

les Chroniques
de Tiburia
— le Jeu de Rôle —



Grimoire
de Mage

les Chroniques

de Albyria

Grimoire de Mage

Sommaire

Sommaire.....	2	Condenser l'eau.....	35
Aide-mémoire.....	4	Création d'eau.....	36
Magie de l'Air.....	7	Extirpation du poison.....	37
Bourrasque.....	8	Glaciation.....	38
Brume mentale.....	9	Guérison des maladies.....	39
Champ statique.....	10	Immortalité du martyr.....	40
Clone de fumée.....	11	Intelligence de cristal.....	41
Eblouissement.....	12	Marche sur l'onde.....	42
Éclair.....	13	Noyade de Nimue.....	43
Envol.....	14	Récompense du Soiffard.....	44
Espion d'interdit.....	15	Respiration aquatique.....	45
Geste du souvenir.....	16	Soins.....	46
Invisibilité du Barbigane.....	17	Soins de Windik.....	47
Lecture des nuages.....	18	Souffle glacial.....	48
Lévitation.....	19	Tesson de glace.....	49
Messager du vent.....	20	Torrent de soins de Sabina.....	50
Orbe de lumière.....	21	Ultime reflet.....	51
Sanctuaire silencieux.....	22	Magie du Feu.....	53
Subtilisation de force.....	23	Arme flamboyante.....	54
Vent de murmure.....	24	Aspect terrifiant.....	55
Vertige paralysant.....	25	Boule de Feu.....	56
Zéphyr fringant.....	26	Charisme du Phénix.....	57
Magie de l'Eau.....	27	Couronne de Flammes.....	58
Analyse kaleidoscopique.....	28	Éruption de chaleur.....	59
Arme de glace.....	29	Feu sauvage.....	60
Assèchement.....	30	Flammèche.....	61
Berceuse de l'eau vive.....	31	Fouet incandescent.....	62
Brume de la Guivre.....	32	Incinération de Raya.....	63
Bulle scintillante.....	33	Retour de flamme.....	64
Cercle de gel.....	34	Rideau de flammes.....	65

<i>Trait de feu</i>	66	<i>Réplique sismique</i>	79
<i>Magie de la Terre</i>	67	<i>Rocher hurlant</i>	80
<i>Armure de pierre</i>	68	<i>Sang végétal</i>	81
<i>Colonnes de pierre</i>	69	<i>Scellement</i>	82
<i>Croissance luxuriante</i>	70	<i>Signature du Mage</i>	83
<i>Excavation</i>	71	<i>Stèle protectrice</i>	84
<i>Fracassement</i>	72	<i>Voile de tempête de sable</i>	85
<i>Grêle lapidaire</i>	73	<i>Les pages perdues</i>	87
<i>Lianes de Malaka</i>	74	<i>Liste des sorts rapide</i>	92
<i>Perception des vibrations</i>	75	<i>Crédits</i>	94
<i>Pétrification</i>	76	<i>Glossaire</i>	95
<i>Poings telluriques</i>	77		
<i>Rempart de pierre</i>	78		

Ce grimoire est la propriété de la Confrérie, écrit par :

.....

Aide-mémoire

Mon Élément



Les sorts de mon Élément coûtent 1 \mathcal{M} de moins à lancer (minimum 1), et 1 \mathcal{C} de moins à apprendre (minimum 0).

À chaque inter-aventure, je peux apprendre autant de sorts que ma valeur d'INT.

J'ai un Élément de prédilection

Oui. Les sorts de mon Élément me coûtent au total 2 \mathcal{M} de moins à lancer (minimum 1), mais les sorts de mon Élément opposé (.....) me coûtent 3 \mathcal{M} de plus à lancer.

Mon sort fétiche

.....

Lorsque je lance mon sort fétiche, il me coûte 1 \mathcal{M} de moins (minimum 1), et je peux relancer le jet de Magie.

Je peux consommer ma vitalité

Oui. Si je n'ai plus assez de Points de Pouvoir (♯) pour lancer un sort, je peux utiliser mes Points de Vie (♥) pour compléter les points manquants. Le taux de conversion est de 1 pour 1.

Je peux augmenter ma portée

Oui. Lorsque je lance un sort dont la portée n'est ni « contact », ni « personnelle », je peux choisir de dépenser 2 ♯ supplémentaires. Dans ce cas, la portée du sort double (de même pour la distance à laquelle il continue d'être actif, le cas échéant).

Je sais tracer des Runes rapidement

Oui. Tracer une Rune ne me prend qu'une Action de Déplacement (▶) au lieu d'une Action de Combat (⚔).

Je sais incanter prudemment

Oui. Je peux choisir de lancer un sort en augmentant la difficulté de 2 crans pour ne pas me rendre EXPOSÉ (par exemple s'il y a un adversaire à mon contact).

Lancer un sort

Le lancement d'un sort est une procédure précise et qui demande une intense concentration. Il faut avoir les deux mains libres pour réaliser la gestuelle et être en mesure de parler pour réciter l'incantation. Si ces deux conditions ne sont pas réunies, le sort échoue automatiquement.

L'adepte des arcanes doit ensuite réussir un jet de Magie dont la difficulté dépend du sort. Comme pour n'importe quel Pouvoir, si le jet échoue, rien ne se passe et les Points de Pouvoir (M) sont tout de même dépensés. Si le jet est réussi, les effets propres au sort sont appliqués.

Lancer un sort rend le lanceur EXPOSÉ. Si ce dernier subit des Dégâts pendant l'incantation, la difficulté du jet de Magie augmente de 2 crans (passant par exemple de normal à très difficile).

Certains sorts nécessitent d'être maintenus, ce qui demande une Action rapide (▸▸) au Mage à chaque round. Lancer un nouveau sort met immédiatement fin à tout sort que le Mage maintient avec son esprit. Il n'est donc possible de maintenir qu'un seul sort avec son esprit à la fois.

Mes Runes actives

Pour transférer le maintien d'un sort à une Rune, le Mage doit être en train de maintenir ce sort avec son esprit. Il doit alors consacrer une Action de Combat (⌘) et dépenser des Points de Pouvoir (M) additionnels pour tracer une Rune sur une surface plane (au sol, sur une tablette d'ardoise, sur un parchemin, etc.) et l'activer. Il doit avoir au moins une main libre et de quoi la dessiner (encre, peinture, craie, charbon, stylet, etc.).

- 2 M (premier sort maintenu)
- 4 M (second sort maintenu ; total = 6 M)
- 8 M (troisième sort maintenu ; total = 12 M)
- 16 M (quatrième sort maintenu ; total = 28 M)
- 32 M (cinquième sort maintenu ; total = 60 M)

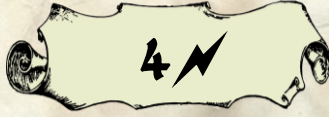


Magie de l'Air

L'élément de l'Air regroupe les sorts permettant de se déplacer rapidement et de communiquer à grandes distances. En outre, il permet aussi de dissimuler sa présence et d'embrouiller l'esprit de ses adversaires afin d'éviter un affrontement. C'est sans aucun doute l'élément dont les sorts sont les plus subtils.

Bourrasque

Lancement	Action de Combat (⊠)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	50m
Durée	-
Résistance	FOR partiel



Le Mage tend violemment le bras, paume ouverte, vers sa cible, tout en serrant l'autre poing. Un violent coup de vent part dans sa direction pour la renverser.

La cible est repoussée de (2+R) mètres en arrière et tombe À TERRE (LdR page 133).

Si la cible est une créature, un jet de FOR normal réduit de moitié la distance et la laisse sur ses pieds. Un jet difficile annule complètement l'effet.

Si la cible est un objet, il doit peser au plus 10kg par réussite et/ou avoir une très bonne prise au vent.

Appris (2⊕)

Brume mentale

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	20m
Durée	Maintien
Résistance	VOL. partiel



Le Mage fait des moulinets avec ses doigts et ses poignets pendant qu'il regarde un personnage. Ce dernier devient beaucoup moins alerte et beaucoup plus facilement manipulable.

La VIV et la VOL. de la créature ciblée tombent à 1 (sauf si elles étaient déjà moins élevées) et la créature a le Désavantage à son prochain jet de Compétence.

Un jet de VOL. normal permet de ne pas avoir ses Caractéristiques réduites. Un jet difficile annule complètement l'effet.

