 mètres de haut)

niveau 6 : arbres (niveau x1 mètres de haut)

niveau 7 : arbres (niveau x2 mètres de haut)

niveau 8 : arbres (niveau x2 mètres de haut)

niveau 9 : arbres (niveau x3 mètres de haut)

niveau 10 : arbres (niveau x4 mètres de haut)

Niveau 3

Amitié de pierre (A vue, 3 points, variable)

En lançant ce sortilège, le druide tente un jet POU/POU sur la Table de Résistance.

En cas de réussite, la personne visée se montrera amicale, en acceptant une suggestion du druide.

Ne fonctionne pas avec les esprits ou les créatures chaotiques.

Exemple :

le druide : « Oyoyo, Wénééné (incantation) », « Dites moi mon brave, pourriez vous nous laisser franchir cette porte, s'il vous plaît ? »

Le garde : « Mais bien sûr, entrez donc. »

Note au Meneur de Jeu : ce sortilège n'est pas tout puissant, il ne servira pas à questionner une personne, à désarmer un adversaire. En aucun cas la personne n'agira à l'encontre de ses convictions sous peine de voir votre scénario d'enquête réglé en 20 minutes « Dites moi, mon brave, qui a tué le grand maître de l'école de Magie ? » « Mais c'est Bourgasse le forgeron, bien sûr ! » « Merci mon brave. »

Abri magique d'Amius le petit (Personnel, 3 points, 8 heures)

L'abri magique d'Amius le petit est une sphère magique de protection de niveau x1 mètres de diamètre qui protège ses occupants contre toutes les agressions extérieures à condition qu'ils ne manifestent aucune intention belliqueuse.

L'abri reste fixe et actif pendant un nombre d'heures égal au niveau du druide.

Sa surface peut être transparente ou opaque suivant la volonté du lanceur de sort.

Appel de brume (A vue, 3 points, variable)

En lançant ce sortilège, le mage peut faire tomber un brouillard épais pendant niveau-2 heure(s).

Camouflage végétal (A vue, 3 points, 1 heure par niveau)

Ce sortilège permet au druide de camoufler n'importe quel objet en le faisant ressembler à de la végétation. Bien sûr ce sortilège fonctionne bien mieux en forêt qu'en ville.

Réparation végétale (Au toucher, 3 points, permanent)

Ce sortilège permet de réparer un objet simple en bois.

Exemple : un manche de pioche, un arc, un bâton de magicien, une porte (ne réparera pas la serrure) une canne etc... Il ne fonctionnera pas sur des objets complexes comme une arbalète ou une coffre ouvragé avec des dorures ou des parties en métal.

Niveau 4

Cas mais eau mais eau (A vue, 3 points, variable)

Après avoir lancer son incantation « Cas mais eau met eau !!! (prononcez caméo méo)» en joignant les paumes de ses mains vers l'extérieur, une boule d'eau s'échappe des mains du magiciens et assomme un adversaire pour :

en combat : un nombre de rounds égal au niveau du magicien -1.

hors combat : 10 minutes par niveau du magicien

Familier (A vue ou au toucher, 1 point de POU, permanent)

Ce rituel peut être lancé sur un petit animal, de TAI inférieur ou égale à 3 et d'INT comprise entre 2 et 4. Ce peut être un rat, un chat, un oiseau, un petit chien etc...

Il ne requiert pas de dépense en points de magie mais exige le sacrifice définitif d'un point de POU.

Le mage dispose alors des points de magie du familier (1d4+1 à déterminer après le lancement du sort). Il peut les utiliser librement comme s'il s'agisse des siens. Un familier récupère ses points de magie au même rythme qu'un être humain. L'animal reste à proximité du mage.

Avec le temps, le mage peut dresser l'animal et lui apprendre des tours simples comme apporter un objet ou surveiller un endroit et donner l'alarme.

Panne au ramix (A vue, 3 points, 5 minutes)

Le Panne au ramix est un sort permettant de transformer un liquide quelconque en une potion magique donnant une force surhumaine. Passé 5 minutes le liquide redevient quelconque.

Les effets de la potion doubleront la FOR de la cible pour une action (un round). Pour que la potion fasse effet, la personne l'ayant bu doit être calme ce qui rend son effet inexistant en combat.

En revanche elle est très utile pour :

- Casser une porte
 - Défoncer un mur
 - Abattre un arbre rapidement
 - Soulever un objet lourd
- etc...

Attention : La légende raconte que si un nouveau né humain, tombe dans une marmite de potion de Panne au ramix, les effets de la potion deviendront permanent chez lui et qu'il sera dangereux pour lui d'en boire par la suite.

Soins de combat (A vue, 3 points, Permanent)

Légèrement différent du sortilège du soins classique celui-ci nécessite l'énergie d'un combat pour pouvoir fonctionner. La cible du sort gagne 3 points de vie. Le combat terminé le sort ne pourra plus être lancé.

Les Soins de combat ne peuvent être lancés qu'un nombre fois limité par combat qui correspond au niveau du magicien -1.

Exemple : Alébius le bon, magicien de niveau 5 pourra lancer 4 fois « Soins de combats » durant une bataille (5-1=4) pour soigner lltud le moine qui assomme des guerriers à grand coups de jambon de porc premier choix.

Important : Comme pour le soin classique, la cible ne pourra gagner plus de points de vie que son score initial.

Traces de pieds (A vue, 3 points, variable)

Permet au magicien de faire apparaître clairement une piste qui a moins de deux jours. La durée du sort est égale à 10 minutes par niveau.

Attention ce sortilège ne fonctionne qu'en milieu naturel, pas en ville ou à l'intérieur d'une bâtisse.

Niveau 5

Appel du vent (A vue, 3 points, niveau x1 round)

En lançant ce sortilège, le mage peut déclencher une bourrasque qui peut immobiliser un groupe de 5 ou 6 personnes durant 1 round x niveau du Druide.

Pour résister à la bourrasque la cible devra réussir un jet de FOR contre le niveau x3 du lanceur de sort sur la table de résistance.

Cheval au galop (Au toucher, 4 points, 1 heure par niveau)

Ce sort permet de courir à la vitesse d'un cheval au galop. (+50 % en courir)

Monture équestre (Personnel, 4 points, Instantané)

Ce rituel permet de faire surgir de nulle part un cheval équipé d'une selle d'un mors et de rênes. La monture disparaîtra dès que la destination du trajet sera atteinte.

