



SORTS DE SORCIER

Le sorcier est le plus instruit des magiciens, celui qui s'intéresse le plus au fonctionnement de la magie. Une bonne partie de ses sorts s'occupent directement de la magie et de ses effets, même s'ils opèrent par interaction avec une cible, généralement un être vivant. Les sorts du sorcier couvrent bien souvent des domaines dans lesquels les autres magiciens sont impuissants.

SORTS DU PREMIER CERCLE

Attaque Mentale

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 8/16
 Portée : 120 mètres
 Durée : 1 tour
 Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible
 Ce sort affecte l'esprit de sa victime. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Attaque Mentale inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages, mais la Protection Physique n'est d'aucune utilité.

Contremagie

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 6/13
 Portée : 60 mètres
 Durée : 1 tour
 Effet : Détermination
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort disloque la trame et les filaments d'un autre sort. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre un seuil de difficulté basé sur le cercle du sort. Sauf indication contraire dans la description du sort, reportez-vous à la table suivante pour connaître le seuil de dissipation des différents sorts.

En cas de réussite du test d'effet, le sort est dissipé. La dissipation peut également affecter d'autres capacités magiques, telles que les talents et les pouvoirs de certaines créatures. Pour déterminer le seuil de dissipation d'un talent, substituez son rang au cercle du sort. Le seuil de dissipation du pouvoir d'une créature est indiqué dans la description de la créature.

TABLE DE DISSIPATION	
Cercle du sort	Seuil de dissipation
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	14
7	15
8	17
9	18
10	20
11	21
12	22
13	24
14	25
15	26

Dague Mentale

Filaments : Aucun
 Seuil de Tissage : NA / 7
 Portée : 40 mètres
 Durée : 1 tour
 Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible
 Le sort abat son bras comme s'il projetait une dague. En cas de réussite du test d'Incantation, la Dague Mentale inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages, mais la Protection Physique n'est d'aucune utilité.

Divination d'Aura

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 6/14
 Portée : 25 mètres
 Durée : 5 + rang minutes
 Effet : Détermination + 5
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet au sorcier de prédire les modifications d'aura des êtres vivants. En cas de réussite du test d'Incantation, il choisit quel changement d'aura il souhaite prédire chez la cible. Ce peut être n'importe quoi, depuis la colère aux domages en passant par l'épuisement. Il faut réussir un test d'effet contre la Défense Magique de la cible pour que la prédiction soit juste.





Éclair de Feu

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/15

Portée : 25 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique

Ce sort est une attaque physique dirigée contre une cible unique. Quand il le lance, le sorcier fait de grands gestes comme pour attiser un feu et produit des bruits de craquements et de flammes. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Éclair de Feu inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Physique est efficace contre ces dommages.

Embrasement

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/11

Portée : 5 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Enflamme des objets inflammables

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier claque des doigts et un jet de flammes fuse en direction de la cible, qu'il enflamme aussitôt. Ce sort ne peut fonctionner que sur de petits objets inanimés, comme les torches, les meubles et, bien entendu, les vêtements. Si l'objet est porté ou tenu par une personne, le seuil d'Incantation est la Défense Magique la plus élevée, de l'objet ou de la personne. En cas de réussite du test d'Incantation, l'objet prend feu. Des habits en feu occasionnent 1D6 points de dommages à leur porteur au premier tour puis 1D4-1 à chaque tour qui suit, jusqu'à extinction des flammes. Il ne sert à rien de lancer plusieurs sorts d'Embrasement sur les vêtements d'une même personne. La Protection Physique agit contre ces dommages.

Main de Fer

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 5/13

Portée : Toucher

Durée : 10 + rang tours

Effet : +3 à l'indice de dommages des armes de mêlée

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier lance ce sort en imitant les gestes de la cible au moment précis où elle attaque un adversaire avec une arme de mêlée. En cas de réussite du test d'Incantation, la Main de Fer augmente de 3 l'indice de dommages des armes de mêlée employées par la cible. Une même personne ne peut bénéficier des effets que d'une seule Main de Fer à la fois.