Appris (2☆)

Champ statique

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Personnelle · 3m
Durée	Maintien
Résistance	-



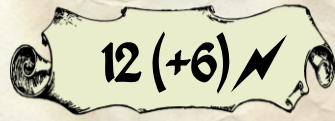
Le Mage joint les avant-bras devant lui en récitant l'incantation. Un champ électrique se met à crépiter autour de lui.

Tous les adversaires se trouvant à 3m ou moins du Mage à la fin de leur round subissent 2* ∞ \square d'électricité.

Appris (2 \star)

Clone de fumée

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	Personnelle · 10m
Durée	Maintien
Résistance	Voir très difficile révèle



Le Mage exécute une gestuelle des plus complexes où il sculpte dans l'air des silhouettes du bout des doigts. Des copies de lui-même plus vraies que nature apparaissent alors sans un bruit.

Crée un clone immatériel du Mage (équipement compris), comme s'il était constitué de fumée. Le Mage peut créer des clones additionnels en dépensant 6 ⚡ pour chacun d'entre eux. Il peut faire apparaître les clones dans un rayon de 10m autour de lui.



Chaque clone est très réaliste et il faut un jet très difficile en Voir pour se rendre compte de sa véritable nature.

Le Mage a le contrôle de ses clones et peut leur faire faire à peu près tout ce que lui-même est capable de faire. S'il les fait combattre ou lancer des sorts, les clones font seulement semblant et ne peuvent en aucun cas infliger de Dégâts.

Si un clone est blessé par une attaque, un projectile, un sort, ou s'éloigne de plus de 10m du Mage (ou de la Rune), il se dissipe sous la forme d'une fumée grise. Si tous les clones sont dissipés, le sort prend fin.

Il faut autant de réussites pour toucher un clone qu'il en aurait fallu pour toucher le Mage. Chaque clone peut se défendre de façon indépendante, avec sa ou ses propres Réactions (■). Il possède des statistiques identiques au Mage.

Si le sort est maintenu par une rune, le Mage garde tout de même le contrôle de ses clones tant qu'il se trouve à 10m ou moins de la Rune.

Appris (4★)

Éblouissement

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	20m
Durée	(R-1) rounds
Résistance	VIV normal partiel



Le Mage lève une main au ciel, et un éclair de lumière intense vient frapper au visage un adversaire.

La cible a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Mage. De plus, elle doit réussir un jet de VIV normal ou être AVEUGLÉE (LdR page 131) pendant (R-1) rounds.

Appris (2⊕)

Éclair

Lancement	Action de Combat (⊠)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Ligne de 20m max
Durée	-
Résistance	-



Le Mage tient ses mains tendues devant lui, en joignant les doigts. Au terme de l'incantation, un éclair d'électricité en part en ligne droite et frappe toutes les créatures en ligne droite devant lui. Ce sort est d'autant plus meurtrier contre les armures métalliques.

Le Mage désigne un point situé dans un rayon de 20m devant lui. Toutes les créatures situées entre lui et ce point subissent (5+R) * / ∞ □ d'électricité. Les Dégâts sont augmentés de 1D * contre les créatures portant une armure métallique intermédiaire ou lourde, ou qui ont les pieds dans l'eau.


□ Appris (2⊠)

Envol

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Personnelle
Durée	Maintien (max 2h)
Résistance	-



Le Mage écarte les bras et penche la tête en arrière pendant qu'il prononce l'incantation. Aussitôt, ses pieds quittent le sol et il s'élève dans les airs.

Le Mage peut se déplacer en volant, avec une manœuvrabilité parfaite dans toutes les directions. Lorsqu'il vole, il a 10  (il est impossible de modifier cette valeur). Il ne peut porter que 10kg en plus de son équipement, sous peine de rester cloué au sol.

Au bout de 2h, le sort prend fin (même s'il est maintenu par une Rune). Peu avant, le Mage est averti qu'il va bientôt se terminer.

Appris (3⊛)

Espion d'interdit

Lancement	Action Complexe (X)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	100m au lancement · 10 Lieux (100km)
Durée	Maintien
Résistance	-



Ce sort avancé est utilisé par les Mages de l'Air en mission secrète afin d'espionner un lieu, par exemple pour y déceler une conspiration. Il est redoutable car la simple évocation d'un nom suffit à avorter le Mage et donner des informations cruciales sur la personne qui l'a prononcé. Il fut utilisé par le passé pour piéger des traîtres qui planifiaient l'assassinat d'un Lord tandis qu'ils l'appelaient entre eux par le sobriquet de Sire « débauché ».



Le Mage prononce un nom (commun ou propre) qu'il désigne comme INTERDIT et une zone fixe de 100m de rayon (dont le centre doit être à portée du sort). Puis, tant que dure le sort, à chaque fois que quelqu'un prononce à haute voix le mot INTERDIT dans la zone, plusieurs effets se déclenchent conjointement :

- Premièrement, le Mage en est informé où qu'il soit tant qu'il se trouve dans un rayon de 10 Lieux de la zone par une légère pression sur la tempe.
- Deuxièmement, une brume se forme près du Mage et reproduit les faits, gestes et paroles de la personne qui a prononcé le mot INTERDIT, une minute avant et une minute après. Cela permet de reconnaître clairement cette personne et le contexte dans lequel elle a prononcé le mot.
- Troisièmement, la personne qui a prononcé le mot INTERDIT perd 10 ⚡ (jusqu'à tomber à 0). Elle est prise d'une migraine et ne comprend pas forcément ce qui se passe.

Appris (4⚡)

Geste du souvenir

Lancement	10min
Jet Magie	Héroïque (5R)
Portée	Contact
Durée	Jusqu'à 1h
Résistance	Aucune, la cible doit être consentante



Le Mage dessine une Rune complexe sur le sol autour de la cible, puis récite une longue incantation une dizaine de minutes durant. Un souvenir de la cible se matérialise alors sous forme d'une brume évanescente.

La cible doit être consentante et pleinement en connaissance de ce qu'elle accepte de faire, sinon le sort échoue automatiquement. C'est également elle qui décide quel souvenir elle souhaite montrer. En conséquence, ce sort ne fonctionne que sur des humanoïdes intelligents.

Le souvenir de la cible se matérialise sous la forme d'images dans la brume au-dessus de la Rune. La scène est toujours vue « par les yeux » de la cible, telle qu'elle s'en rappelle (elle ne peut en aucun cas altérer sciemment ses souvenirs ou en dissimuler une partie). Il est possible de revoir ainsi jusqu'à 1 heure de souvenirs de la cible, en accélérant certains passages si nécessaire, mais sans pouvoir jamais revenir en arrière.

Une fois que le sort prend fin, le souvenir est effacé définitivement de la mémoire de la cible.

Appris (5★)

Invisibilité du Bavbiyane

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage passe ses mains sur la cible en récitant des incantations complexes. Au fur et à mesure, elle devient translucide, puis complètement invisible.

L'objet ou la créature ciblée (et son équipement) devient invisible. Ne fonctionne que sur les objets de 5m cubes ou moins. Détruire tout ou partie d'un objet invisible met fin au sort. Si la créature se sépare d'une partie de son équipement, ce dernier redevient visible, mais cela ne met pas fin au sort.

Il est impossible de repérer la cible visuellement, mais il est toujours possible d'essayer d'entendre une créature pour obtenir sa position approximative.

De plus, même en sachant où se trouve une créature invisible, elle reste difficile à toucher. Lorsqu'une créature invisible est prise pour cible par une attaque à distance, au corps à corps ou un sort, l'action est résolue systématiquement avec le Désavantage.

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune.

Appris (4★)

Lecture des nuages

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	-
Durée	-
Résistance	-



En regardant le ciel, le Mage est capable de prédire le temps qu'il va faire durant les prochains jours.

Le Mage doit pouvoir voir le ciel au moment où il lance le sort.

Il sait instinctivement quel temps et quelle température il va faire durant les R prochains jours à cet endroit.

Appris (4★)

Lévitation

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	20m
Durée	Maintien
Résistance	FOR normal annule



D'un geste de la main, le Mage peut déplacer un objet ou une personne en faisant pression avec l'air qui l'entoure.

Le Mage peut déplacer un objet ou une créature selon un axe (haut-bas, droite-gauche ou avant-arrière) de 5m par round. Cela lui demande une Action de Combat (⚔) à chaque fois (inclus dans le temps de lancement du sort pour le premier round).