Note au Meneur de Jeu : Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser la table suivante pour faire apparaître des montures aléatoires. Attention aux fou rires.

Résultat sur un dé 10

- 1 : un cheval
- 2 : un cochon
- 3 : un âne ou un mulet
- 4 : un bœuf
- 5 : une autruche
- 6 : un rhinocéros
- 7 : un zèbre
- 8 : un lapin géant
- 9 : une licorne
- 10 : une pégase
- 11 : un dragon (ha, ha, c'est une blague).

Soins du chaos (Au toucher, 5 points, permanent)

Ce sort permet au druide de soigner un point de chaos par mois sur une personne.

Note au Meneur de jeu : Vous pouvez considérer que le druide peut lancer ce sort sur la même personne une fois à chaque scénario.

Niveau 6

Arme de bois (Au toucher, 4 points, un combat)

Un morceau de bois prends la forme d'une épée et fait 1d8+1 de dégâts. L'arme disparaît à la fin du combat.

Important : Cette arme peut être utilisée par un druide en remplacement de son bâton.

Détection de passages secrets (À vue, 3 points, Instantané)

Révèle les passages secrets d'une pièce.

Porte végétale (A vue, 4 points, variable)

En lançant ce sortilège, le druide peut créer un passage à travers les broussailles les plus épaisses. Il pourra s'il le désire refermer le passage ou le laisser en place pour 1 heure par niveau

Ur Gho (Au toucher, 6 points, permanent)

Grâce à ce sortilège, le druide fait récupérer à la cible tous ses points de vie.

Niveau 7

Appel d'orage (A vue, 4 points, instantané)

En lançant ce sortilège, le mage peut déclencher un orage dont la foudre peut frapper un objet ou une personne (1d20 de dégâts. Les points d'armures ne protègent pas de l'éclair)

Demeure végétale (Au toucher, 7 points, permanent)

Les arbres et les plantes prennent l'apparence d'une maison de 40 m² afin d'abriter le druide. La maison a une FOR de 20

Protection contre le Chaos (Au toucher, 5 points, 1 heure)

La personne ciblée est entourée d'un halo vert qui absorbe automatiquement niveau -5 points de dégâts d'une source chaotique.

Vague d'épuisement (À vue, 5 points, 1 heure)

Le groupe de personnes ciblé (2 personnes par niveau) perd 10 % sur toutes ses actions physiques

Niveau 8

Arme de pierre (Au toucher, 4 points, Instantané)

Un morceau de pierre prends la forme d'une épée et fait 1d10+2 de dégâts

Attention : contrairement à l'arme de bois celle ci ne peut pas être utilisée par un druide ou un magicien.

Monture ailée (Personnel, 6 points, Instantané)

Ce rituel permet de faire surgir de nulle part un oiseau géant pouvant transporter jusqu'à trois personnes

Pouvoir végétal (Au toucher, 1 point, permanent)

Une fois par mois le druide peut absorber l'énergie d'un arbre pour la transformer en points de magie. De la taille de l'arbre dépendra l'énergie retirée.

Exemple un figuier de 4 mètres = 4 pts de magie, un peuplier de 15 mètres = 15 points de magie. Bref plus l'arbre est gros ou grand plus le magicien récupérera de points de magie, donc, évitez de lancer le sort sur un pied d'artichauts.

Important : Le sort permet de dépasser momentanément votre maximum de points de magie.

Note au Meneur de jeu : Vous pouvez considérer que le druide peut lancer ce sort une fois à chaque scénario.

Niveau 9

Cage de force (À vue, 8 points, 12 heures)

La créature ciblée est emprisonnée dans une cage végétale de 6 mètres (une cube de 6x6x6) dont les barreaux ont 1 centimètre d'épaisseur et sont séparés d'autant. Ne fonctionne pas avec les esprits ou tout autre être non solide. La cage a une FOR de 30.

Féréro (Au toucher, 6 points, instantané)

Le druide peut projeter un rocher, occasionnant un nombre de points de dégâts égal à son niveau+10

Congèle à tort (Au toucher, 8 points, permanent)

Le druide peut geler n'importe quelle étendue d'eau douce. Il a ensuite la possibilité de stopper le sort quand bon lui semble. Dans le cas contraire la glace fondra naturellement sous le soleil.

Note : Ce sortilège ne fonctionnera pas sur une mer ou un océan.

Niveau 10

Appel de la vie (A vue, 20 points, permanent)

En lançant ce rituel, le mage peut ramener une personne ou un animal à la vie en transférant l'énergie des plantes dans celle du défunt.

Le druide doit passer 5 heures à veiller le mort et doit être assisté pour empêcher les esprits malfaisants de troubler le rituel de retour retour à la vie.

A la fin du rituel la personne ramené à la vie n'aura aucun souvenir du dernier jour de sa vie.

Note au Meneur de jeu : l'apparence et le nombre d'esprits malfaisants qui tenteront de troubler le rituel en essayant de récupérer le corps, sont laissés à son entière appréciation.

Boule de force éthérée (À vue, 8 points, 12 heures)

L'esprit ciblée est emprisonnée dans une boule d'énergie magique de 6 mètres.

Note : la boule de force peut emprisonner tout être vivant ne possédant pas de forme solide (Un fantôme un esprit de l'air de feu ou de l'eau etc...)

Communion totale (Personnel, 12 points, 1 heure)

Le druide se transforme en arbre vivant.

FOR 25

CON 25

TAI 25

DEX 8

INT Celle du druide

POU Celui du druide

POINTS DE VIE 25

COMBAT Bagarre 60 % Points de dégâts 1d20+2 Bonus aux dommages 2D6

ARMURE 7 points (écorce)

COMPETENCES

Esquive 20 %

Important : Sous cette forme le druide ne peut pas lancer de sortilèges.

2. Sorts De l'École De bataille

Les magiciens de l'école de bataille se mêlent rarement au peuple, ils sont généralement au service des riches nobles, marchands ou bourgmestres. Il y a donc peu de chance de trouver des écoles de magie de bataille dans des petites villes ou des villages. Il arrive cependant que certains d'entre eux décident de parcourir le monde. Bien qu'ils aient une connaissance théorique des droits et usages des différents peuples de l'empire, ils ne sont pas toujours très à l'aise en société spécialement avec « le bon peuple ».

