

ABAISSEMENT DES EAUX *
Altération | Élémentaire (Eau)

Mage
6

Portée : 80 m

Durée : 5 rd/niv

Zone : carré de 3 m de côté/niveau

V | S | M

Incant : 1 tour

JdS : aucun

Le magicien invoquant ce sort cause l'abaissement de l'eau ou d'un liquide similaire dans la zone d'effet. Cette dénivellation peut atteindre 60 cm par niveau d'expérience, mais la profondeur finale doit demeurer d'au moins 3 cm. L'eau est abaissée dans une zone carrée de 3 mètres par niveau du magicien. Ainsi, un invocateur de niveau 12 affecte une zone de 7m20 sur 36 mètres sur 36 mètres. Au sein d'une très grande étendue d'eau, telle qu'un océan, le sort crée un tourbillon capable d'attirer en lui vaisseaux et embarcations similaires, les mettant dans une situation dangereuse et les empêchant de la quitter par des moyens normaux pendant toute la durée du sort. Si on lance le sort sur un élémental d'eau ou autre créature à base d'eau. *l'abaissement des eaux*

Manuel des Joueurs

ACCÉLÉRATION DE VIE *
Temps

Mage
8

Portée : toucher

Durée : permanente

Zone : 1 créature

V | S | M

Incant : 1 round

JdS : annule

Ce sort accélère le vieillissement de toute créature ayant une intelligence de 2 ou plus. La créature vieillit jusqu'à une année par niveau du chronomancien. Le montant exact doit être décidé au mois près avant le lancement du sort. Le vieillissement se produit au rythme de 1 an par tour. Un test de Choc Métabolique est nécessaire. Lors de cette transformation, toute action entreprise s'effectue à la moitié de la capacité normale. Les éléments matériels sont un petit morceau poli d'ambre et 1 once de sang d'un lignard. La créature affectée par le sort doit être touchée, elle bénéficie d'un jet de sauvegarde contre la mort magique si elle n'est pas consentante. L'inverse de ce sort. *raieunissement.* ne peut pas

Chronomancer

ACQUISITION DE KHAZID
Divination | Invocation/Evocation | Géométrie

Mage
5

Portée : spéciale

Durée : 1 round/niveau

Zone : spéciale

V | S | M

Incant : 1 tour

JdS : aucun

Ce sort permet au mage d'acquérir plus facilement des éléments de sort matériels rares ou dangereux. Le magicien lance ce sort sur un miroir en argent tout en se concentrant sur l'image mentale du matériau qu'il désire. Le chance de base de succès est de 50%, modifiée par les facteurs suivants :

- +1% par niveau du mage.
- +10% si le mage a déjà vu le même type de substance ou d'objet avant; ce bonus n'est pas cumulatif avec le bonus suivant.
- +20% si le mage a un exemple du matériau ou du même type d'objet en sa possession; ce bonus n'est pas cumulatif avec le précédent.
- 50% si le mage n'a jamais vu le même type de

Recueil de Magie

ACTION LIBRE
Abjuration

Prêtre
4

Portée : toucher

Durée : 1 tour/niveau

Zone : créature touchée

V

Incant : 7

JdS : aucun

Charme
Ce sort permet à la créature touchée de se déplacer et d'attaquer normalement pendant toute sa durée, même sous l'influence de magie entravant les mouvements (comme les sans toile d'araignée ou lenteur), voire sous l'eau. Il annule ou empêche même les effets des sorts de paralysie et d'immobilisation. Sous l'eau, le bénéficiaire se déplace à sa vitesse normale (terrestre) et inflige des dégâts normaux, même avec des armes tranchantes telles que l'épée ou la hache et des armes contondantes tels marteaux, masses ou fléaux, à condition que lesdites armes soient tenues en main et non lancées. Le sort d'action libre ne permet cependant pas de respirer sous l'eau sans magie

Manuel des Joueurs

ACTION RÉPÉTÉE
Enchantement/Charme

Prêtre
5

Portée : 30 mètres

Durée : spéciale

Zone : 1 créature

V | S | M

Incant : 5

JdS : annule

Temps
Ce sort oblige la victime à répéter l'action du round précédent. Le résultat de la répétition est toujours identique au résultat initial. Si un personnage tire une flèche et inflige 4 points de dégâts, un sort action répétée le fera tirer une seconde flèche qui infligera 4 points de dégâts. Tant que la victime de la première flèche est dans la portée, le sujet affecté par action répétée ajustera son coup et tirera la seconde flèche sur elle. Si la victime des flèches sort de la portée, le sujet tirera sa seconde flèche dans sa direction. Si elle est hors de vue, le sujet tirera dans la direction de l'endroit où elle se trouvait initialement. Le suiet d'un sort action répétée doit être capable