Sensation Astrale

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 5/15

Portée : 60 mètres

Durée : 10 + rang minutes

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : 6 (voir texte)

Ce sort permet au sorcier de sentir les présences dans l'espace astrale. Il peut s'agir de personnes, de créatures, de portes magiques, d'objets magiques et ainsi de suite. Le seuil d'Incantation correspond à la Défense Magique de l'espace astral, qui est de 6 dans la plupart des cas, mais qui peut être plus élevée en certains endroits magiquement actifs. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet. Si le résultat est supérieur ou égal à la Défense Magique d'une cible à portée, le sorcier détecte sa présence. Il a droit à un test d'effet par tour, ce qui l'autorise à sentir une nouvelle présence à chaque tour. Si plusieurs cibles se trouvent à portée, le sorcier commence par repérer celle qui a la plus faible Défense Magique. Une fois détectée, la cible le reste tant qu'elle demeure dans la portée de la Sensation Astrale.

Quand il lance le sort, le sorcier prend souvent une petite minute pour sentir les membres de son groupe et s'assurer ainsi qu'une présence astrale ne provient pas d'un compagnon. Une fois tous les membres repérés, il est certain que la prochaine présence qu'il sentira ne proviendra pas de quelqu'un du groupe.

Le test d'effet n'interdit pas au sorcier d'accomplir une autre action dans le même tour. Il peut également essayer de lancer un sort sur une cible qu'il sent astralement, même s'il est incapable de la voir.

Les sorciers trouvent de nombreuses applications à ce sort, les plus communes étant de déterminer si un objet possède ou non une présence astrale, ou si des entités ou des Horreurs sont présentes à proximité.

Pattes d'Araignée

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/14

Portée : Toucher

Durée : 10 + rang tours

Effet : Détermination de la cible + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier tombe à quatre pattes pour imiter la progression d'une araignée, puis touche la cible au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible voit ses facultés de grimpeur grandement améliorées et utilise les dés d'effet pour tous ses tests d'Escalade. Ces derniers sont basés sur la propre Détermination (ou Volonté) de la cible plutôt que sur celle du sorcier.





SORTS DU DEUXIÈME CERCLE

Bouclier Astral

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA / 7

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : +3 à la Défense Magique

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier dessine les contours d'un bouclier avec les mains, puis touche la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la Défense Magique de la cible (qui peut être le sorcier lui-même) augmente de 3. Le Bouclier Astral est incompatible avec tout autre sort qui augmente la Défense Magique.

Plumage

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/16

Portée : 10 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : -4 à la Défense Sociale de la cible

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort rend la cible plus vulnérable face aux talents d'Écoulement du Butin ou de Marchandage. En cas de réussite du test d'Incantation, sa Défense Sociale est réduite de 4 contre ces talents. Le Plumage est sans effet sur la Défense Sociale de la cible en ce qui concerne tout autre talent ou compétence.

Racines

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/15

Portée : 50 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait jaillir des racines des profondeurs du sol pour agripper la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est prisonnière des Racines, qui ont une Force égale au niveau d'effet, un seuil de blessure grave égal au résultat du jet d'effet et des Défenses Physique et Magique de 4. Pour s'en dépêtrer la cible doit, soit réussir un test de Force contre leur Force, soit leur infliger trois blessures graves, auquel cas elles se détendent et la laissent partir.

Échelle de Corde

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 6/14

Portée : 50 mètres

Durée : Rang minutes

Effet : Crée une échelle à partir d'une corde

Seuil d'Incantation : 2

Le sorcier déroule la corde pendant qu'il tisse les filaments. En cas de réussite du test d'Incantation, la corde gagne l'emplacement indiqué par le sorcier à la vitesse de 7 mètres par tour. Elle peut supporter une masse de 270 kilos. Le sorcier ne la contrôle pas d'une manière très précise, pas suffisamment pour qu'elle s'attache d'elle-même aux barreaux d'une fenêtre par exemple ; il peut simplement l'envoyer d'un point A à un point B. L'Échelle de Corde procure un bonus de +4 au test d'Escalade de ceux qui l'utilisent.