Phrases type :

« Comment noble paysan ?, tu ne manges pas de viande à tous les repas ? Et bien il faut te forcer l'ami. » «A ta santé paysan !! Hou ça à l'air fort ton breuvage, qu'est ce donRRRRR » (ronflement du magicien qui c'est écroulé sous la table)

Les sorts sont présentés comme suit :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Niveau 1

Armure (A vue, Coût variable, 10 minutes)

Ce sortilège entoure la cible, personnage ou objet, d'une aura lumineuse qui lui confère un point de protection supplémentaire sur tout le corps par point de magie dépensé (avec un maximum de 1 point par niveau).

Important : De nuit, la lumière générée par le sortilège rend impossible les jets de Discrétion.

Commandant (A vue, 2 points, 5 rounds)

Ce sortilège donne à la cible, une capacité à commander. (+5% en commandement par niveau)

Note : les effets de ce sort ne sont pas cumulables.

Foudre (A vue, 1 point, Instantané)

Ce sortilège crée un éclair d'énergie magique semblable à la foudre et qui inflige à la cible des points de dommages de 1d6+ le niveau du magicien

Note : les dégâts magiques ne tiennent pas compte des points d'armure. Petit rappel, le sortilège faisant appel à la puissance de la foudre, ne fonctionne qu'en extérieur.

Mains brûlantes (Au toucher, variable, Instantané)

Ce sortilège crée une vague de chaleur à partir des mains du mage infligeant 1d6 points de dommages par points de magie.

Le nombre de points de magie dépensé ne peut dépasser le niveau du magicien.

Ce sortilège peut également mettre le feu à certains matériaux comme le bois, la paille ou une végétation sèche ou faire chauffer de l'eau. A partir du niveau 9, le magicien peut faire fondre du métal ou de la pierre.

Moral de feuille (A vue, 3 points, 5 rounds)

Ce sortilège donne à la cible, une baisse de moral en combat. (-10% sur les compétences d'attaque). Le nombre maximal de cibles est égal au niveau du magicien.

Note : ce sortilège ne fonctionne pas sur les animaux, esprits, ou créatures.

Note : les effets de ce sort ne sont pas cumulables.

Niveau 2

Boule de feu (10m par niveau, 4 points, Instantané)

Certainement l'un des sortilèges de combat le plus connu et le plus utilisé ; grâce à ce sort, le mage crée une boule de feu qui est susceptible d'infliger un nombre de points de dégâts égal à $2d6 +$ le niveau du magicien.

Le nombre de cibles du sort est égal au niveau du magicien -1.

Flèche acide (10m par niveau, 4 points, variable)

Une flèche magique apparaît dans la paume ouverte du mage. La Flèche acide inflige $2d6$ points dégâts, puis continu à infliger des dommages (à cause de l'acide) pendant deux rounds. Les dommages de l'acide sont égaux au niveau du magicien.

Vitesse du lièvre (A vue, 3 points, 5 rounds)

Ce sortilège donne à la cible, une vitesse accrue. (+15 % en courir)

Le nombre de cibles du sort est égal au niveau du magicien -1.

Note : les effets de ce sort ne sont pas cumulables.

Moral de fer (A vue, 3 points, 5 rounds)

Ce sortilège donne à la cible, un moral accru. (+10 % sur les compétences d'attaque.)

Le nombre maximal de cibles est égal au niveau du magicien -1

Note : les effets de ce sort ne sont pas cumulables.

Toucher glacial (Au toucher, variable, Instantané)

En touchant la cible, le mage lui inflige $1d6$ points de dommages par point de magie dépensé.

Le nombre de points de magie dépensé ne peut dépasser le niveau du magicien.

Ce sortilège peut également permettre de geler des objets dont le volume égale le niveau du magicien $\times 10 \text{ cm}^3$

Exemple : Un magicien de niveau 3 pourra geler un objet de la taille d'un cube de 30 cm de haut sur 30 cm de large et 30 cm de profondeur, comme un petit coffre, une pastèque etc...

Niveau 3

Destruction des morts-vivants (10m, Coût variable, Instantané)

Ce sort permet d'anéantir un mort-vivant en lui causant 2 points de dommages par points de magie dépensé.

Si le sort réussit, la créature d'outre-tombe tombe en poussière.

Note : Les créatures du chaos ne sont pas protégées contre ce sort.

Entrave (A vue, Coût variable, 1 heure)

Ce sortilège immobilise la cible au moyen de liens invisibles. Tant que dure le sortilège, il est impossible de se libérer à moins de briser les liens par un jet FOR/FOR sur la Table de Résistance. La FOR des liens magiques est égale au nombre de points de magie dépensés pour lancer le sortilège multiplié par le niveau du magicien.

Note : un personnage immobilisé peut toujours attaquer ou jeter des sorts mais ne peut plus esquiver ni se déplacer.

Les golasses (A vue, 3 points, instantané)

Ce sort permet à un archer de décocher deux flèches à la fois sur deux cibles différentes. Le magicien ne peut lancer ce sort qu'une fois par combat.

Mur de flammes (A vue, 3 points, niveau du magicien x5 mn)

Ce sort crée un mur de flammes de 3 mètres de long. Les créatures ou les objets qui essayent de le franchir subissent 1d20+ niveau du magicien points de dommages.

Note : les points d'armures ne s'appliquent pas aux dommages reçus. Le mur de flamme n'est pas une boule de feu et ne peut pas être lancé sur des êtres vivants.

Saut du lièvre (A vue, 3 points, 5 rounds)

Ce sortilège permet à la cible, de sauter plus haut et plus loin. (niveau du magicien x5 % de bonus en Sauter)

Note : les effets de ce sort ne sont pas cumulables.

Niveau 4

Calme du dragon (Au toucher, 4 points, permanent)

La cible du sort (personne ou objet) reste insensible aux dégâts du feu.

Fils du dragon (personnel, 3 points, 1 heure)

Ce sort permet au magicien de ne plus ressentir les dégâts du feu.