Recueil de Magie

ADAPTATION
Enchantement/Charme

Prêtre
3

Portée : spéciale

Durée : spéciale

Zone : une unité de 200 individus maximum

V | S | M

Incant : spécial

JdS : aucun

Guerre
Ce sort peut être lancé de deux manières différentes. La première, appropriée à une utilisation sur un champ de bataille, a une portée de 180 mètres, un temps de lancement d'un tour et une durée de 1d4 + 2 tours. Pendant cette période, l'unité affectée peut combattre sut un type spécifique de terrain (spécifié par le prêtre) comme s'il s'agissait de son terrain de prédilection (pour les règles BATTLESYSTEM). Pendant que ce sort est effectif, l'unité n'obtient aucun bénéfice pour combattre sur son terrain de prédilection réel ; le terrain de prédilection défini magiquement prend le dessus. Le prêtre peut annuler le sort avant la fin de la durée s'il le désire. La seconde manière nécessite une préparation

Recueil de Magie

ADDITION
Altération

Prêtre
4

Portée : 30 mètres

Durée : spéciale

Zone : spécial

V | S | M

Incant : 1 round

JdS : aucun

Création | Nombres
La philosophie de la Sphère des Nombres prétend que la structure de la réalité - "l'équation du moment" - peut être analysée et modifiée par quelqu'un possédant la connaissance et le pouvoir suffisants. Le sort *Addition* permet à un prêtre d'ajouter un nouveau terme mathématique à l'équation du moment. Cela permet en fait d'amener temporairement dans la réalité un nouvel objet, voir une créature vivante. Les effets de ce sort varient en fonction du niveau du prêtre. Si ce dernier est de niveau 10 ou moins, ce sort peut créer un seul objet non animé pesant 5 kg maximum. Ce sort ne donne au prêtre ou'un contrôle

Recueil de Magie

AGRANDISSEMENT *
Altération | Dimension | Géométrie

Mage
1

Portée : 5 m/niveau

Durée : 5 rounds/niveau

Zone : 1 créature ou 1 objet

V | S | M

Incant : 1

JdS : annule

Ce sort provoque la croissance instantanée d'une créature ou d'un objet, dont il augmente à la fois la taille et le poids. Il ne peut être lancé que sur une créature seule (ou une entité ou communauté symbiotique) ou un objet dont le volume n'excède pas 0,27 m³ (environ 65 cm de côté) par niveau du jeteur de sorts. Ce dernier doit voir la créature ou l'objet affecté. Il le fait croître de 10% par niveau d'expérience possédé, en hauteur, en largeur et en poids. Tout l'équipement porté ou transporté par la créature est également agrandi. Les cibles non consentantes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elles le réussissent, le sort ne produit aucun effet sur elles. Si la créature ou l'objet ne dispose pas de la

Manuel des Joueurs

ANIMATION DE FLAMME
Altération

Prêtre
5

Portée : 120 mètres

Durée : 1 round/niveau

Zone : 30 cm de diamètre/niveau

V | S

Incant : 8

JdS : aucun

Elémentaire (Feu)
Ce sort permet au prêtre de déplacer une flamme en lui faisant quitter son combustible. Elle conserve son intensité et ne s'éteint pas, même si elle n'a plus rien à brûler. Le prêtre peut affecter n'importe quel feu naturel se trouvant dans les limites de portée, tandis que les feux magiques (ce qui inclut les souffles) ne peuvent être animés que sur un 11 ou mieux au d20, + /-1 par niveau ou DV de différence entre le prêtre et la créature qui a généré la flamme. Par exemple, un prêtre de niveau 9 est capable d'animer une sphère enflammée lancée par un magicien de niveau 4 sur un 6 ou mieux. S'il souhaite prendre le contrôle d'une flamme instantanée (comme un souffle de dragon ou une boule de feu). le personnage doit être

Magie & Sortilèges