Grande Esquive

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/8

Portée : Soi-même

Durée : 5 + rang tours

Effet : +3 à l'Esquive

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet au sorcier d'éviter les coups dans un combat. En cas de réussite du test d'Incantation, il ajoute 3 à tous ses tests d'Esquive. Si le sorcier ne possède pas le talent d'Esquive, il évite les coups avec son niveau de Dextérité + 3. La première action de la cible après avoir reçue ce sort doit obligatoirement être une esquive. Si elle commence par faire quoi que ce soit d'autre, le sort se dissipe.

Nettoyage

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 5/13

Portée : Toucher

Durée : 1 minute

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier fait le geste d'essuyer avec la main, puis jette un peu d'eau sur l'objet ou les objets à nettoyer. En cas de réussite du test d'Incantation, le sort nettoie un nombre de mètres carrés de surface égal au résultat du jet d'effet. Il en faut quatre pour décrocher un homme, trois pour un nain et six pour un obsidien ou un troll.

Le Nettoyage enlève toute trace visible de crasse, poussière ou autre substance étrangère, mais laisse tout ce qui n'est pas visible.

Réveil

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 6 / 15

Portée : Toucher

Durée : Jusqu'à 24 heures

Effet : Déclenche une sonnerie à une heure prédéterminée





Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier imite le tintement d'une cloche en touchant la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, il peut fixer précisément l'heure de la sonnerie du Réveil. Cette sonnerie peut être audible par tous ou uniquement par la cible.

Le degré de réussite détermine la ponctualité du Réveil selon le tableau suivant :

Degré de réussite Précision du réveil

Moyen	+/-15 minutes
Bon	+/- 5 minutes
Excellent	+/-1 minute
Extraordinaire	Pile à l'heure

SORTS DU TROISIÈME CERCLE

Accélération

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 10/13

Portée : Toucher

Durée : 4 + rang heures

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier marche en cercles à pas rapides, puis touche la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre le niveau de Dextérité de la cible. Un succès moyen augmente sa vitesse de déplacement de 1,5 kilomètre à l'heure, un succès bon, de 3 kilomètres à l'heure, un succès excellent, de 4,5 kilomètres à l'heure et un succès extraordinaire, de 6 kilomètres à l'heure.

Bris de Serrure

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 6/ 13

Portée : 5 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier produit un bruit de craquement et fait un geste en direction de la serrure. Le seuil d'Incantation est la Défense Magique de la serrure. En cas de réussite du test d'Incantation, le mécanisme subit des dommages déterminés par un jet d'effet. La plupart des serrures ordinaires ont entre 8 et 12 points de vie. Une solide barre de bois peut avoir une vingtaine de points de vie, en fonction de sa taille. Les verrous métalliques les plus petits ont 18 points de vie.

Les effets de ce sort peuvent être inversés, c'est-à-dire qu'ils peuvent servir à réparer une serrure brisée. La version inversée du sort nécessite le tissage d'un filament supplémentaire.

Effacement

Filaments : I

Seuil de Tissage : 7/ 15

Portée : Toucher

Durée : 1 + rang minutes

Effet : +3 aux tests de discrétion

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort renforce l'efficacité de certaines actions de manière à rendre la cible moins repérable. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Effacement ajoute 3 à tous les tests de discrétion de la cible (Déplacement Silencieux en est un exemple).

Fureur Guerrière

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 9/16

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : +4 aux tests d'attaque et aux jets de dommages

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier fulmine et gesticule violemment avant de toucher la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, cette dernière ajoute 4 à tous ses tests d'attaque et ses jets de dommages pendant la durée du sort. La Fureur Guerrière lui permet uniquement des attaques à mains nues ou avec une arme de mêlée. Les armes de trait ou de jet lui sont absolument proscrites. Une même cible ne peut pas bénéficier de plusieurs Fureurs Guerrières simultanément.