Le jet de Magie est facile pour un petit objet (une clé, une bourse, etc.), normal pour un objet de taille moyenne (un panier, un sac, etc.), difficile pour une créature de la taille d'un humain et très difficile pour une créature plus grande. Si la créature n'est pas consentante, elle peut résister avec un jet de FOR normal.

Appris (20)

Messager du vent

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	jusqu'à 1000km, sur une Signature
Durée	-
Résistance	-



Le Mage mime un oiseau avec ses avant-bras et ses mains.

Un aigle de brume se forme juste devant lui, capable de transporter dans ses serres un petit parchemin roulotté en un lieu précis, fixe dans l'espace, où le Mage a inscrit sa Signature (voir le sort correspondant). L'aigle vole nuit et jour et parcourt 20 km chaque heure. Il peut voyager ainsi jusqu'à 1000 km. Une fois arrivé sur place, il laisse tomber le parchemin sur la Signature ou au plus près si c'est impossible. Si la Signature est détruite pendant le vol, l'aigle se désagrège immédiatement et laisse tomber le message (le Mage en est informé). Si le Mage essaye d'envoyer l'aigle à un endroit où sa Signature n'existe pas (ou n'existe plus), ou bien si l'endroit est trop éloigné, il refusera de décoller.

Appris (2☉)

Orbe de lumière

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Facile (1R)
Portée	20m
Durée	Maintien
Résistance	-



Une boule de lumière sort de la paume du Mage. Ce sort très simple permet d'éclairer les environs.

Une sphère de lumière apparaît, éclairant comme une torche (6m de rayon). Elle suit le Mage, mais celui-ci peut la déplacer consciemment, du moment qu'elle reste dans un rayon de 20m autour de lui. Sinon, le sort prend fin. Fonctionne sous l'eau.

Si ce sort est maintenu par une Rune, l'Orbe de lumière reste à une position fixe par rapport à cette dernière, et le Mage n'en a plus le contrôle.

Appris (10★)

Sanctuaire silencieux

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	30m
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage entame une gestuelle et une incantation complexes, à l'issue de laquelle il pose le doigt devant sa bouche. Tous les sons dans la zone devant lui sont entièrement absorbés, laissant place à un silence absolu. Ce sort est particulièrement utile pour les opérations clandestines, ou dans les rares affrontements contre des Sorciers.

Le Mage désigne une zone sphérique de jusqu'à $2 \times R$ mètres de rayon entièrement à 30m ou moins de lui. Tous les sons dans la zone sont entièrement absorbés, ce qui signifie que les personnes dans la zone ne peuvent entendre ce qui se passe à l'intérieur ou à l'extérieur, et que les personnes à l'extérieur ne peuvent entendre ce qui se passe à l'intérieur.

En outre, les sorts lancés depuis l'intérieur de la zone voient leur difficulté augmenter de 2 (il faut réussir à incanter sans entendre le son de sa propre voix).

Appris (3⊕)

Subtilisation de force

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	20m
Durée	Jusqu'à 4 rounds
Résistance	-



Le Mage draine temporairement la force vitale en dehors du corps d'un adversaire afin de la faire sienne.

Durant les 4 prochains rounds, la créature ciblée à 20m ou moins a le Désavantage à ses jets de FOR, et les dégâts de toutes ses attaques au corps à corps sont réduits de 3* (jusqu'à les annuler).

La cible peut faire un jet de VOL. pour résister, dont chaque réussite réduit la durée du sort de 1 round (jusqu'à l'annuler).

De plus, le Mage peut désigner un allié à 20m ou moins (y compris lui-même) qui aura des bonus équivalents durant toute la durée du sort.

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune, et il prend fin quoi qu'il arrive au bout de maximum 4 rounds.

Appris (3☆)

Vent de murmure

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	1km par Réussite
Durée	-
Résistance	-



Ce sort permet de transmettre rapidement un court message à moyenne distance.

Au terme de l'incantation, le Mage prononce un court texte (une ou deux phrases au maximum) et désigne à haute voix une personne qu'il connaît ou qu'il a en vue directement. Le vent transporte son message, le délivrant sous la forme d'un murmure là où se trouve la personne désignée. Le message parcourt 1km en 1 minute (soit 100m/round ; en dessous de 1km, on considère que le message est instantané). La distance maximale est de 1km par réussite.

Appris (2★)

Vertige paralysant

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	50m
Durée	-
Résistance	VOL. réduit



Le Mage fait naître dans l'esprit de son adversaire la vision chimérique que le sol se dérobe tout autour de lui pour se précipiter dans un abîme sans fond.

Le Mage désigne un adversaire qu'il peut voir. Ce dernier reçoit 3 dés paralysie et est alors PARALYSÉ (LdR page 132).

Il peut faire un jet de VOL. pour résister, dont chaque réussite réduit de 1 le nombre de dés paralysie reçu (jusqu'à les annuler).

Appris (4★)

Zéphyr fringant

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	100m
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage crée une forte brise dans une direction précise, dans un volume d'environ 100m de côté, situé à 100m ou moins de lui. Le vent perdure tant que dure le sort et que le Mage ne s'éloigne pas à plus de 1km.

La principale utilité de ce sort est de faire avancer un bateau à voile en lui garantissant le meilleur vent possible (en le lançant sur les voiles). Tant qu'il garde le même cap, le bateau voit sa vitesse moyenne doublée.

Appris (2★)



Magie de l'Eau

L'Eau est l'élément des soins et de la guérison. Ses sorts sont essentiellement curatifs et basés sur la vie. Certains exploitent la puissance de la glace et du gel pour ralentir ou incapaciter leurs adversaires, et garder leurs alliés à l'abri du danger.

Analyse kaléidoscopique

Lancement	2 Actions Complexes (⌘⌘)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Le Mage pose un petit cristal en contact avec la substance ou la créature à analyser, et garde une main par-dessus en récitant l'incantation. Le cristal se met à luire faiblement, et sa couleur renseigne le Mage.

Le Mage doit mettre en contact un petit cristal de roche (un Kaar fonctionne également) avec la substance à analyser.

Au terme de l'incantation, le cristal reste inerte si rien n'a été détecté de notable, sinon il se met à luire d'une certaine couleur :

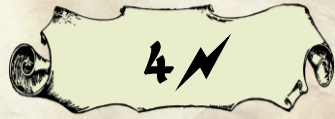
- Verte si elle est empoisonnée
- Violette si elle est impropre à la consommation ou atteinte d'une maladie (par exemple de la nourriture avariée)
- Rouge si elle présente un autre danger

Si ce sort est lancé sur une créature, les informations fournies le sont uniquement d'un point de vue physiologique (analyser un ennemi ne produira pas la couleur rouge et les maladies psychologiques ne produisent pas la couleur violette).

□ Appris (2☆)

Arme de glace

Lancement	Action Rapide (▶▶)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	5m
Durée	Maintien
Résistance	-



La plupart des Mages évitent autant que possible le combat au corps à corps, le jugeant risqué et vulgaire. Toutefois, certains pratiquants des arcanes aiment garder un atout dans leur manche, et profiter du fait qu'on les croie désarmés pour surprendre leurs adversaires. D'un geste vif du bras, le Mage fait apparaître une arme taillée à même la glace.

Fait apparaître n'importe quelle arme rigide et sans partie amovible dans ses mains ou celles d'un compagnon à 5m ou moins. L'arme fond instantanément si elle est lâchée ou rengainée. Dans le cas d'une arme de jet, elle peut être lancée et infliger des Dégâts avant de disparaître.

Une arme de glace a les mêmes caractéristiques qu'une arme conventionnelle de qualité standard. Si le jet de Magie est réussi avec 4 réussites ou plus, elle est considérée comme étant de qualité supérieure (+1*). Une arme de glace ne peut être enchantée d'aucune façon.

Appris (20★)

Assèchement

Lancement	Action Complexe (⌘)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	R mètres
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage assèche les environs proches autour de lui, ce qui fait craqueler la terre et évaporer petit à petit les étendues d'eau.

Fait évaporer 1 mètre cube par réussite à chaque round.

Le Mage peut agir dans un rayon de R mètres autour de lui.

Ce sort n'a aucun effet direct sur les êtres vivants présents dans la zone (on ne peut pas enlever l'eau d'un corps humain, mais on peut finir par tuer un poisson en enlevant toute l'eau d'un bassin).