Général (A vue, 4 points, un combat ou un ordre)

Ce sortilège donne à la cible, une capacité à commander. (+20%) en commandement

Lame enflammée (Au toucher, 4 points, 5 rounds)

L'invocateur transforme une lame normale en lame de flammes ; l'épée ainsi ensorcelée sera nimbée d'un aura de flammes, infligeant 1d6 points de dommages supplémentaires pendant 5 rounds. La Lame enflammée peut aussi mettre le feu et produit une vive lumière (semblable à celle produite par une torche).

Mât trixe (personnel, 4 points, un combat)

Ce sort permet au magicien d'esquiver systématiquement toutes les attaques au corps à corps d'un combat.

Note : Une esquive, même automatique, est comptée comme une action, si le magicien n'a plus d'actions durant son round de combat il ne pourra plus esquiver.

Niveau 5

Éclaireur (A vue, 3 points, 1 heure)

Ce sortilège donne à la cible (même en armure), la compétence Discrétion à 60 % pendant une heure

El linguiste (personnel, 4 points, un combat)

Lancer obligatoirement au début ou avant du combat, ce sortilège transforme, le temps d'une bataille, le magicien en guerrier du Mont Toteau, entièrement équipé.

FOR 16
CON 17
TAI 16
DEX 15
INT Celle du magicien
POU Celui du magicien
POINTS DE VIE 17
COMBAT arme de mêlée 60 % Points de dégâts 1D10+2
ARMURE 3 points
COMPETENCES
Esquive 50 % parade 60 %

Note : Sous cette forme le magicien ne peut plus lancer de sorts.

Épée d'énergie (personnel, variable, un combat)

Ce sortilège de combat fait apparaître une épée magique translucide dans la main du magicien et lui donne la capacité de combattre. Pour chaque point de magie dépensé la compétence Arme de mêlée du magicien augmentera de 10 %
L'épée disparaît à la fin du combat.

Épée d'énergie : 1d10+2 de dégâts magiques (ne pas compter les points d'armures)

Sens du combattant (personnel, 2 points, 1 heure)

Ce sortilège permet au magicien de « pré-sentir » un combat une minute avant qu'il ne commence. Ce sort donne automatiquement l'initiative au Magicien sur la première action.

Niveau 6

Armure du magicien (Au toucher, 3 points, une journée)

Ce sortilège permet à un magicien de porter n'importe quelle armure sans perdre sa capacité à lancer des sorts.

Bouclier d'énergie (Au toucher, variable, Instantané)

Ce sortilège de combat fait apparaître un bouclier magique translucide dans la main du magicien et lui donne la capacité de parer. Pour chaque point de magie dépensé la compétence Parade du magicien augmentera de 10 %
Le bouclier disparaît à la fin du combat.

Cheval de feu (Au toucher, 4 points, un combat)

Ce sort enveloppe un cheval (ou toute autre monture) d'un halo jaune orangé, qui l'empêche d'être blessé par des attaques physiques et est insensible aux dégâts du feu.

Éclair de purification (10m, 4 points, Instantané)

Ce sortilège fait jaillir de la main du mage un éclair blanc infligeant 2d6+ Niveau du magicien à une cible chaotique. Ces dégâts ont la particularité de ne pas être régénérables. Ce sort est sans effet sur une cible non chaotique.

Note : Les créatures du chaos ne sont pas protégées contre ce sort.

Niveau 7

Feu lointain (A vue, 1 point, instantané)

Le magicien peut allumer un feu à distance. Ce sortilège ne fonctionne que sur des objets. (1D6 de dégâts du feu par round)

Leurre (A vue, 3 points, niveau x1 round)

Ce sortilège crée une illusion qui est le double de la cible du sort. Dans le cas d'une personne, elle imitera les mouvements de l'original. L'illusion peut être déplacée dans un rayon correspondant au niveau du magicien x1 mètre.

Note : L'illusion est visible, sonore mais n'a pas de consistance. Tout projectile la traversera sans aucun autre effet.

Noble sacrifice (A vue, 0 points, permanent)

Ce sort permet de transformer des points de vies en points de magie (1 point de vie pour deux points de magie) à condition que la cible du sort soit d'accord. Le nombre de cibles maximum égale le niveau du magicien -5.

Note : Les points de vie perdus sous l'effet du sort peuvent être récupérés de façon classique.

Phoenix (Personnel, 3 points, permanent)

Ce sortilège entoure la cible, personnage ou objet, d'une aura lumineuse qui lui permet de régénérer totalement les PV perdus lors de sa dernière blessure.

Ce sort n'est utilisable qu'une fois par combat.

Note : Ce sort peut se lancer automatique si le magicien est inconscient.

Niveau 8

Force de la tempête (À vue, variable, Instantané)

Ce sortilège de combat permet de dévier un ou plusieurs projectiles visant le mage. Le mage devra dépenser 1 points de magie par projectile et par tranche de 10 kg.

Exemple :

Dévier une flèche (moins de 10 kg) ne prendra qu'un point.

Dévier un gros cailloux de 11 kg en prendra 2.

Dévier un rocher de catapulte (150 kg) en prendra 15.

Force de la terre (A vue, 5 points , Instantané)

Ce sortilège de combat permet au magicien de faire trembler la terre sur un rayon de 30 mètres. Toutes les personnes présentes dans la zone devront faire un jet de DEX pour éviter de perdre leur équilibre et tomber à terre.

Les personnes subiront 2D6 points (ne pas compter les points d'armures).

Guerriers de feu (A vue , 7 points, un combat)

Le magicien fait apparaître des guerriers de la race du magicien à la différence qu'ils sont entourés d'un halo de feu. Toucher un guerrier provoque 1d6 points de brûlure. Le nombre de guerriers invoqués est égal au niveau du magicien -6. Les guerriers disparaissent à la fin du combat. (S'il n'y a pas de combat, ils disparaissent de suite.)

FOR 12

CON 12

TAI 12

DEX 15

INT 12

POU 0

POINTS DE VIE 12

COMBAT Arme de mêlée 70 % dégâts : 1D10

Toucher de feu 60 % dégâts : 1d6 pendant deux rounds

ARMURE 3 points

COMPETENCES

Esquive 50 % parade 50 %

Actions par rounds : 4

Note : Évitez d'invoquer les guerriers du feu en plein mois d'août dans une forêt de pins à moins de voir la forêt partir en fumée.

Niveau 9

Aura de feu (Au toucher, 4 points, un combat)

Ce sortilège de combat génère une aura de feu autour du mage. Toute personne entrant en contact physique avec le mage recevra 2D6+1 de dégâts.