Lévitacion

Filaments : I

Seuil de Tissage : 8/18

Portée : 100 mètres

Durée : 5 + rang minutes

Effet : Fait léviter jusqu'à 900 kilos

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Le sorcier soulève et abaisse alternativement les mains. Ce sort lui permet de faire léviter un nombre de cibles égal à son rang d'Incantation. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense magique la plus élevée des objets ou personnes affectés. En cas de réussite, le sort fait léviter les cibles désignées par le sorcier regroupées dans une zone de 3 mètres de côté sur 3 mètres de hauteur. La masse totale des cibles ne doit pas dépasser 900 kilos. La Lévitacion n autorise qu'un déplacement vertical : une fois en l'air, tout déplacement latéral devient impossible. Le sorcier peut transférer le bénéfice de la Lévitacion d'une cible à une autre, mais toujours dans les limites de la zone d'effet. Cette dernière ne peut être déplacée.

Le sorcier a la possibilité "d'empiler" plusieurs zones de Lévitacion l'une sur l'autre, ce qui lui permet par exemple de





continuer à s'élever au-dessus de 3 mètres. L'arrivée à expiration ou la dissipation d'un des sorts de Lévitacion provoquent l'annulation immédiate de tous ceux qui sont au-dessus.

Pas de Géant

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/9

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination de la cible + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort confère à la cible des facultés de déplacement grandement accrues. Quand il le lance, le sorcier demande à la cible de bondir dans sa direction ; il la touche au moment où elle se reçoit devant lui. Le sorcier peut se lancer ce sort sur lui-même, mais ne peut pas abaisser sa Défense Magique ; le lancement du sort réclame toute son attention. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible bénéficie d'un déplacement en course de 120 mètres par tour et d'un déplacement en combat de 60 mètres par tour. Elle peut faire des bonds verticaux de 10 mètres et franchir 25 mètres de long d'un seul élan. Les Pas de Géant peuvent également faire office de test d'Esquive, en prenant le niveau d'effet du sort pour le test.

Point de Mire

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/ 15

Portée : Toucher

Durée : 1 + rang minutes

Effet : +3 aux attaques avec une arme de trait

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait apparaître un point lumineux sur la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, toutes les attaques effectuées contre elle avec une arme de trait bénéficient d'un bonus de +3. Une même cible ne peut être affectée que par un seul Point de Mire.

SORTS DU QUATRIÈME CERCLE

Barrière de Ronces

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 / 13

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort fait apparaître un mur de ronces magiques. Le sorcier s'égratigne la main avec une dague ou tout autre instrument

couplant. En cas de réussite du test d'Incantation, les ronces surgissent du sol, frémissantes et bourdonnantes, couvrant 10 portions de terrain de 3 mètres sur 3 chacune. Franchir l'une de ces portions de terrain exige un test de Dextérité contre le résultat du jet d'effet. En cas de réussite, les ronces sont traversées sans mal. En cas d'échec, les ronces bloquent la progression et infligent 1D6 points de dommages. La Protection Physique est efficace contre ces dommages.

Le sorcier peut franchir la Barrière sans gêne et sans dommage. Les ronces s'écartent sur son passage comme des algues dans un courant.

Relaxation

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/13

Portée : Toucher

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort réduit le délai d'attente indispensable avant un jet de récupération. Le sorcier s'assied pour le lancer. La cible doit également être en position assise ou couchée. En cas de réussite du test d'Incantation, le résultat du jet d'effet multiplié par 5 donne, en minutes, la réduction du délai d'attente. Un résultat de 12 ou supérieur donne droit à un jet de récupération immédiat, pour autant que la cible en ait encore un en réserve. La Relaxation ajoute également un bonus de +4 au niveau du jet de récupération.

Confiance

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 13/17

Portée : 50 mètres

Durée : Rang minutes

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort inspire la confiance de la cible. Le sorcier sourit discrètement et incline la tête dans sa direction. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre la Défense Sociale de la cible. Une réussite signifie que la cible se refusera à tromper le sorcier et ses compagnons, ou à leur faire du mal, aussi longtemps que le sorcier et les susnommés compagnons lui rendront la pareille.