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune.

Appris (30)

Berceuse de l'eau vive

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	30m
Durée	1 heure
Résistance	Vol. annule



Le Mage commence à fredonner un air de musique, tandis qu'un collier d'eau se forme autour de son cou, rendant sa voix étrangement cristalline et envoûtante. Doucement, mais sûrement, ses ennemis s'endorment d'un profond sommeil.

Ce sort affecte jusqu'à R adversaires. Ils doivent se trouver dans un rayon de 30m et être en mesure d'entendre le Mage. Les plus proches sont affectés en premier. Chacun d'entre eux doit réussir un jet de Vol. normal (ou facile s'il est déjà en combat). Les adversaires affectés entendent une vague mélodie, les autres, rien du tout.

Si l'adversaire échoue le jet, il est **ENDORMI PROFONDÉMENT** (LdR page 134) pendant 1 heure.

Si l'adversaire réussit le jet, rien ne se passe et il est immunisé contre ce sort durant 1 heure.

Appris (2★)

Brume de la Guivre

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	10m
Durée	R rounds
Résistance	-



Le Mage dessine des cercles dans l'air avec ses bras. L'humidité ambiante se condense alors en un banc de brume dense, gênant la visibilité.

Fait apparaître une zone brumeuse s'étendant sur 4m de rayon, située en un point fixe à 10m ou moins du Mage. Il n'est pas possible de voir à plus de 1m au travers. La brume se disperse naturellement au bout de R rounds.

Appris (2★)

Bulle scintillante

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	5m
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage dessine des cercles avec ses bras. Une bulle scintillante se forme alors autour de la cible, réduisant la vitesse des coups qui lui sont portés.

La difficulté pour toucher la cible augmente d'un cran (passant la plupart du temps de normal à difficile). La cible peut être le Mage ou une créature à 5m ou moins de lui.

Appris (3★)

Cercle de gel

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	6m
Durée	Maintien
Résistance	VIV normal annule



Le Mage récite l'incantation et pose ses mains au sol. Aussitôt, le sol se met à se couvrir de givre et l'air autour de lui à se rafraîchir considérablement, ralentissant tout mouvement.

Lorsqu'un adversaire commence son round dans un rayon de 6m autour du Mage ou y pénètre, il perd immédiatement une Action de Combat (⚔) pour ce round. Un jet de VIV normal annule l'effet.

Appris (30)

Condenser l'eau

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Facile (1R)
Portée	Contact
Durée	- ou 1 round
Résistance	-



Le Mage tend la paume de sa main en direction du ciel en récitant l'incantation. L'eau autour de lui se condense et devient liquide, que le Mage peut guider avec sa main afin de remplir son outre.

Permet de remplir un récipient de 2 litres d'eau potable maximum, ou faire tomber une fine pluie sur un carré de 1m de côté pendant 1 round.

Il n'est pas possible de faire apparaître de l'eau à l'intérieur d'un être vivant.

Appris (10)

Création d'eau

Lancement	Action Complexe (☒)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Contact (remplissage), 10m (pluie)
Durée	Maintien
Résistance	-



Ce sort est la version améliorée de Condenser l'eau, et sa gestuelle est presque identique, bien qu'un peu plus longue.

Le Mage peut remplir un récipient ou une zone par simple contact de la main, à raison de 1 mètre cube par réussite et par round.

Il peut à la place choisir de faire tomber une averse dans un cylindre de 20m de rayon et 10m de haut, dont le centre peut se trouver jusqu'à 10m de lui.

Il n'est pas possible de faire apparaître de l'eau à l'intérieur d'un être vivant.

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune.

Appris (3★)

Extirpation du poison

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Variable
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Le Mage forme une pince avec ses doigts au-dessus de la zone empoisonnée de la victime en récitant l'incantation et en exécutant des arabesques complexes avec son autre main. Le poison ressort de la plaie et se cristallise au contact de l'air avant de tomber en poudre, inoffensive.

Enlève tous les dés poison de la cible. La difficulté du jet de Magie est la même que celle du jet pour résister au poison.

Appris (2★)

Glaciation

Lancement	Action de Combat (⊠)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	5m
Durée	R rounds
Résistance	VIV difficile partiel



Le Mage récite l'incantation complexe et frappe du pied au sol. En partant de son pied, le sol se recouvre de glace autour de lui, entravant les personnages s'y trouvant jusqu'aux genoux.

Les adversaires dans un rayon de 5m autour du Mage qui étaient en contact avec le sol subissent R* de froid. De plus, ils sont **IMMOBILISÉS** (l.dR page 134) pendant R rounds.

Un jet de VIV difficile annule l'effet d'immobilisation.

À chaque round, un adversaire ainsi **IMMOBILISÉ** peut consacrer une Action de Combat (⊠) pour tenter de se libérer avec un jet de FOR difficile.

De plus, la zone est recouverte de glace traîtresse pendant autant de rounds que de réussites, divisant par 2 la vitesse de déplacement de toute créature marchant dessus (excepté le Mage).

Appris (4★)

Guérison des maladies

Lancement	1 minute (10☒)
Jet Magie	Variable
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Le Mage fait apparaître de l'eau dans ses mains en coupe, qu'il fait boire au malade. Si le sort est assez puissant pour vaincre la maladie, ce dernier se rétablit rapidement.

La difficulté du jet de Magie est la même que celui du jet de Médecine pour soigner la maladie. S'il est réussi, le personnage n'est plus MALADÉ.

Appris (30★)

Immortalité du martyr

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	8m
Durée	1 round
Résistance	-



Le Mage écarte les bras en croix en faisant face à un autre personnage. Des symboles bleus et lumineux apparaissent sur les membres de ce dernier.

Le Mage désigne une créature consentante. Jusqu'au début du prochain round du Mage, tous les Dégâts qui auraient dû la blesser sont annulés.

De plus, au début du prochain round du Mage, la créature est soignée d'autant de Points de Vie (♥) que la somme des Dégâts annulés ainsi. Ce soin exclut les Dégâts infligés par les alliés et l'environnement.

Appris (4★)

Intelligence de cristal

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance	-



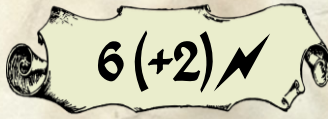
Le Mage ferme les yeux du futur dépositaire de la sagesse divine, récite l'incantation, puis pose un doigt sur chacune de ses paupières. Lorsque ce dernier les rouvre, ils brillent d'un bleu éclatant et tout lui semble plus clair et compréhensible.

Le personnage humain ciblé a +1 INT tant que dure le sort.

Appris (3☆)

Marche sur l'onde

Lancement	Action de Combat (X)
Jet Magie	Difficile (3R) ou très difficile (4R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage réalise l'incantation et effectue la gestuelle, puis touche les pieds du bénéficiaire. Lorsque ce dernier pose les pieds sur une étendue d'eau, une couche de glace fine et éphémère se forme en dessous, lui permettant de marcher sans s'y enfoncer.

La créature ciblée peut marcher sur une surface d'eau douce comme si elle était sur la terre ferme. Si le jet de Magie est réussi avec une difficulté d'un cran de plus, la cible peut marcher sur n'importe quel liquide.

Pour chaque 2 ⚡ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une cible supplémentaire (le nombre total de cibles ne peut pas dépasser le nombre de réussites). Les cibles doivent rester dans un rayon de 30m autour du Mage (ou de la Rune le cas échéant).

Ce sort n'immunise en rien contre les potentiels effets de ce liquide, c'est pourquoi vouloir marcher sur une mare d'acide se révèle souvent létal.

□ Appris (3⚡)

Noyade de Nimue

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	50m
Durée	Maintien
Résistance	CON difficile pour se libérer



Le Mage noie une créature à l'intérieur d'une boule d'eau.

La cible doit se trouver à proximité (10m) ou dans une étendue d'eau, et à 50m ou moins du Mage. L'eau se rassemble en une boule autour de la cible qui l'emporte en tourbillonnant à quelques mètres au-dessus du sol, l'empêchant d'agir, de respirer et la ballottant dans tous les sens. Tant que dure le sort, au début de son round, elle subit 2D * contondants et de noyade. Un jet de CON difficile annule ces Dégâts. Le seul moyen pour elle de se libérer est un jet de Natation difficile, qu'elle peut tenter à chacun de ses rounds en y consacrant une Action Complexe (⌘).

