

BOND DU CERF

RANG 2

Page 126

PORTÉE: personnelle

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un bois de cerf

Vous courez à la vitesse d'un cerf sur une courte distance. Ce sort vous permet de COURIR (une action) avec une valeur de Mouvement égale au niveau de Puissance du sort +1.

Le lancement du sort ne compte pas comme une action à part entière.

Lancez les dés pour appliquer les effets de surpuissance et d'incident magique avant de vous déplacer.

GRIFFE DE L'OURS

RANG 2

Page 126

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une griffe d'ours

Vous frappez votre adversaire avec la force d'un grand ours. Vous le touchez automatiquement en infligeant autant de points de dégâts que le niveau de Puissance du sort.

L'ennemi ne peut pas ESQUIVER ou PARER l'attaque, mais son armure le protège normalement.

MAÎTRE DES BÊTES

RANG 2

Page 127

PORTÉE: proche

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: une griffe ou un croc

Vous soumettez les animaux à votre volonté. Vous pouvez par exemple les forcer à cesser leur attaque, à vous prendre sur leur dos ou encore à attaquer vos adversaires. Vous ne pouvez pas contrôler un animal dont la Force est supérieure au double du niveau de Puissance du sort. De même, le niveau de Puissance doit être supérieur d'un point si l'animal est nerveux, apeuré ou engagé dans un combat. Si vous l'obligez à adopter un comportement inhabituel, à tendre un piège par exemple, le niveau de Puissance doit aussi être supérieur d'un point. Vous ne pouvez contrôler qu'un seul animal à la fois. Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

ÂME PRIMITIVE

RANG 3

Page 127

PORTÉE: longue

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: une griffe ou un croc

Vous réveillez des pulsions primitives dans l'esprit de votre victime. Le niveau de Puissance du sort doit être supérieur ou égal au score d'Esprit actuel de la cible. Vous pouvez par exemple faire appel à la rage du sanglier, à la paresse du chat ou à la timidité du moineau, puis le MJ vous décrira la réaction de la victime. Si vous voulez contrôler l'humeur d'une foule, le niveau de Puissance doit s'élever à 2 pour que le pouvoir fonctionne sur un petit groupe, à 3 si l'assemblée est plus importante, et à 4 si vous désirez influencer un village entier.

FORME ANIMALE

RANG 3

Page 127

PORTÉE: personnelle

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une griffe ou un croc

Vous vous métamorphosez des pieds à la tête pour prendre l'apparence d'un animal. Choisissez une espèce dans le tableau des pages 126-127 du Guide du maître de jeu dont la Force n'excède pas le double du niveau de Puissance du sort. Tant que vous conservez votre nouvelle forme, vous acquérez la Force et l'Agilité de l'animal. En contrepartie, vous perdez le don de la parole et une partie de vos capacités cognitives, ce qui réduit votre Esprit et votre Empathie à 1. Vous pouvez également utiliser les attaques de l'animal. Pour retrouver votre apparence initiale, vous devez à nouveau lancer le sort.

MURMURES DU VENT

RANG 1

Page 128

PORTÉE: extrême

DURÉE: un tour par niveau de Puissance

INGRÉDIENT: un entonnoir ou un coquillage

Vous améliorez votre ouïe à l'aide de la magie pour percevoir les sons à portée EXTRÊME comme si vous vous trouviez juste à côté de leur source.

Vous devez voir le lieu que vous comptez espionner.

PORTEUR DE LUMIÈRE

RANG 1

Page 128

PORTÉE: proche

DURÉE: un tour par niveau de Puissance

INGRÉDIENT: une baguette (réutilisable)

Vous invoquez une lumière étincelante qui disperse les ténèbres à portée PROCHE, c'est-à-dire dans la zone où vous vous trouvez.

REGARD PERÇANT

RANG 1

Page 128

PORTÉE: extrême

DURÉE: un round

INGRÉDIENT: une loupe

Votre vision acquiert une acuité surnaturelle et vous permet de voir les détails d'un objet situé à portée EXTRÊME aussi distinctement que si vous vous trouviez à côté.

Le REGARD PERÇANT permet également de percer les ténèbres, la fumée et le brouillard, les déguisements et les métamorphoses.

Vous devez avoir une ligne de vue dégagée sur ce que vous voulez regarder.

VISION LOINTAINE

RANG 2

Page 128

PORTÉE: variable

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: une carte

Votre œil intérieur s'élance sur de longues distances, à travers les terres et les océans, les montagnes et les vallées, pour voir ce qui s'y passe. La VISION LOINTAINE ne vous aide pas à trouver un lieu, vous devez en effet connaître son emplacement pour pouvoir vous y rendre. Un niveau de Puissance 1 vous permet d'explorer un endroit situé à LONGUE distance. Un niveau de Puissance 2 vous permet d'atteindre la bordure de l'hexagone où vous vous trouvez sur la carte. Pour aller plus loin, il faudra un niveau de Puissance 3. Pour obtenir un aperçu d'un lieu où vous n'êtes jamais allé auparavant, il faut augmenter le niveau de Puissance de +2.

MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