Inventaire

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 9/18

Portée : 25 mètres

Durée : 1 minute

Effet : Détermination + 8





Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier a besoin d'un morceau de parchemin pour lancer ce sort. L'Inventaire affecte une pièce, dont le sorcier doit être en mesure de voir le contenu. Le sort détecte tous les objets présents dans la pièce dont la Défense Magique est inférieure au résultat du test d'Incantation. Il en dresse la liste par ordre alphabétique sur le parchemin, en caractères lumineux jaunes ou orange, en laissant de côté les éléments sans intérêt ni valeur particulière, comme les poussières, les débris ou les miettes. L'Inventaire prend toujours une minute, quel que soit le nombre d'objets à répertorier.

On effectue ensuite un test d'effet contre la Défense Magique des objets que le sort a pu oublier. En cas de réussite, une dernière note s'affiche au bas du parchemin : "Inventaire incomplet".

Pelote Magique

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 10/ 15

Portée : Variable

Durée : 3 + rang heures

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort fait apparaître une pelote de fil constituée d'énergie mystique. Le sorcier attache le bout du fil à quelque chose pour marquer son point de départ. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut placer la Pelote Magique dans sa poche et aller où bon lui semble. On effectue ensuite à chaque heure un test d'effet contre un seuil de difficulté de 10. En cas de réussite, le fil continue à se dérouler sans entrave, invisible, derrière le sorcier. En cas d'échec, il s'emmêle et se brise, mettant fin au sort.

Quand le sorcier veut regagner son point de départ, il lui suffit de tirer sur le fil. Dès qu'il commence à le ré-enrouler le fil apparaît sur une longueur de 3 mètres. Le sorcier n'a plus qu'à le suivre pour retourner à son lieu de départ.

Tempête de Poussière

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 9/13

Portée : 80 mètres

Durée : 5 + rang tours

Effet : -2 pour toute action nécessitant l'usage de la vue, de l'ouïe ou de l'odorat

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort soulève une Tempête de Poussière partant du bout des doigts du sorcier et balayant tout sur 80 mètres dans toutes les directions. La Tempête peut affecter un nombre de cibles égal au rang d'Incantation du sorcier. Les cibles subissent un malus de -2 pour toute action nécessitant l'usage de la vue, de l'ouïe ou de

l'odorat, ainsi qu'à leurs tests d'équilibre. Le sorcier pour sa part n'est nullement affecté.

SORTS DU CINQUIÈME CERCLE

Contresort

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/11

Portée : 15 mètres

Durée : 10 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet au sorcier de renforcer la Défense Magique de ses compagnons ainsi que la sienne propre. Le seuil d'Incantation est la Défense Magique la plus élevée de toutes les cibles. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un jet d'effet, dont le résultat devient la Défense Magique de toutes les cibles ; tant pis pour celles qui voient ainsi diminuer leur indice. Le sorcier peut choisir autant de cibles qu'il le désire parmi toutes celles qui se trouvent à sa portée. Comme indiqué au paragraphe Abaisser sa Défense Magique, page 152, la Défense Magique du magicien est de 2 contre ce sort s'il se prend lui-même pour cible.

Enchantement d'Armure

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 12/16

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang minutes

Effet : +4 à la Protection Physique

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le magicien frappe du plat de la main l'armure qu'il veut améliorer, tout en faisant un petit bruit sourd comme pourrait en produire un coup inefficace. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée, de l'armure ou de son porteur. En cas de réussite, la cible ajoute 4 à sa Protection Physique. L'armure dégage une faible lueur violette visible dans le noir ou en vision astrale. Une armure ne peut bénéficier que d'un seul Enchantement à la fois.

Projectile de Fortune

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 9/15

Portée : Toucher

Durée : 2 + rang tours

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort transforme un objet ordinaire en une arme de jet meurtrière. L'objet conserve le même poids, si bien qu'il est





conseillé au sorcier de choisir des objets de petite taille qu'il puisse lancer. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut lancer le Projectile de Fortune dès le tour suivant. Il peut, par ailleurs, ramasser et convertir un autre objet en arme de jet. Il peut ainsi continuer à produire de nouveaux projectiles à chaque tour tant que la Défense Magique des objets employés ne dépasse pas le résultat du test d'Incantation. Le sorcier utilise son talent d'Armes de Jet ou sa Dextérité pour lancer les projectiles qui occasionnent, quand ils touchent la cible, des dommages déterminés par un jet d'effet. Les Projectiles de Fortune reprennent leur apparence anodine aussitôt après avoir atteint leur but.