Le sort prend fin immédiatement si la victime se libère ou meurt. Il n'est pas possible de le maintenir à l'aide d'une Rune.

Appris (4★)

Récompense du Soiffard

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Le Mage passe la main au-dessus d'un récipient. L'eau qui s'y trouve se change en alcool. On dit que ce sort aurait été trouvé par hasard par un Mage de l'Eau nommé Voda.

Transforme 1 litre d'eau (ou assimilé) en alcool fort. La qualité dépend du nombre de réussites :

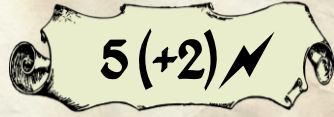
- 2 réussites : véritable tord-boyau, beurk...
- 3 réussites : correct...
- 4 réussites : plutôt bon !
- 5 réussites ou plus : un véritable nectar !

Il n'est pas possible de modifier la composition d'un corps complexe, tel qu'un être vivant.

Appris (2★)

Respiration aquatique

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage passe la main sur le visage de la cible du sort. Une membrane transparente et flasque se forme alors pour recouvrir yeux, nez et bouche.

La cible du sort peut respirer sous l'eau tant que dure le sort. Ce sort ne protège pas contre les gaz ou effets similaires, mais protège des problèmes de décompression.

Pour chaque 2 ⚡ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une cible supplémentaire (le nombre total de cibles ne peut pas dépasser le nombre de réussites). Les cibles doivent rester dans un rayon de 30m autour du Mage (ou de la Rune le cas échéant).

Appris (2★)

Soins

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Le Mage applique ses mains au-dessus d'une blessure en récitant l'incantation. Un flot de lumière crée un pont d'énergie entre les mains du Mage et le blessé, tandis que ses plaies se referment.

La cible récupère (2D+R)♥.

Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des maladies, du poison, etc.

□ Appris (2★)

Soins de Windik

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



La cible récupère (3D+R)♥ et au choix :

- Elle perd un dé d'un état préjudiciable (tel qu'un dé poison, paralysie, etc.)
- Elle est guérie d'un état préjudiciable parmi les suivants : ASSOMMÉ, AVEUGLÉ, ENDORMI PROFONDÉMENT, ÉTOURDI, FATIGUÉ.
- Elle est guérie d'un autre état spécifique (à la discrétion du Conteur)

Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des autres états.

Appris (4★)

Souffle glacial

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Cône de 10m
Durée	-
Résistance	VIV partiel



Le Mage souffle devant lui, et un air extrêmement froid sort de sa bouche, ralentissant ses ennemis.

Toutes les créatures dans un cône de 10m devant le Mage subissent R★ de froid. De plus, elles voient leur Mouvement (♫) réduit de moitié pendant (1+R) rounds (non-cumulable). Un jet de VIV normal annule l'effet de ralentissement.

□ Appris (2★)

Tesson de glace

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	10m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage fait un mouvement fluide en tendant le bras vers sa cible et un trait d'eau se change en glace pour aller la frapper et l'engourdir.

Inflige R* perforants et de froid à une cible à 10m ou moins. De plus, elle a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Mage.

Appris (2☆)

Torrent de soins de Sabina

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	15m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage tend une main devant lui en coupe, et lève les deux doigts de l'autre. Un flot de lumière bleutée et liquide s'étend devant lui pour aller engorger les plaies d'un allié devant lui.

La cible récupère (1D+R)♥.

Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des maladies, du poison, etc.

Appris (4★)

Ultime reflet

Lancement	1 minute (10☒)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Le Mage se penche au-dessus d'un cadavre d'une créature décédée récemment et en bon état, et regarde dans l'un des yeux de la victime.

Le Mage voit se refléter sur la pupille du défunt la toute dernière image qu'elle a vue avant de mourir. Le cadavre doit être en bon état et la mort dater de 5 jours ou moins.

Ce sort peut facilement couper court à bon nombre de scénarios. Le Conteur ne doit pas oublier qu'il s'agit uniquement de la toute dernière image vue par les yeux de la victime.

Appris (3☉)

Mes bonus aux soins

- Douces mains.** Mes soins sont augmentés de +2♥.

Mes bonus aux dégâts de feu

- Pyromane 1.** Dégâts de feu augmentés de +1*.
- Pyromane 2.** Dégâts de feu augmentés d'un total de +2*.
- Pyromane 3.** Dégâts de feu augmentés d'un total de +3*.
- Pyromane 4.** Dégâts de feu augmentés d'un total de +4*.
- Pyromane 5.** Dégâts de feu augmentés d'un total de +5*.

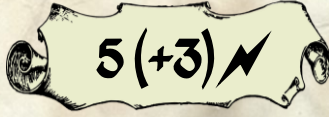


Magie du Feu

L'élément du Feu est le plus destructeur des quatre. Il regroupe les sorts les plus dévastateurs, capables d'incinérer des ennemis sur de grandes zones, mais aussi d'autres canalisant la puissance et la majesté du Feu pour raffermir les cœurs et encourager ses alliés.

Arme flamboyante

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	10m
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage désigne une arme et concentre autour de cette dernière la puissance primordiale du Feu.

Le Mage désigne une arme portée par lui ou un de ses alliés à 10m ou moins, qui se nimbe de flammes et éclaire comme une torche (6m de rayon). De plus, ses Dégâts sont augmentés de +2* et sont considérés de feu en plus des autres types.

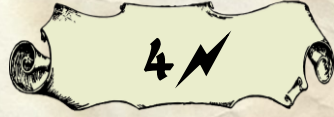
À l'instant où l'arme n'est plus en main, l'enchantement prend fin.

Pour chaque 3⚡ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une arme supplémentaire (le nombre total d'armes ne peut pas dépasser le nombre de réussites).

Appris (2⚡)

Aspect terrifiant

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Personnelle
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage s'entoure d'une aura de pouvoir, faisant naître une flamme dans ses yeux et transformant ses cheveux en toison incandescente.

Tant que dure ce sort, lorsque le Mage utilise sa compétence Intimidation, les réussites sont déterminées en fonction de son PSY au lieu de sa FOR. Les gens sont mal à l'aise lorsqu'ils sont proches du Mage.

Appris (3☆)

Boule de Feu

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	50m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage canalise une sphère de feu entre ses mains et la projette sur ses ennemis. Cette dernière explose dans un bruit sourd et un souffle de flammes.

Le Mage désigne un point situé dans un rayon de 50m. Toutes les créatures dans une zone de 3m de rayon autour de ce point subissent (5+R)★/∞☐ de feu.

☐ Appris (3★)

Charisme du Phénix

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage trace un « V » sur le front du futur dépositaire avec ses doigts. Ses yeux s'illuminent alors d'une flamme profonde et rougeoyante tandis qu'il semble gagner en prestance et être beaucoup plus sûr de lui.

Le personnage humain ciblé a +1 CHA tant que le sort dure.

Appris (3★)

Couronne de Flammes

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Personnelle · 3m
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage porte ses mains à ses tempes en récitant l'invocation. Un cercle de flammes dansantes se met alors à tourner autour de sa tête, pareil à une auréole, prêt à calmer l'impudent qui s'approcherait de trop près.

Dès qu'une créature rentre dans un rayon de 3m ou moins du Mage, une gerbe de feu s'échappe de la Couronne de Flammes et lui inflige 2D * / ∞ □ de feu. Au lancement de ce sort, le Mage peut désigner jusqu'à R créatures de son choix à exclusion de cet effet.

□ Appris (3⊛)

Éruption de chaleur

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	2m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage colle ses mains à sa poitrine afin de concentrer la puissance du Feu, puis la libère sous la forme d'une vague de chaleur terrible tout autour de lui.

Toutes les créatures à 2m ou moins du Mage subissent (10+R)* / ∞ □ de feu.

□ Appris (3★)

Feu sauvage

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Héroïque (5R)
Portée	1m, puis déplacement
Durée	Maintien
Résistance	CON difficile réduit



Ce terrible sort peut réduire un village en cendres, mais son caractère imprévisible a souvent coûté la vie à son lanceur.

Crée une zone de tempête de feu d'autant de m² que de réussites, adjacente au Mage. La forme de la zone est selon la volonté du Mage, mais doit être constituée de carrés de 1m.

