

## FISSURES

RANG 2

Page 135

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une harpe

Votre chant détériore les pierres. Vous pouvez alors mettre à bas les murs et les fortifications situées à portée PROCHE.

C'est l'épaisseur de la muraille qui détermine le niveau de Puissance requis, sachant qu'on compte 1 niveau pour 50 cm d'épaisseur.

## MAÎTRE DES PIERRES

RANG 2, RITUEL

Page 135

PORTÉE: variable

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une lyre

Votre musique sculpte les pierres selon vos désirs. Ce sort vous permet de créer un mur, de construire un pont ou d'ériger un escalier à partir de la matière contenue dans le sol, mais vos constructions restent rudimentaires. Un niveau de Puissance 1 vous permet de bâtir un édifice dans la zone où vous vous trouvez. Chaque niveau de Puissance supplémentaire étend votre construction dans une zone adjacente. Par exemple, un niveau de Puissance 4 vous permet d'invoquer une structure qui s'étendra sur quatre zones.

## TEMPÊTE DE ROCS

RANG 2

Page 135

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENTS: quelques galets

Votre chant déplace les pierres à une vitesse si surprenante que vous pouvez projeter des rochers sur vos ennemis. Cette attaque inflige autant de dégâts de Force que le niveau de Puissance du sort. L'armure protège normalement son porteur.

Vous pouvez utiliser ce sort partout où l'on trouve des cailloux.

## CHANT DE FER

RANG 3, RITUEL

Page 135

PORTÉE: variable

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un marteau

Votre voix résonne au cœur des pierres, mais aussi des minerais qu'on extrait dans la montagne. Ce rituel vous permet de créer des armes et d'autres objets métalliques, ou encore de tordre les barreaux d'une prison et de briser des menottes. Vous pouvez fabriquer n'importe quelle arme en métal issue des tableaux des armes (cf. Chapitre V). Son bonus d'équipement sera égal au niveau de Puissance du sort, avec un maximum de +3. Les autres caractéristiques ne changent pas par rapport à celles notées dans le tableau. Quand vous utilisez le CHANT DE FER, vous devez avoir accès aux matériaux bruts correspondants à l'objet que vous voulez créer, comme si vous utilisiez la compétence ARTISANAT.

## INVOCATION DE GOLEM

RANG 3

Page 135

PORTÉE: proche

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: une statuette en pierre

Votre chant invoque un serviteur formé au cœur même de la pierre. Le golem obéit à vos ordres pendant le Quart de jour en cours avant de redevenir une statue inanimée. Il n'effectue que des actions simples et doit toujours rester dans votre champ de vision. Les caractéristiques du golem dépendent du niveau de Puissance du sort. Un niveau de Puissance 1 donne naissance à une petite créature dotée de Force 2, Agilité 1 et d'un derme de pierre lui offrant Protection 3. Chaque niveau de Puissance supplémentaire augmente de +1 les valeurs de Force et de Protection.

+ d'infos page 135

## TREMBLEMENT DE TERRE

RANG 3

Page 136

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un tambour

Votre chant chargé d'énergie lézarde le sol et le fait trembler jusque dans ses fondations.

Ce sort vous servira à endommager un mur ou une fortification, ou encore à blesser un adversaire.

Il inflige autant de dégâts que le niveau de Puissance.

## BOUILLONNEMENT SANGUIN

RANG 1

Page 136

PORTÉE: courte

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: un calice rempli de vin

Avec ce sort, vous remuez le sang de votre victime pour provoquer des émotions fortes telles que le désir, la peur et la colère.

Elle se laisse ensuite guider par ses sentiments d'une manière ou d'une autre en fonction de son caractère et de la situation. Le MJ se charge de vous donner les détails.

Ce sort n'est pas utilisable en combat et contre les monstres

## ENFANT DU FEU

RANG 1

Page 136

PORTÉE: personnelle

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: une goutte de sang

Vous devenez complètement immunisé au froid, à la chaleur (cf. page 111) et aux dégâts de feu.

## ASSERVISSEMENT DÉMONIAQUE

RANG 2

Page 136

PORTÉE: courte

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: un pentagramme

Ce sort vous permet d'asservir une créature démoniaque venue d'une autre dimension pour qu'elle obéisse à vos ordres.

Le démon peut résister au sort en réussissant un jet d'INTUITION assorti d'un modificateur négatif égal au niveau de Puissance.

N'oubliez pas que les démons prennent souvent très mal les tentatives de domination des magiciens, et soyez prêt à en assumer les conséquences.



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