Ralentissement

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7 / 15

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang tours

Effet : -5 aux tests de Dextérité

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort diminue fortement la vitesse de déplacement de la cible. Le sorcier fait mine de lancer un sort très simple, en prenant beaucoup plus de temps qu'il ne lui en faut. En cas de réussite du test d'Incantation, les déplacements en course et en combat de la cible sont réduits de moitié. Tous les tests liés à la Dextérité, y compris les jets d'Initiative, subissent un malus de -5. Le niveau d'Initiative ne peut toutefois pas descendre en dessous de 1. Une personne ne peut subir les effets que d'un seul Ralentissement à la fois.

Vivification

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 9 / 17

Portée : Toucher

Durée : 1 + rang heures

Effet : +5 au niveau des jets de récupération

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Au moment de lancer ce sort, le sorcier touche la cible au sourcil (ou à l'équivalent le plus proche). En cas de réussite du test d'Incantation, la cible obtient un bonus de +5 au niveau de tous ses jets de récupération effectués pendant la durée du sort. Une même personne ne peut bénéficier que d'une seule Vivification à la fois.

Vol

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7 / 18

Portée : Soi-même

Durée : 15 + rang minutes

Effet : Octroie la faculté de voler

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort procure au sorcier la faculté de voler. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut voler à 150 mètres par tour à pleine vitesse, 75 mètres par tour en combat. Le Vol est une activité consciente; si le sorcier perd conscience, il s'écrase en beauté et subit des dommages en rapport avec sa chute (voir Aventures dans le monde d'Earthdawn, page 210).

SORTS DU SIXIÈME CERCLE

Arme de Fortune

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 10 / 15

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort transforme un objet ordinaire en une arme de mêlée légère et extrêmement tranchante. Le poids de l'objet n'est pas altéré. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Arme de Fortune inflige des dommages déterminés par un jet d'effet. Le sorcier peut la confier à une autre personne, mais cette dernière utilise sa propre Détermination ou Volonté pour le calcul du niveau de dommages. À l'expiration du sort, l'objet retrouve son aspect initial.

Blocage Karmique

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 11 / 18

Portée : 100 mètres

Durée : 8 + rang tours

Effet : Interdit l'usage du karma

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

En cas de réussite du test d'Incantation, ce sort autorise le sorcier à bloquer toutes les tentatives de la cible d'utiliser du karma. Il lui en coûte 1 point de karma à chaque fois. Ni le sorcier ni la cible ne lance de dé de karma pour les points sacrifiés. Pour dissiper le Blocage Karmique, la cible a besoin de réussir un test de Volonté ou de Contremagie contre un seuil de difficulté de 14.

Décalage

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 9 / 16

Portée : Soi-même

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible





Le sorcier sautille frénétiquement sur place en tissant les filaments. En cas de réussite du test d'Incantation, le Décalage anticipe les attaques physiques dirigées contre le sorcier et le déplace hors de portée. Le sorcier se retrouve 1 mètre plus loin, dans la direction de son choix. Si cela ne suffit pas à le mettre hors de danger (par exemple dans le cas d'un plafond qui s'écroule), il doit se défendre par d'autres moyens.

Le niveau d'effet devient le niveau d'Initiative de la cible pendant toute la durée du sort. Le Décalage ne peut intervenir que contre les attaques émanant d'adversaires plus lents que le sorcier.

Orbe-Rasoir

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 100 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 15

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'Orbe-Rasoir est une arme redoutable, faite d'énergie et de lumière verte. En cas de réussite du test d'Incantation, elle inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. Conçue pour se débarrasser d'un adversaire particulièrement coriace, l'Orbe-Rasoir n'a besoin que d'un bon résultat au test d'Incantation, au lieu de l'excellent ordinairement requis, pour porter un coup critique. Même quand l'armure de la créature est normalement invulnérable à ce genre d'attaque, un succès extraordinaire au test d'Incantation entraîne un coup critique.