À chaque round après le premier, si le Mage veut le maintenir, il doit faire un jet de Magie très difficile. S'il réussit, il peut remodeler la zone et la déplacer d'autant de mètres que de réussites. S'il échoue, la zone double de superficie et se déplace de 2D mètres dans une direction aléatoire (ce qui peut causer un sérieux problème au Mage ou à ses alliés).

Quiconque se trouve à n'importe quel instant dans la zone subit 30 * / ∞ □. Un jet de CON difficile divise par 2 les Dégâts (*).

Il n'est pas possible de maintenir ce sort à l'aide d'une Rune.

□ Appris (5★)

Flammèche

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Facile (1R)
Portée	Personnelle
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage récite une incantation et une flammèche d'une dizaine de centimètres apparaît dans sa main.

Fait apparaître une flammèche dans la main du Mage, qui éclaire comme une torche (6m de rayon).

De plus, le Mage peut mettre facilement le feu à tout élément inflammable avec, comme de la paille sèche ou de l'huile. Pour mettre le feu à un objet porté par un adversaire, le Mage doit réussir un jet de Corps à corps et l'adversaire peut utiliser sa Réaction (■) pour se défendre.

Appris (10★)

Fouet incandescent

Lancement	Action de Mouvement (►)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Personnelle
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage fait un mouvement circulaire du bras, et un ruban de feu apparaît dans sa main.

Il peut l'utiliser pour combattre, guidé par sa Magie bien plus que par l'agilité de ses mouvements. Certains Mages du Feu l'utilisent en dernier recours lorsqu'ils sentent qu'ils ne vont bientôt plus pouvoir faire appel à leur Magie pour se défendre.

Fait apparaître un long fouet de feu intense dans la main du Mage. Il disparaît instantanément s'il quitte cette dernière. Il éclaire comme une torche (6m).

Ce fouet est une arme dont les dégâts sont de (CHA+3)★ de feu, a une allonge supérieure (3m), et n'a besoin que d'une seule réussite au jet de Corps à corps au lieu de 2 pour Désarmer ou Faire trébucher un adversaire.

De plus, lorsqu'il attaque avec, le Mage peut utiliser son PSY à la place de son AGI pour faire ses jets de Corps à corps.

□ Appris (3★)

Incinération de Raya

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	10m
Durée	-
Résistance	CON partiel



Le Mage serre le poing devant son visage en regardant une créature ou un objet, qui prend feu immédiatement.

La cible subit (10+R) * / ∞ □ de feu et devient 8N F&U (LdR page 134). Un jet de CON normal empêche de prendre feu et un jet difficile divise par 2 les Dégâts (*).

□ Appris (4★)

Retour de flamme

Lancement	Réaction (■)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	Personnelle
Durée	-
Résistance	-



Il est idiot et dangereux de penser un Mage du Feu sans défense au corps à corps. Capables de causer une déflagration violente et contrôlée de leur épiderme, ils peuvent dévier une lame tout en brûlant sévèrement l'attaquant.

Suite à une attaque au corps à corps, réduit les Dégâts subis de 2D♥. L'attaquant subit autant de Dégâts (★) de feu avec une Pénétration Totale (∞□).

□ Appris (4★)

Rideau de flammes

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	20m
Durée	Maintien
Résistance	VIV normal annule si ciblé directement



Le Mage trace du doigt un trait devant lui en récitant l'incantation. Un rideau de flammes sort du sol, bloquant le passage.

Fait apparaître un mur de flammes rectiligne de 3m de haut, 1m de large, et d'autant de mètres de long que de réussites. Le rideau doit se trouver entièrement à 20m ou moins du Mage.

Toute créature franchissant le mur subit (15+R)★/∞□.

Si une créature se trouve à l'endroit où le Rideau de flammes apparaît, elle peut faire un jet de VIV normal. S'il est raté, elle subit les Dégâts du sort.

Si le Mage (ou le cas échéant la Rune) quitte la portée du sort, ce dernier prend fin.

□ Appris (4★)

Trait de feu

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	20m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage tend le bras et le doigt en direction de sa cible et un trait incandescent fuse sur elle.

Inflige (5+R)★/∞□ de feu à une cible à 20m ou moins.

□ Appris (2★)



Magie de la Terre


L'élément de la Terre regroupe tout ce qui a trait à la roche et ce qui pousse d'une manière générale. Les sorts de cet élément sont essentiellement défensifs ou constructifs, capables de rendre quasi-invulnérable ses alliés aux lames ennemies et de faire s'élever en un clin d'œil des murailles de roc. Toutefois quelques-uns exploitent également la puissance des vibrations de la terre ou le poids de la roche pour terrasser leurs ennemis.

Armure de pierre

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage désigne un personnage en joignant les index et les pouces devant lui. Les cailloux, le sable et la pierre aux alentours se décrochent et viennent se coller à son torse, ses bras et ses jambes, telle une armure antique burinée dans le roc.

La créature ciblée gagne (2+R) . Ne se cumule pas avec ceux d'une armure (le Manteau Vert de la Confrérie n'est pas une armure). Dormir en Armure de pierre est épuisant (l.dR page 133).

Appris (2★)

Colonnes de pierre

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	10m
Durée	-
Résistance	VIV normal partiel



Le Mage écarte les bras et commence à les faire vibrer. Des colonnes de pierre se mettent alors à émerger du sol.

Des cylindres de 1m de diamètre s'élèvent du sol jusqu'à $(5+R)$ m de hauteur, formant des colonnes de pierre. Le Mage peut créer autant de colonnes que de réussites, dans un rayon de 10m autour de lui, qui doivent être distantes d'au moins 1m les unes des autres. Le sol à cet endroit doit nécessairement être naturel et constitué de terre ou de pierre.

Quiconque se trouvant à 1m ou moins d'une colonne en train de s'élever peut faire un jet de VIV normal pour se décaler et éviter d'être écrasé ou emprisonné.

Si la colonne percute un obstacle en s'élevant (tel que le plafond d'une grotte), tout ce qui se trouve dessus subit 3D*.

Appris (3☆)

Croissance luxuriante

Lancement	Action Complexe (X)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	20m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage fait croître très rapidement un végétal.

Le Mage choisit un élément de végétation. Ce dernier se met à grandir et croître rapidement jusqu'à sa taille adulte.

Ce sort peut être utilisé pour faire croître des plantes grimpantes pour créer une échelle, un arbre poussant de travers pour faire un pont, etc. Ce sort ne peut en aucun cas être utilisé pour infliger des Dégâts.

Appris (3☆)

Excavation

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	10m
Durée	-
Résistance	-



Le Mage creuse un trou dans la terre ou la pierre.

Fait un trou de R mètres cubes dans de la terre ou assimilé, à un endroit désigné par le Mage dans un rayon de 10m autour de lui. Il est possible de faire de même dans de la pierre, mais dans ce cas la difficulté du jet de Magie augmente d'un cran. La matière enlevée est complètement détruite.

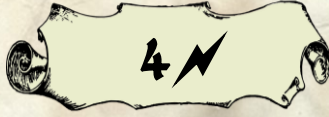
Il est possible de faire une Excavation dans du sable ou du gravier, mais le sable autour risque de venir reboucher le trou.

Une créature à qui on jette ce sort sous les pieds a droit à un jet de VIV normal pour ne pas tomber dans le trou formé.

Appris (2★)

Fracassement

Lancement	Action de Combat (⌘)
Jet Magie	Variable
Portée	20m
Durée	-
Résistance	VIV normal annule



Le Mage tend le bras en direction d'un objet visible en exposant sa paume, puis il ferme violemment le poing. L'objet explose en morceaux.

L'objet ne doit pas être plus gros qu'un sac de blé. Il est immédiatement fracassé en plusieurs dizaines de fragments et considéré comme intégralement détruit. Si l'objet est porté par un adversaire, ce dernier peut tenter de cacher l'objet à la vue du Mage pour faire échouer le sort en réussissant un jet de VIV normal.

La difficulté du sort dépend de la composition de l'objet :

- En verre ou fragile : facile
- En pierre ou en bois : difficile
- En métal : très difficile

Appris (10)

Grêle lapidaire

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	50m
Durée	-
Résistance	CON partiel



Le Mage fait tomber une grêle de pierres depuis le ciel ou le plafond d'une grotte pour blesser et incapaciter ses ennemis.