Note : Ne pas compter les protections des armures

Cercle de feu (A vue, 5 points, instantané)

Un cercle de feu se propage autour du magicien et brûle tout dans un rayon égal au niveau du magicien x1 mètre. Toute personne se trouvant dans cette zone subira 3d6 de dégâts.

Gaspard (A vue, 9 points, une journée)

Vous êtes maintenant un magicien reconnu et les esprits du feu vous ont remarqué. L'un d'entre eux, Gaspard décide de vous accompagner. Il écoute généralement ce que vous lui dites et peut même vous aider si vous le traitez avec respect. Dans le cas contraire, n'oubliez pas que c'est un esprit du feu.

Gaspard a la capacité de se déplacer dans les air.

FOR 10

CON 10

TAI 5

DEX 20

INT 15

POU 21

POINTS DE VIE 30

COMBAT boule de feu niveau 6 99 % dégâts : 2d6+6

ARMURE 6 points (armure niveau 6 en performance)

COMPETENCES

Esquive 60 %

Actions par rounds : 6

Immunisé aux dégâts du feu.

Niveau 10

Dragon rouge (personnel, 16 points, une journée)

Le magicien se transforme en dragon, il a la capacité de voler et de cracher du feu.

FOR 30

CON 30

TAI 25

DEX 16

INT Celle du magicien

POU Celui du magicien

POINTS DE VIE 60

COMBAT Souffle du dragon 90 % Points de dégâts 2D6+6 (le souffle du dragon peut toucher jusqu'à 9 cibles à la fois)

ARMURE 6 points (écailles)

COMPETENCES

Esquive 60 %

Important : Sous cette forme le magicien ne peut pas lancer de sortilèges.

Purificator (A vue, 9 points, instantané)

Crée une vague de feu de 10 mètres de long qui se propagera sur 10 mètres devant le magicien avant de disparaître. Toute créature chaotique se trouvant dans cette zone disparaîtra à jamais.

Tort pille à faux thon (A vue, 9 points, instantané)

Le magicien projette une boule d'énergie mystérieuse qui fait 20 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres

3. Sorts De l'École Des Illusions

Les magiciens de l'illusion sont appelés les illusionnistes, ils sont les maîtres dans l'art de faire prendre des vessies pour des lanternes à la plupart des gens. Beaucoup d'illusionnistes travaillent pour des guildes de marchands qui les rémunèrent abondamment. Les écoles de l'illusion sont les plus riches des écoles de magie et les illusionnistes les plus populaires des magiciens de l'empire.

Toujours élégamment vêtus, les illusionnistes ne sont pas les magiciens les plus puissants mais de loin les plus impressionnants.

Particularité

L'illusionniste est le seul magicien à ne pas avoir besoin de bâton de magie.

Les sorts sont présentés comme suit :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Niveau 1

Chapeau à gibier (Au toucher, Coût variable, Instantané)

Ce sort permet de faire sortir un lapin (ou colombe) d'un chapeau (ou tout autre couvre-chef) pour chaque 2 points de magie dépensé.

Le nombre de points de magie dépensé ne peut pas dépasser le niveau du magicien x2.

Cliché (Personnel, 1 point, permanent)

Qu'il tombe dans l'eau dans une marre vaseuse et boueuse ou dans un tas de fumier, l'illusionniste sentira toujours bon, sera sec, propre, bien coiffé et bien habillé.

Note : l'illusion fonctionne aussi pour des vêtements tachés ou froissés

Coucou tu m'a vu (personnel, 2 points, niveau x1 round)

Cette illusion fait croire à la (ou les) personnes en face de vous qu'elle est face à une personne de sa connaissance.

Le nombre de personnes victimes de l'illusion est égal au niveau du magicien.

Le nœud magique (A vue, 2 points, instantané)

Ce sort fait apparaître ou disparaître un nœud sur une corde ou tout objet similaire (une liane, une chaîne etc...).

Poche de silence (A vue, 2 points, niveau x10 mn)

Lancé sur un objet ou un animal, celui-ci n'émet plus aucun bruit.

Ventriloque (A vue, Coût variable, niveau x10 mn)

Cette illusion fait entendre à une ou plusieurs personnes un son choisi par l'illusionniste, il peut s'agir d'un bruit, d'une musique d'un murmure ou de toute autre illusion sonore.

Le nombre de personnes victimes de l'illusion est égal au niveau du magicien.

Niveau 2

Boussole (À vue, 2 points, niveau x5 minutes)

D'un rapide mouvement de main, l'illusionniste peut désorienter une personne par niveau. Celle ci sera persuadée (pour un temps) d'être perdue.

Combattant perdu (À vue, 2 points, 1 round chaque 2 niveaux)

L'illusionniste donne, pour un round l'impression à un combattant qu'il a perdu son arme et qu'il ne peut attaquer. Le round passé, il reprendra ses esprits et le combat. Le nombre maximum de cibles du sort égale le niveau de l'illusionniste -1.

Et hop (Au toucher, 2 points, niveau x1 round)

L'illusionniste fait apparaître un objet dans sa main qui a toutes les caractéristiques de l'objet qu'il imite à la seule différence qu'il disparaît lorsque l'effet du sort se dissipe. La taille de l'objet est fonction du niveau du magicien.

Niveau 1 : taille d'une pièce de monnaie

Niveau 2 : taille d'une figue

Niveau 3 : taille d'une pomme

Niveau 4 : taille d'un casque

Niveau 5 : taille d'une selle de cheval

Niveau 6 : taille d'une épée

Niveau 7 : taille d'un javelot

Niveau 8 et plus : tout ce que l'illusionniste peut tenir dans sa main.

Note : L'illusionniste, pour imiter un objet doit l'avoir déjà vu.

Pourriture (À vue, 2 points, instantané)

La personne ciblée aura l'impression que ce qu'elle s'apprête à consommer est passé et dégage une mauvaise odeur. La personne refusera de boire ou manger le plat ou la boisson en question. Ce sort ne fonctionne que sur les hommes, les elfes, ½ elfes et les nains.

Serrure magique (Au toucher, 2 points et plus, niveau x1 round)

La personne victime de cette illusion n'arrivera pas à actionner tout système d'ouverture (cadenas, serrure de porte, etc..)