Céder le Passage

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/17

Portée : 120 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier hoche la tête à l'adresse d'une cible en mouvement et lui tire une révérence moqueuse. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre le niveau de Force de la cible. Une réussite oblige la cible à poursuivre son mouvement au tour suivant, à la même vitesse et dans la même direction.

Sommeil

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 9 / 17

Portée : 60 mètres

Durée : 10 + rang tours

Effet : Provoque le sommeil

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Le sorcier pousse un énorme bâillement au moment de lancer ce sort. Il peut affecter un nombre de cibles égal à son rang d'Incantation. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée de toutes les cibles. En cas de réussite, ces dernières s'endorment instantanément, mais elles ont droit à chaque tour à un test de Volonté contre un seuil de 14 pour dissiper l'effet du Sommeil. Elles se réveillent quand elles réussissent ce test, quand elles subissent des dommages ou encore à l'expiration ou la dissipation du sort.

Trait du Destin

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 10/21

Portée : 100 mètres

Durée : Rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort tire à répétition sur la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, le Trait du Destin lui inflige à chaque tour des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique agit contre ces dommages. Un coup critique avec ce sort peut entraîner une mort particulièrement horrible.

SORTS DU SEPTIÈME CERCLE

Cage Enchantée

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 100 mètres

Durée : 8 + rang tours

Effet : -5 à tous les tests d'Incantation

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Pendant le tissage des filaments, le sorcier pousse un hullement allant decrescendo, suivi d'un "Clang !" sonore au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le sort fait apparaître une cage de 3 mètres de côté tout autour de la cible. Si la cage est trop petite pour la cible, le sort échoue. Une fois invoquée, la Cage Enchantée ne peut plus être déplacée. Elle ne comporte aucune ouverture et possède 40 points de vie et une Protection Physique de 7. Le prisonnier subit un malus de -5 à tous ses tests d'Incantation et de Tissage. En revanche, les sorts lancés sur lui à travers la cage ne font l'objet d'aucune pénalité.

Ébullition du Sang

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 12/17

Portée : 60 mètres

Durée : 4 tours





Effet : Détermination + 9

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

En lançant ce sort, le sorcier produit des bruits de bouillonnements comme s'il déversait de l'huile bouillante sur la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible subit des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages. On effectue à chaque tour un nouveau test d'Incantation ; en cas de réussite, la cible subit une fois de plus les ravages de l'Ébullition du Sang.

Le sort cesse d'affecter la cible si elle s'éloigne hors de portée du sorcier. Par ailleurs, il ne fonctionne que sur des cibles vivantes qui ont du sang dans les veines. Il est sans effet sur les morts-vivants, les plantes vertes, les statues de pierre et autres créatures.

Nuage d'Orage

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 12/18

Portée : 120 mètres

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte) Ce sort fait s'amasser une nuée noire et mauve tourbillonnante au-dessus de la tête du sorcier. Le Nuage commence à se former avec le second filament et atteint sa pleine dimension à l'achèvement du dernier filament. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut, à chaque tour en tirer un éclair et le diriger contre une cible. Cette dernière subit des dommages déterminés par le jet d'effet. Lancer un éclair constitue l'action du sorcier pour ce tour.

Onde de Confusion

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 13/20

Portée : 60 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte) Ce sort peut affecter un nombre de magiciens égal au rang d'Incantation du sorcier. C'est la plus élevée de leurs Défenses Magiques qui sert de seuil d'Incantation. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre le niveau de Tissage le plus élevé des cibles. Une réussite perturbe les magiciens visés et leur fait rater tous leurs tissages. Ils perdent tous les filaments qu'ils étaient en train de tisser ou qu'ils avaient déjà tissés autour de leurs sorts.