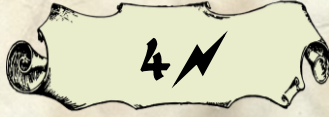
Le Mage doit se situer en extérieur, ou dans une caverne naturelle.

Le Mage désigne un carré de R mètres d'arête situé entièrement à 50m ou moins de lui. Toutes les créatures situées dans la zone subissent (2+R)★ contondants et sont ÉTOURDIÉS jusqu'au début du prochain round du Mage. Un jet de CON normal permet de ne pas être ÉTOURDI.

Appris (3★)

Lianes de Malaka

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Contact
Durée	24h
Résistance	FOR très difficile pour se libérer



Ce sort est communément utilisé pour menotter les bandits capturés.

Le Mage touche un objet ou un adversaire, qui doit être consentant ou incapable de combattre (ÉTOURDI, ASSOMMÉ, ENDORMI PROFONDÉMENT, etc.). Des lianes vertes s'entourent et s'enroulent autour de la cible pour l'entraver, au choix du Mage (immobilisée au sol, menottée, bâillonnée, etc.). L'effet perdure pendant 24h, mais les lianes peuvent être brisées avec un jet de FOR très difficile (une seule tentative), ou détruites (elles ont (R×5)♥).

Appris (3☆)

Perception des vibrations

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Personnelle · R mètres
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage améliore sa perception du monde en écoutant les vibrations du sol.

Tant que le Mage est en contact direct avec le sol (par exemple soit en étant pieds nus ou en posant la main au sol), il a parfaitement conscience de tout ce qui se trouve en contact avec le sol dans un rayon de R mètres autour de lui. Cela lui permet par exemple de repérer un adversaire invisible ou de savoir si quelqu'un se trouve derrière une porte. Les informations sont toutefois limitées à ce qui peut produire des vibrations.

Appris (2★)

Pétrification

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	5m
Durée	-
Résistance	CON normal partiel



Le Mage serre le poing en regardant un adversaire. Celui-ci commence à se transformer en pierre, jusqu'à ne plus être qu'une statue, comme fossilisé.

Le Mage désigne un adversaire à 5m ou moins. Au début de son prochain round, cet adversaire doit réussir un jet de CON normal ou être complètement transformé en pierre (il meurt). Même si le jet est réussi, l'adversaire a le Désavantage à tous ses jets de Compétence durant ce round.

□ Appris (3☆)

Poings telluriques

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Personnelle
Durée	Maintien
Résistance	-



Les doigts du Mage se soudent entre eux et se chargent en roc solide au terme de l'incantation, transformant ses poings en instruments de destruction.

Les poings du Mage sont considérés comme des armes infligeant $(3 \times \text{FOR}) * / 5 \square$ contondants. De plus, lorsqu'il attaque avec, le Mage peut utiliser son PSY à la place de son AGI pour faire ses jets de Corps à corps.

Cependant, tant qu'il est sous l'effet de ce sort, le Mage ne peut plus utiliser ses mains pour réaliser des actions nécessitant de la précision.

Cet enchantement ne se cumule pas avec quel qu'autre enchantement d'arme.

Appris (2★)

Rempart de pierre

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	25m
Durée	-
Résistance	VIV normal partiel



*Le Mage lève rapidement un bras de bas en haut et frappe le sol du pied.
Un mur de roc s'élève alors du sol pour le protéger ou fermer un accès.*

Un mur de pierre vertical et rectiligne s'élève hors du sol. Le mur peut faire jusqu'à R mètres de haut, 50cm de large et $(2 \times R)$ m de long. Il doit se trouver entièrement dans un rayon de 25m autour du personnage. Le sol à cet endroit doit nécessairement être naturel et constitué de terre ou de pierre.

Quiconque se trouvant à l'endroit où le mur s'élève peut faire un jet de VIV normal pour se décaler du côté de son choix. Si le jet est raté, c'est le Mage qui décide.

Appris (4★)

Réplique sismique

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Cône de 10m
Durée	-
Résistance	CON normal annule



Le Mage frappe violemment le sol du pied, ce qui génère une onde sismique qui fait chuter ses adversaires.

Toutes les créatures dans un cône de 10m devant le Mage et en contact avec le sol tombent À TERRE (LdR page 133). Un jet de CON normal annule l'effet.

Appris (2★)

Rocher hurlant

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	20m
Durée	-
Résistance	Jet de Défense annule



Le Mage frappe violemment le sol du pied, faisant sortir un gros rocher qui se met à flotter quelques instants devant lui. D'un geste, il l'envoie sur un ennemi dans un sifflement strident.

Le Mage doit se situer en extérieur, sur un sol naturel. La cible, située à 20m ou moins, subit (15+R)* contondants. Il est possible de réagir à cette attaque avec un jet de Défense (confronté au jet de Magie). Ce sort fait beaucoup de bruit, et inflige de lourds dégâts aux objets, murs et fortifications (à la discrétion du Conteur).

Appris (2★)

Sang végétal

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	Personnelle
Durée	R rounds
Résistance	-



Le Mage infuse son corps à l'aide d'une force de vie végétale. Son sang est temporairement altéré pour se charger en chlorophylle, ce qui le rend plus résistant et donne à sa peau un aspect verdâtre.

Au début de son round, le Mage se soigne de 2 ♥ s'il a été blessé depuis le début de son dernier round.

De plus, il a l'Avantage à ses jets de CON pour résister au poison.

Ces deux effets durent R rounds.

Appris (3☆)

Scellement

Lancement	Action de Combat (✕)
Jet Magie	Normal (2R)
Portée	Contact
Durée	Maintien
Résistance défoncer	FOR difficile pour



Scelle par Magie un accès ou un objet.

Le Mage touche une porte, une grille, un couvercle, etc. qui est déjà clos. Il devient impossible de l'ouvrir autrement qu'en le défonçant, ce qui requiert un jet de FOR difficile.

Appris (2★)

Signature du Mage

Lancement	Action de Combat (⚔)
Jet Magie	Facile (1R)
Portée	Contact
Durée	-
Résistance	-



Laisse une trace indélébile qui peut être utilisée comme point de référence par d'autres sorts.

Le Mage trace du bout de son doigt une marque qui lui est propre (il doit toujours faire la même) sur n'importe quel support plat d'au moins 10cm par 10cm. Cette dernière luit faiblement dans le noir, et permet d'attester que c'est un Mage qui a effectué la signature. Ce sort est utilisé en général pour attester l'authenticité d'un document de la Confrérie. La marque s'efface immédiatement si son support est détruit ou abimé (papier déchiré, pierre burinée, verre rayé).

Un Mage peut lancer Signature du Mage même s'il ne le connaît pas. Dans ce cas, cela lui coûte 3M et le jet de Magie est difficile.

Appris (1★)

Stèle protectrice

Lancement	Réaction (■)
Jet Magie	Difficile (3R)
Portée	10m
Durée	1 round
Résistance	-



D'un geste ascendant de la main, le Mage fait sortir du sol une grande plaque de pierre pour mettre à l'abri un allié (ou lui-même). La stèle reste quelques secondes avant de tomber en poussière.

Annule tous les effets d'une attaque à distance visant la cible du sort.

De plus, jusqu'au début du prochain round du Mage, toutes les attaques au corps à corps et à distance visant la cible ont le Désavantage.

Appris (3☆)

Voile de tempête de sable

Lancement	Action de Combat (⊠)
Jet Magie	Très difficile (4R)
Portée	Personnelle · 4m
Durée	Maintien
Résistance	-



Le Mage dessine des arabesques complexes dans l'air, puis trace du doigt un cercle au sol autour de lui. Un voile de sable tourbillonnant à grande vitesse se forme alors autour de lui. Le sable est extrêmement abrasif, et gêne toute visibilité.



Fait apparaître un voile de sable tourbillonnant de quelques centimètres d'épaisseur, qui forme un cylindre de 6m de haut et de 4m de rayon autour du Mage. Le voile est fixe et ne se déplace pas avec le Mage. Il n'est pas possible de voir au travers du voile depuis l'extérieur (et cela reste approximatif depuis l'intérieur).

Quiconque traverse le voile de l'extérieur vers l'intérieur subit (2D+R)★ tranchants. Les projectiles sont automatiquement détruits peu importe le sens dans lequel ils traversent le voile.