Niveau 3

Apparition (À vue, 3 points, niveau x1 minute)

Cet illusion fait apparaître une personne ou un animal sous une forme fantomatique. L'illusion ne peut pas parler ni se déplacer.

Aura temporaire (A vue, 3 points, niveau x5 minute)

Donne à la personne ciblée un charisme et une présence hors du commun. La personne fera tourner les têtes sur son passage et focalisera l'attention de tous.

Disparition (À vue, 4 points, une journée)

L'illusionniste peut faire temporairement disparaître un objet devant une personne ou une foule. L'objet est toujours là mais les victimes de l'illusion n'arrivent plus à le voir.

Frère jumeau (Au toucher, 3 points, niveau x5 minutes)

L'illusionniste prend l'apparence d'un autre personnage qu'il déjà vu, et dans le cas où il l'a déjà entendu parler, peut imiter sa voix.

Serpent corde (Au toucher, 2 points, niveau x5 minutes)

L'illusionniste pourra, lorsqu'il lancera une corde, la faire tenir toute droite dans le vide. Le nombre de personnes pouvant grimper sur la corde est égal au niveau du magicien -1.

Niveau 4

Guerrier légendaire (personnel, 4 points, niveau x5 minutes)

L'illusionniste prend l'apparence d'une personne très connue pour un temps limité.
(Bonus de 20 % en commandement)

Note : pour deux points de magie supplémentaire l'illusionniste prend l'apparence d'ELFIS le Roi des troubadours elfes.

Bobo (À vue, 4 points, un combat)

Par le biais de cette illusion la personne ciblée a l'impression de ne plus ressentir la douleur et peut combattre quelque soit le nombre de ses pertes de points de vie (sauf à zéro, hein, là il tombe comme tout le monde). Attention, cependant, à la fin du combat la personne ressentira toutes ses blessures d'un coup et perdra connaissance pour 1D6 minutes.

Gardes du corps (À vue, 4 points, niveau x10 minutes)

L'illusionniste fait apparaître deux gardes du corps qui l'accompagneront la cible de l'illusion durant toute la durée du sort. Les gardes du corps auront l'apparence choisie par l'illusionniste. Les deux gardes étant des illusions ils ne seront pas capables d'engager un combat ni de protéger l'illusionniste.

Métamorphose (Personnel, 3 points, niveau x1 heure)

L'illusionniste prend l'apparence d'un animal sans en avoir les caractéristiques ni les capacités. L'animal ne peut dépasser la taille de l'illusionniste. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une illusion, inutile de se transformer en criquet et espérer passer sous une porte.

The animals (À vue, 3 points, niveau x30 minutes)

Un groupe d'animaux se regroupent et commence à chanter et danser pour disparaître à la fin de l'illusion.

Note : Les animaux peuvent aussi produire un spectacle de cirque.
Exemple : un tigre qui fait des claquettes

Niveau 5

Mirage (À vue, 4 points, semi permanent)

Tout comme dans un désert sous l'effet de la chaleur, l'illusionniste crée un mirage dans le lointain qui disparaîtra lorsque les victimes de l'illusion seront à quelques mètres de celui-ci.

Note : le mirage ne peut pas contenir de personnes, de créatures ou d'animaux

Tardis (À vue, Coût variable, une journée)

Cette illusion transforme tout espace clos (une grotte, l'intérieur d'une roulotte en un espace complètement différent. La complexité de l'illusion est fonction du nombre de points de magie dépensé par l'illusionniste. La taille de l'espace d'origine n'a que peu d'importance puisqu'il s'agit d'une illusion et que les gens présents ne se déplaceront pas vraiment.

2 points : une grotte, un tunnel

3 points : une chaumière

4 points : une auberge, une riche chaumière

5 points : une belle bâtisse

6 points : un château

Ti TCHUAN (Au toucher, 3 points, permanent)

L'illusionniste peut faire oublier à une personne un souvenir précis.

TCHUAN Ti (Au toucher, 3 points, permanent)

L'illusionniste peut faire se rappeler à une personne un souvenir précis.

Niveau 6

Détecter les illusions (À vue, 4 points, instantané)

Avec l'expérience un illusionniste peut arriver à détecter les illusions créées par ses confrères.

Dissipation (À vue, variable, instantané)

Lorsqu'un illusionniste a détecté une illusion il peut alors dissiper le sort qui l'a créé. Le nombre de points de magie dépensé est égal à 1 plus ceux dépensés pour créer l'illusion.

Sac à malice (À vue, 4 points, niveau x1 minute)

L'illusionniste peut faire sortir d'un petit sac (30 cm de profondeur), n'importe quel objet à l'exception des armes.

Note : Le meneur de Jeu peut considérer qu'à partir du moment où l'objet est utilisé comme une arme il disparaît aussitôt. Un couteau s'il est utilisé pour préparer un repas ou ouvrir un coffre ne sera pas considéré comme une arme.

Note : L'illusionniste doit avoir déjà vu l'objet qu'il fait sortir du sac

Niveau 7

Illusion de monstres (À vue, 5 points, permanent)

Dragons, golems, trolls gigantesques, lapins tueurs géants, toutes les apparitions sont possibles. Il s'agit de l'illusion parfaite qui ne pourra être dissipée que si une personne passe au travers. L'illusion peut bouger, faire du bruit et se déplacer dans un rayon correspondant au niveau du magicien x10 mètres.

Note : Si l'illusionniste n'est pas présent l'illusion se contentera des mouvements de base indiqués par le joueur lors de l'invocation du sort.

4. Sorts communs

Les sorts communs n'appartiennent à aucune école de magie en particulier, et peuvent être appris autant par l'étude dans les bibliothèque des école qu'en parcourant le monde lors de rencontres et d'aventures. Sorts, rituels et enchantements, Ils sont variés et comblent les lacunes des plus grandes écoles.

Les sorts sont présentés comme suit :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Niveau 1

Cécité (A vue, 2 points, 3 rounds)

Grâce à ce rituel, le mage provoque une cécité momentanée chez la cible.

Décharge magique (A vue, 1 point, Instantané)

Ce sortilège crée une boule d'énergie au creux de la main du mage.

Il peut alors la projeter à vue sur une cible, lui infligeant 1d4 points de dommages + le niveau du magicien.