SORTS DU HUITIÈME CERCLE

Attaque Retardée

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 14/20

Portée : Toucher

Durée : 10 + rang tours (jusqu'à utilisation)

Effet : Détermination + 15

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort permet d'enchanter une arme de mêlée. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée, de l'arme ou de son porteur. En cas de réussite, l'arme enchantée frappe comme un deuxième coup lorsqu'elle touche un adversaire. Les dommages de cette deuxième attaque sont déterminés par un jet d'effet, toujours basé sur la Détermination du sorcier. Dès que l'Attaque Retardée a fait son effet, le sort se dissipe. Une arme peut bénéficier de plusieurs Attaques Retardées à la fois.

Bulle de Compression

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 15/22

Portée : 75 mètres

Durée : 7 + rang tours

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier place ses mains comme s'il tenait une balle invisible. En cas de réussite du test d'Incantation, une Bulle de Compression se forme autour de la cible et la comprime, lui infligeant des dommages déterminés par un jet d'effet. Le sorcier peut ensuite se contenter de laisser la cible prisonnière de la Bulle jusqu'à expiration du sort, ou se concentrer pour lui infliger des dommages supplémentaires à chaque tour. Une Bulle de Compression peut être brisée depuis l'extérieur si on parvient à lui infliger d'un seul coup 10 points de dommages. Elle a une Défense Physique de 7 et une Protection Physique de 10. La seule façon de la briser depuis l'intérieur est de réussir un test de Force contre un seuil de difficulté de 17. Les coups donnés au moyen d'une arme sont sans effet contre la paroi interne de la Bulle.

Entretissage

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 12/20

Portée : 25 mètres

Durée : Rang minutes

Effet : Partage le lancement des sorts

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible





Ce sort autorise le sorcier à joindre ses forces à celles d'un collègue pour le lancement des sorts. Pendant le tissage des filaments, il bouge les doigts comme s'il jouait au jeu de la ficelle avec son partenaire, qui doit forcément être un autre magicien. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier et la cible ajoutent 3 à tous leurs tests de Tissage, d'Incantation et de Détermination. Ils travaillent désormais de concert au lancement de leurs sorts ; ils peuvent par exemple se répartir les filaments, ou décider que l'un s'occupe du Tissage et l'autre de l'Incantation, ce qui leur permet de lancer le sort sans avoir à attendre le tour qui suit le tissage du dernier filament. Le jet d'effet est lancé une fois pour chacun des deux partenaires ; c'est le meilleur résultat qui est pris en compte.

Masque Protecteur

Filaments : 3

Seuil de Tissage :13/15

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

La cible doit conserver un visage parfaitement fixe et impassible, tandis que le sorcier le tripote et le triture comme s'il ajustait quelque chose dessus. En cas de réussite du test d'Incantation, un fin masque de cuivre vient complètement recouvrir le visage de la cible. Bien qu'il ne comporte aucun trou pour les yeux, le nez ou la bouche, il ne gêne absolument pas la vision, la respiration ou la parole de la cible. On effectue un jet d'effet dont on note le résultat : c'est le seuil de difficulté de tous les tests d'attaque contre la cible. Les attaques manquées frappent le masque au lieu du porteur.

Le Masque Protecteur possède 25 points de vie et une Protection Physique de 10. Seul un succès extraordinaire représente un coup critique contre lui. À l'issue de chaque tour de combat auquel il survit, le Masque récupère tous les points de vie qu'il a pu perdre. Ce n'est que lorsque les dommages reçus dans un seul et même tour sont égaux ou supérieurs à ses points de vie que le Masque Protecteur vole en éclats. Encore le porteur est-il protégé jusqu'à la prochaine attaque ; le Masque absorbe toujours la totalité des dommages du coup qui le détruit.

Ouverture Prudente

Filaments : 2

Seuil de Tissage :12/19

Portée : 5 mètres

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier imite l'ouverture de la porte, du meuble ou de l'objet quel qu'il soit qu'il veut ouvrir. En cas de réussite du test

d'Incantation, l'objet s'ouvre. On effectue alors un test d'effet contre le seuil de difficulté de tout piège ou Sceau de Garde protégeant l'ouverture ; une réussite bloque le mécanisme pendant la durée du sort. Attention, le piège ou Sceau de Garde n'est nullement désamorcé mais simplement mis en sommeil pour quelques instants

