

AVEUGLEMENT

RANG 2

Page 131

PORTÉE: courte

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

La victime effectue un jet d'INTUITION assorti d'un modificateur négatif égal au niveau de Puissance.

En cas d'échec, elle est aveuglée par le symbole ; les restrictions sont les mêmes que si elle se trouvait dans l'obscurité totale (cf. page 113). L'effet est automatique sur les cibles dénuées d'Esprit, comme les animaux.

En revanche, le sort ne fonctionne pas sur les monstres.

ILLUSION

RANG 2

Page 131

PORTÉE: courte

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

La victime voit ou entend des choses qui n'existent pas, ou alors elle ne perçoit pas un élément visible de tous. Pour projeter une illusion de petite taille, il faut un niveau de Puissance 1. Comptez sur un niveau de Puissance 2 si elle fait la taille d'un humain, 3 lorsqu'elle est grosse comme une maison. Le sort n'a d'effet que sur une seule personne à la fois. La victime peut lever le voile sur l'illusion en réussissant un jet d'Intuition, mais elle subit un modificateur négatif égal au niveau de Puissance.

Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

OUBLI

RANG 2 Mot de Pouvoir

Page 132

PORTÉE: courte

DURÉE: un round

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Vous obligez un PNJ à réfréner une action qu'il s'apprêtait à effectuer. Ce doit être un geste discret qu'on peut omettre en ayant la tête ailleurs.

Par exemple, un garde laisse passer un PJ sans lui demander de confirmer son identité ou un PNJ oublie ses clefs sur une table.

Vous ne pouvez pas utiliser ce sort lors d'un combat.

PANTIN

RANG 3

Page 132

PORTÉE: proche

DURÉE: un round

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Vous prenez le contrôle du corps de votre victime. Cette dernière doit effectuer un jet d'INTUITION assorti d'un malus égal au niveau de Puissance. En cas d'échec, elle se transforme en marionnette qui n'a plus aucun contrôle sur ses gestes. L'effet dure jusqu'au prochain tour de la cible dans l'ordre d'initiative habituel. Pendant ce temps, le Sorcier l'oblige à effectuer une action rapide et une action lente. En revanche, tant qu'elle n'a pas obéi à ces instructions, la cible ne peut utiliser de réactions ou profiter des actions supplémentaires conférées par ses talents. PANTIN ne fonctionne pas sur les monstres.

PORTAIL

RANG 3, RITUEL

Page 132

PORTÉE: proche

DURÉE: Quart de jour par niv. de Puissance

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Ce puissant rituel ouvre une faille dans le voile qui sépare les mondes et crée une passerelle. Il s'agit d'une entreprise très risquée étant donné que vous pouvez tomber nez à nez avec toutes sortes de démons et de créatures malveillantes une fois arrivé de l'autre côté. Dans cette situation, le sort ASSERVISSEMENT DÉMONIAQUE (voir Magie du sang) vous sera très utile. Le MJ a pour mission d'imaginer tous les détails de cet épisode. Une fois de l'autre côté, ce sort sert également à créer un nouveau PORTAIL qui vous mènera où vous voulez dans les Contrées

RUNE DE POUVOIR

RANG 3, RITUEL

Page 132

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Vous chargez un symbole en énergie. Vous devez le dessiner ou le graver sur un objet qui recevra ensuite un nombre de points de Volonté équivalent au niveau de Puissance. Vous conservez ensuite ce symbole qui vous servira pour lancer des sorts en le vidant de ses points de Volonté. Vous n'avez pas besoin d'utiliser le sort LIEN MAGIQUE pour obtenir ce résultat.

Les autres tisseurs de sorts versés dans l'art des runes sont en mesure d'exploiter vos propres RUNES DE POUVOIR lorsqu'ils y ont accès, alors ne vous en séparez sous aucun prétexte !

ÉTOURDISSEMENT

RANG 1

Page 133

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un cor

Vous rugissez avec une telle énergie que les personnes situées à côté de vous sont assommées. Votre chant inflige au total 1 point de dégâts d'Agilité par niveau de Puissance, que vous pouvez répartir comme bon vous semble parmi vos ennemis. Les cibles peuvent tenter de résister à l'aide d'un jet d'INTUITION ; chaque réussite obtenu annule 1 point de dégâts.

Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

POUSSIÈRE DES PROFONDEURS

RANG 1

Page 133

PORTÉE: proche

DURÉE: un round

INGRÉDIENT: une poignée de sable

Ce sort souffle un épais nuage de poussière minérale couvrant la zone où vous vous trouvez.

Il bloque les lignes de vue à l'intérieur de la zone, ce qui vous permet de fuir un combat (cf. page 89) sans effectuer de jet de SOUPLESSE.

Ce sort n'est utilisable que dans les terrains de type MONTAGNEUX ou à l'intérieur d'une GROTTES.

VOIX DE LA MONTAGNE

RANG 1, RITUEL

Page 133

PORTÉE: variable

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: une flûte

Vous parlez à la montagne et écoutez ses paroles. Elle peut répondre à des questions simples à propos d'événements qui ont eu lieu en son sein, auquel cas il faudra un niveau de Puissance 1 pour connaître les événements de la veille, un niveau de Puissance 2 pour remonter une année en arrière et un niveau de Puissance 3 pour remonter encore plus loin dans le passé. Sinon, elle peut vous renseigner sur ce qui se passe actuellement à portée COURTE pour un niveau de Puissance 1, à portée LONGUE pour un niveau de Puissance 2, n'importe où sur l'hexagone pour un niveau de Puissance 3.

MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