Détection de la magie (A 30m max, 1 point, Instantané)

Ce sort permet au mage de détecter les auras magiques dans une zone de 30m. La détection est possible tant que le sortilège est actif, c'est à dire tant qu'opère la magie.

Note : Ce sort permet aussi de détecter des objets magiques.

Disque de Ti-Tchouan (A vue, 1 point, 1 journée)

Ce sort permet au mage de générer un disque de force magique d'environ 1 mètre de diamètre et pouvant supporter un poids égal au score de POU du mage en kilos.

Ce disque reste actif pendant une journée ; les mages s'en servent surtout pour transporter leur matériel.

Dans de très rares cas, le disque de Ti-Tchouan peut supporter le poids d'un être humain mais pendant une courte période (par plus de 2 rounds) et seulement si le mage réussit un jet de POU/TAI sur la Table de Résistance, le score de TAI représentant le poids de la personne transportée.

Enchantement de Troll (A vue, 10 points, Jusqu'au désenchantement du Troll)

Après avoir capturé un Troll et l'avoir (de préférence) solidement attaché le magicien ou le druide peut pratiquer l'enchantement (Voir Troll). Enchanter un Troll prend 5 rounds. L'enchantement peut être réalisé plus rapidement pour un malus de 10 % par round de moins.

Immobilisation (A vue, 2 points, 6 rounds)

Ce sortilège, fort semblable au sort d'Entrave, immobilise la cible pendant 6 rounds.

Cette dernière peut tenter de briser le sortilège en faisant un test FOR/FOR sur la Table de Résistance ; la FOR du sortilège est égale au POU du mage

Lumière (Au toucher, 1 point, niveau x1 heure)

Ce sortilège crée une sphère lumineuse volante de petite taille qui suit l'invocateur pendant une heure et dispense une lumière froide et blanche éclairant comme une torche.

Tache de nuit (A vue, Coût variable, niveau x10 minutes)

Grâce à ce sort, le mage génère une zone sans aucune lumière de 1m de rayon par point de magie dépensé. La tache de nuit reste active pendant 10 minutes xniveau, à moins que le mage ne décide de la dissiper entre-temps.

Niveau 2

Confusion (A vue, 2 points, 1 round)

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un être doué de raison ; il embrouille l'esprit de la cible et l'empêche d'entreprendre quoi que ce soit pendant un round. En combat, la victime de ce sortilège ne peut ni attaquer, ni parer, ni esquiver.

Convocation d'araignée (A vue, 4 points, Permanent)

Grâce à ce puissant rituel, le mage fait apparaître devant lui une ou plusieurs créatures monstrueuses qu'il contrôlera. Le nombre de créatures est égal au niveau du mage.

Les créatures convoquées apparaîtront devant le mage et se mettront immédiatement à son service.

Le mage les gardera sous son contrôle jusqu'à ce qu'il les détruise ou qu'elles soient tuées.

Araignées

Caract.	Jets de dés	Moyenne
---------	-------------	---------

FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3
TAI		2
POU	1	1
DEX	3d6	10-11
Points de vie		4

Armure : aucune

Armes : Morsure 30% (1d4+1)

Fouiller 40%, Vigilance 50%, Grimper 80%, Esquive 20%

Sanctuaire (Personnel, 2 points, 8 heures)

Ce sort transforme une zone de 5m de rayon (autour de l'invocateur) en sanctuaire inviolable par les forces du chaos et leurs armes à distances.

Les créatures malfaisantes qui tentent de franchir les limites du sanctuaire subissent 1d10 points de dommages et ne peuvent franchir les murs invisibles de l'abri magique.

Note : Aucune action d'attaque n'est possible à l'intérieur du sanctuaire.

Silence (Personnel, 2 points, 10 minutes)

Ce sortilège rend inaudible les sons produits par la cible. Lancé sur un personnage, il augmente de 30% sa compétence Discrétion mais l'empêche de parler (malus de 5 % pour lancer des sortilèges).

Télépathie (A vue, selon niveau, instantané)

Le sorcier et sa cible sont capables de converser mentalement, sans avoir à remuer les lèvres.

Description	Coût
Idée simple, contenue en un mot	Niveau 2 (1 pt)
conversation simple de la vie courante	Niveau 3 (2pts)
conversation contenant des références précises	Niveau 4 (3pts)
Texte obscur, de magie	Niveau 5 (4pts)

Niveau 3

Détection des morts-vivants (A 30m max, 2 points, Instantané)

Ce rituel permet, à l'instar de la Détection de la magie, de détecter la présence de morts-vivants dans un zone de 30 mètres.

Dissipation de la magie (A vue, Coût variable, Instantané)

Ce sortilège permet d'annuler n'importe quel sortilège. Le coût en points de magie est égal au coût du sortilège ciblé +1. Attention, ce sortilège n'annulera un sortilège ciblé qu'au moment exact où celui-ci est lancé.

Un mage pourra tenter de dissiper un sort de décharge magique au moment où son ennemi l'invoquera.

Invisibilité (A toucher, 3 points, niveau x5 minutes)

Ce sortilège permet à la cible d'être invisible pour autant qu'elle ne tente une attaque d'aucune sorte.

Le mage peut, au prix d'un point de magie supplémentaire, rendre invisible une autre personne, l'invisibilité répondant aux mêmes règles exposées ci-dessus.

Porte dimensionnelle (A vue, 5 points, variable)

Ce puissant rituel ouvre un portail magique à quelques mètres du mage qui l'invoque.

Ce portail relie l'endroit où est lancé le sort à un lieu connu du mage.

Le portail reste actif pendant le niveau du magicien X10 mn, à moins que le magicien ne le fasse disparaître avant

Niveau 4

Convocation de Gobelins (A vue, 6 points, permanent)

Grâce à ce puissant rituel, le mage fait apparaître devant lui une ou plusieurs créatures monstrueuses qu'il contrôlera. Le nombre de créatures est égal au niveau du mage -1.

Les créatures convoquées apparaîtront devant le mage et se mettront immédiatement à son service.

Le mage les gardera sous son contrôle jusqu'à ce qu'il les détruise ou qu'elles soient tuées.