Si une créature se trouve à l'endroit où le Voile de tempête de sable apparaît, elle peut faire un jet de VIV normal. S'il est raté, elle subit des Dégâts comme si elle avait traversé le voile.

□ Appris (4★)





Les pages perdues...

*Ce qui a été oublié jadis est désormais perdu,
mais tout ce qui a été perdu peut être retrouvé.*



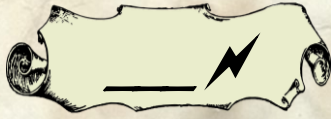
Lancement

Jet Magie

Portée

Durée

Résistance



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Lancement

Jet Magie

Portée

Durée

Résistance



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





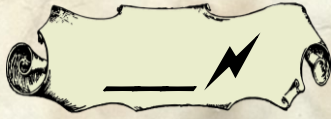
Lancement

Jet Magie

Portée

Durée

Résistance



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



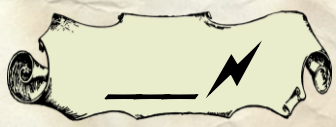
Lancement

Jet Magie

Portée

Durée

Résistance



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Liste des sorts rapide

Appris	Nom du sort	Élément	★
<input type="checkbox"/>	Condenser l'eau	Eau	1
<input type="checkbox"/>	Flammèche	Feu	1
<input type="checkbox"/>	Fracassement	Terre	1
<input type="checkbox"/>	Orbe de lumière	Air	1
<input type="checkbox"/>	Signature du Mage	Terre	1
<input type="checkbox"/>	Analyse kaléidoscopique	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Arme de glace	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Arme flamboyante	Feu	2
<input type="checkbox"/>	Armure de pierre	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Berceuse de l'eau vive	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Bourrasque	Air	2
<input type="checkbox"/>	Brume de la Guivre	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Brume mentale	Air	2
<input type="checkbox"/>	Champ statique	Air	2
<input type="checkbox"/>	Éblouissement	Air	2
<input type="checkbox"/>	Excavation	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Extirpation du poison	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Lévitiation	Air	2
<input type="checkbox"/>	Lianes de Malaka	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Messager du Vent	Air	2
<input type="checkbox"/>	Perception des vibrations	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Poings telluriques	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Récompense du soiffard	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Réplique sismique	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Respiration aquatique	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Rocher hurlant	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Scellement	Terre	2
<input type="checkbox"/>	Soins	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Souffle glacial	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Tesson de glace	Eau	2
<input type="checkbox"/>	Trait de Feu	Feu	2
<input type="checkbox"/>	Vent de murmure	Air	2
<input type="checkbox"/>	Zéphyr fringant	Air	2
<input type="checkbox"/>	Aspect terrifiant	Feu	3
<input type="checkbox"/>	Assèchement	Eau	3

<input type="checkbox"/>	Boule de Feu	Feu	3
<input type="checkbox"/>	Bulle scintillante	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Cercle de gel	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Charisme du Phénix	Feu	3
<input type="checkbox"/>	Colonnes de pierre	Terre	3
<input type="checkbox"/>	Couronne de flammes	Feu	3
<input type="checkbox"/>	Création d'eau	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Croissance luxuriante	Terre	3
<input type="checkbox"/>	Éclair	Air	3
<input type="checkbox"/>	Envol	Air	3
<input type="checkbox"/>	Éruption de chaleur	Feu	3
<input type="checkbox"/>	Fouet incandescent	Feu	3
<input type="checkbox"/>	Grêle lapidaire	Terre	3
<input type="checkbox"/>	Guérison des maladies	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Intelligence de cristal	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Marche sur l'onde	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Pétrification	Terre	3
<input type="checkbox"/>	Sanctuaire silencieux	Air	3
<input type="checkbox"/>	Sang végétal	Terre	3
<input type="checkbox"/>	Stèle protectrice	Terre	3
<input type="checkbox"/>	Subtilisation de force	Air	3
<input type="checkbox"/>	Ultime reflet	Eau	3
<input type="checkbox"/>	Clone de fumée	Air	4
<input type="checkbox"/>	Espion d'interdit	Air	4
<input type="checkbox"/>	Glaciation	Eau	4
<input type="checkbox"/>	Immortalité du martyr	Eau	4
<input type="checkbox"/>	Incinération de Raya	Feu	4
<input type="checkbox"/>	Invisibilité du Bavbiyane	Air	4
<input type="checkbox"/>	Lecture des nuages	Air	4
<input type="checkbox"/>	Noyade de Nimue	Eau	4
<input type="checkbox"/>	Rempart de pierre	Terre	4
<input type="checkbox"/>	Retour de flamme	Feu	4
<input type="checkbox"/>	Rideau de flammes	Feu	4
<input type="checkbox"/>	Soins de Windik	Eau	4
<input type="checkbox"/>	Torrent de soins de Sabina	Eau	4
<input type="checkbox"/>	Vertige paralysant	Air	4
<input type="checkbox"/>	Voile de tempête de sable	Terre	4
<input type="checkbox"/>	Feu sauvage	Feu	5
<input type="checkbox"/>	Geste du souvenir	Air	5

Crédits

Grimoire de Mage

Version 1.0.0
10/04/2026

Pour « les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle » 2nd Édition

Créateur : Paul AUBERTIN

Relecteurs et testeurs : Rodolphe V., Nowas, Anthony R, Guillaume N, Florent D.

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>

Tous les retours constructifs sont les bienvenus !



Copyright © 2026 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.



Crédits illustrations

Les illustrations des sorts ont été créées à l'aide du logiciel d'IA Midjourney (et de beaucoup de temps), puis retouchées si nécessaires.

Toutes les autres illustrations utilisées proviennent d'Internet et sont libres de droits.

Crédits polices

Toutes les polices utilisées sont libres de droits.

Police gothique Ruritiana : Paul Lloyd
(<http://moorstation.org/typoasis/designers/lloyd/>)

Police Kingthings Petrock :
<https://www.fontsquirl.com/license/Kingthings-Petrock>

Police PT Serif : <https://www.dafontfree.io/pt-serif-font-family/>

Police Roustel :
<https://www.dafont.com/roustel.font>

Glossaire

Personnage Joueur	PJ	Point de Vie	♥
Personnage Non-Joueur	PNJ	Point de Pouvoir	⚡
Maitre du Jeu	Conteur	Point d'Armure	♣
FOR ce	FOR	Pénétration	□
CON stitution	CON	Pénétration Totale	∞ □
CHA risme	CHA	Défense passive	⊞
PSY chisme	PSY	Point de Destinée	⊕
VOL onté	VOL	Point de Création	✂
INT elligence	INT	Caractéristique	👉
AGI lité	AGI	Compétence	👋
VIV acité	VIV	Mouvement	👣
PER ception	PER	Talent	◆
xD és à six faces	xD	Trait	◇
Réussite sur y ou plus	y+	Pouvoir	❖
xD és à six faces et réussite sur y ou plus	xD/y+	Dégât	✱
Nbr de Réussites à un jet	R	Avantage	📊
		Désavantage	☐
		Eureka	📖
		Challenge de PNJ	⚔
		Action de déplacement	➤
		Action de combat	⚔
		Action rapide	➡
		Action complexe	⌚
		Réaction	⚡

Bienvenue dans le monde d'Illuria

Il y a trois mille ans, les Dieux Jumeaux sont descendus des cieux pour apporter l'unité et la gloire aux Humains. Ils fondèrent l'Empire, à la bannière d'azur et d'or sous laquelle tous pourraient connaître la paix et la prospérité. Ils firent ensuite cadeau de la Magie à une poignée d'entre eux afin de protéger leurs frères.

Mais il y eut la Grande Guerre et, après avoir mené les Humains à la victoire, las de tant de violence, les Dieux Jumeaux s'en furent là où nul ne pouvait les suivre.

Trois millénaires de paix se sont écoulés sans progrès ni changement, et l'Empire n'aspire qu'à une chose : montrer aux Dieux qu'il est digne de leur retour.

L'aventure n'attend que vous !

Ce livre est le recueil de tous les sorts du Livre de Règles et du Livre des Adversaires, en version corrigée par la FAQ, présentés de manière agréable avec un sort par page, et agrémentés d'une illustration.

Avec lui, vivez de manière immersive votre rôle de Mage de la Confrérie, en notant petit à petit les sorts que vous apprenez.

**Pour l'Empire et les Dieux
Jumeaux !**