Gobelins

Caract.	Jets de dés	Moyenne
---------	-------------	---------

FOR	2d6	9-10
-----	-----	------

CON	2d6	10
-----	-----	----

TAI	2d6	9-10
-----	-----	------

POU	1	1
-----	---	---

DEX	2d6+6	10-12
-----	-------	-------

Points de vie		8
---------------	--	---

Armure : 3 points (cuir rigide)

Armes : Armes de mêlées 45% (1d10), Armes d'hast 50% (1d6)

Fouiller 35%, Vigilance 30%, Esquive 40%

Niveau 5

Convocation de Gnolls (A vue, 6 points, permanent)

Grâce à ce puissant rituel, le mage fait apparaître devant lui une ou plusieurs créatures monstrueuses qu'il contrôlera. Le nombre de créatures est égal au niveau du mage -2.

Les créatures convoquées apparaîtront devant le mage et se mettront immédiatement à son service.

Le mage les gardera sous son contrôle jusqu'à ce qu'il les détruise ou qu'elles soient tuées.

Gnolls

Caract.	Jets de dés	Moyenne
---------	-------------	---------

FOR	3d6	12
-----	-----	----

CON	3d6	12
-----	-----	----

TAI	2d6+3	11
-----	-------	----

POU	1	1
-----	---	---

DEX	2d6+6	11
-----	-------	----

Points de vie	10	
---------------	----	--

Armure : 3 points (cuir rigide)

Armes : Hallebarde 40% (2d6), Bouclier 40%

Chercher 45%, Vigilance 40%, Esquive 50%

5. Sorts du Chaos

Les sorts du Chaos ne sont pas officiellement enseignés dans les écoles de magie. Cependant chaque école possède, bien gardé dans sa bibliothèque, des recueils contenant un savoir obscur.

Ces recueils peuvent être exceptionnellement mis à la disposition des élèves en faisant la demande au grand maître de leur école.

Tout magicien utilisant de tels sorts le fait toujours discrètement et à l'écart afin de ne pas trop attirer l'attention, il s'agit d'un savoir dangereux qui doit être manipulé avec prudence.

Utilisation d'un sort du Chaos

Un magicien ou un druide utilisant un sort du Chaos ne le fera jamais au grand jour de peur d'être montré du doigt par ses collègues ou d'être rejeté de son école de magie. Il préférera lancer un sort en petit comité ou seul à l'abri des regards.

L'utilisation de sorts du Chaos n'est pas sans risque :

A chaque utilisation le lanceur du sort doit faire un jet de Chaos sous 20 % chaque jet réussi le rapprochera du Chaos (+ un point de chaos). Lorsque qu'un mage ou un druide atteint un total de 10 points de chaos, il bascule et devient un sorcier du Chaos (Le personnage est alors joué par le Meneur de jeu et le joueur doit recréer.)

Les sorts sont présentés comme suit :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Niveau 2

Malédiction (A vue, 3 points, niveau x1 jour)

Ce sort permet d'invoquer la malchance sur une personne (-50 % en chance) ou de gâter une récolte.

Niveau 3

Communication nécromantique (Personnel, 3 points, Instantané)

Grâce à ce rituel sombre, le mage entre en communication avec les esprits des morts.

Par un jet POU/POU sur la Table de Résistance, le mage peut tenter d'influencer les esprits des morts et obtenir d'eux des informations ou des faveurs.

Monture de l'au delà (Au toucher, 3 points, Permanent)

Le Sorcier transforme une monture morte en « monture zombie » qui peut à nouveau être utile pour tirer un chariot ou être montée comme un cheval ordinaire. Ce sort s'il est pratiqué ne vous fera jamais passer inaperçu et risque de vous attirer les foudres de toute personne luttant contre le Chaos. Pour annuler le sort le sorcier devra dépenser un point de magie et l'animal retournera à son état d'origine.

Niveau 4

Contrôle des morts-vivants (A vue, 4 points, 1 heure)

Ce sortilège, complémentaire de l'invocation du même nom, permet de garder sous contrôle un mort-vivant.

Épidémie (A vue, 5 points, permanent)

Ce sort apporte la maladie sur un village ou une troupe de combattants. La VIRulence de la maladie est laissé au choix du sorcier mais ne pourra jamais dépasser son POU.

Niveau 5

Invocation des morts-vivants (A vue, 5 points, 1 heure)

Par ce rituel, le mage invoque une créature d'outre-tombe ; pour que le rituel fonctionne, le l'invocateur doit se trouver à proximité d'un cimetière ou d'un champ de bataille.

Le zombie ou le squelette qui répond à l'appel du mage répondra aux caractéristiques suivantes:

Caractéristiques	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	aucune	
TAI	3d6	10-11
POU	1	1
DEX	3d6	10-11
Points de vie		5-6

Armure : les flèches n'infligent que la moitié des dommages au squelette.

Armes : n'importe quelle arme de contact avec un compétence égale à 3 fois la DEX.
Exemple : épée 1d8+1.

Fouiller 30%, Vigilance 30%, Grimper 40%

Le mort-vivant obéit à son invocateur pendant une heure. Après quoi, il devient incontrôlable et peut même s'attaquer à son ancien maître.

Afin de maintenir un mort-vivant sous contrôle, il convient de maîtriser le sortilège de « Contrôle des morts-vivants ».

Bien entendu, dans la plupart des cas, le mage n'invoquera un mort vivant que pour le faire combattre et très souvent il sera détruit durant l'affrontement.

Toucher vampirique (Au toucher, 6 points, Permanent)

En réussissant un jet POU/POU sur la Table de Résistance, le mage vole à la cible 1d6 points de vie et 1d6 points de pouvoir (POU) de façon permanente.

Niveau 7

Invocation des créatures du Chaos (A vue, 6 points, 1 heure)

Par ce rituel, le mage invoque une créature du chaos de son choix ; pour que le rituel fonctionne, le l'invocateur doit se trouver à proximité d'un cimetière ou d'un endroit chaotique (forêt hanté, marais maudits etc...)

Résurrection (Au toucher, 10 points de magie, Instantané)

Le rituel de Résurrection demande 6 heures de prières et d'incantations.

Le mage pourra faire revenir à la vie un individu mort depuis moins de 24 heures.

Le ressuscité reviendra à la vie avec un point de vie et un point de magie (Ses blessures pourront alors être soignées par magie ou par des méthodes plus traditionnelles).

Le personnage aura en permanence 1 points de Chaos dont il ne pourra jamais se débarrasser..