

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk

# LE MAGE DES SABLES

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire  
Une aide de jeu officielle proposée par Silent Storm  
dans *Rising Sun 14*

Traduit par Emmanuel LUC

Relecture : Zaoutir, Eric DUBOURG, Florent HARO

Illustrations : Gary Chalk

## LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

[www.loup-solitaire.fr](http://www.loup-solitaire.fr)

## LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.  
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

## Le Mage des Sables

Tous les Sharnazim ne sont pas des assassins musculeux adeptes du cimenterre. Il en est d'autres qui, par la grâce de la Mère des Sables, ont bénéficié d'une amélioration de leur esprit au lieu de leur corps. Ce sont les Kivosha (se prononce « *key-VOE-shah* »), au singulier Kivosh (se prononce « *key-vosh* »). Ils suivent avec dévouement les caprices de la Mère des Sables, souvent aux côtés d'éclaireurs sharnazim et des factions guerrières en tant que soutiens et conseillers.

Tandis que la plupart des Kivosha se contentent de rester en arrière lorsque leurs compagnons combattants se ruent à l'assaut, certains suivent eux-mêmes les voies du combat, quoique sous une forme bien plus mystérieuse. Après la chute du Zakan Noir, quand la Vassagonie commença à tolérer de plus en plus de voyageurs au sein de ses frontières, cette confrérie de mages était encore inconnue.



**Aventures.** Les Mages des Sables se rencontrent rarement seuls. Leur magie prend un lourd tribut sur leur personne, de sorte qu'ils exercent typiquement l'une des deux charges suivantes : ils servent soit avec des Sharnazim d'un seigneur local, soit ils ont des Sharnazim à leur service. Habituellement, les Mages des Sables s'enrôlent dans l'armée jusqu'à ce qu'ils acquièrent une puissance suffisante pour forger leur propre destinée. À ce moment, ils peuvent rechercher une alliance avec un potentat, ou peuvent établir une

résidence dans une colonie et engager des Sharnazim renégats comme émissaires et gardes du corps.

**Profil.** Comme la plupart des lanceurs de sorts non alignés au Bien, le désir de pouvoir est la plus grande motivation pour ce genre d'individus. Typiquement, plus ils en ont, plus ils en veulent. Depuis des décennies, les plus brillants d'entre eux recherchent un moyen de découvrir de nouveaux sorts et des Voies à suivre, comme le firent leurs ancêtres de nombreuses années plus tôt. Des rumeurs prétendent que des nations voisines - spécialement la Cloeasia et le Dessi - ont enfoui des secrets dont les Kivosha auraient pu se servir.



**Religion.** Comme les Sharnazim, les Kivosha respectent le Zakhhan en tant qu'élément de leur religion. Il est vénéré comme un dieu - quoique un dieu très mineur pour ces mages. La Mère des Sables (le nom donné à l'entité qui fait mouvoir le sable et étend le désert) est vénérée par eux plus que toute autre chose, car la croyance veut qu'elle accorde aux mages leurs pouvoirs partout où soufflent les vents. En outre, la majorité des mages sont superstitieux et ne s'éloignent pas des frontières de la Vassagonie sans avoir à leur côté une bourse de sable de leur patrie. Ils plongeront la main dans ce sable pour rechercher la volonté de la Mère des Sables, pour la vénérer, ou chaque fois qu'ils ressentiront le besoin d'être plus proches de leur magie et de leur religion.

**Antécédents.** L'entraînement des Kivosha prend place dans une série de cavernes souterraines situées dans les grandes montagnes au sud de Barrakeesh. Nul autre qu'eux n'en connaît la localisation. Acheminés inconscients dans leur jeunesse à cet endroit, il leur est ensuite interdit de le quitter avant d'être fins prêts. À ce moment seulement, ils apprennent où ils se trouvaient pendant toutes ces années. Leur passé mystérieux et leur supposé lien ténu à la Mère des Sables leur procure un respect spécial de la part de la population et de la plupart des Sharnazim.

**Autres classes.** Les Mages des Sables fréquentent plus ou moins d'égal à égal les simples Vassagoniens et les Sharnazim, mais ils essaient toujours d'exercer un contrôle sur qui que ce soit autour d'eux. Après tout, nul n'est plus proche de la Mère des Sables que ses élus. Face aux étrangers à leur patrie, ils se montrent prudents et hésitants.

## Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Mages des Sables.

**Note Raciale.** Tous les Kivosha sont de naissance vassagonienne. Avant d'être admis par les Mages des Sables confirmés, un test de lignage est conduit pour s'assurer que le sang est suffisamment pur.

**Caractéristiques.** Le Mage des Sables utilise tant l'Endurance que la Volonté pour alimenter ses sorts. Par conséquent, tant la Constitution que la Sagesse sont importantes. L'Intelligence peut cependant être encore plus importante, car c'est cette caractéristique qui détermine quel niveau de contrôle un mage exerce sur ses sorts.

**Dé d'Endurance :** d4

**Vitesse de base :** 9 mètres

**Richesse de départ :** 300 couronnes d'or

## Compétences de classe

Les compétences de classe du Mage des Sables (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (arcanes, géographie, histoire, religion) (Int), Diplomatie (Cha), Évasion (Dex), Discrétion (Dex), Renseignements (Cha), Perception (Sag), Psychologie (Sag), Soins (Sag) et Survie (Sag).

**Points de compétence au 1<sup>er</sup> niveau :** (4 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétence pour chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Mage des Sables.



**Armes et armures.** Les Mages des Sables sont formés au maniement des armes suivantes : khanjar (voir la classe de Sharnazim où l'arme est présentée), dague, bâton, lance, dards et fronde. Les Mages des Sables faisant partie de l'armée disposent de deux khanjars. Si l'un d'eux est perdu ou cassé, ils peuvent faire comme les Sharnazim, à savoir faire leur rapport dans une garnison et en obtenir un autre, bien qu'ils soient réprimandés pour cela. Ils ne peuvent porter aucune armure.

**Choix de Voie.** À chaque niveau, un Mage des Sables peut choisir un nouveau Degré de sort dans une Voie qu'il connaît déjà, ou dans une Voie qu'il n'a pas encore expérimenté. Si le Mage connaît déjà les quatre premiers Degrés de la Voie et que son Intelligence est de 16 ou plus, il peut choisir d'apprendre le sort de Maître de la Voie.

Si son Intelligence est de 18 ou plus et qu'il connaît déjà le sort de Maître, il peut choisir d'apprendre le sort de Grand Maître de la Voie. Les sorts de Maître ne peuvent être lancés

qu'une fois par jour. Les sorts de Grand Maître ne peuvent être lancés que tous les deux jours.

Lorsqu'un mage atteint la Maîtrise d'une Voie, le DD pour contrer tout sort de cette Voie est augmenté de 5. Une fois la Grande Maîtrise atteinte, le DD pour contrer est encore augmentée de 5 (pour un total de + 10 au DD).

Les sorts de Degré I peuvent être lancés à volonté.

Ceux de Degré II peuvent être lancés un nombre de fois par jour égal au modificateur d'Intelligence + 2.

Ceux de Degré III peuvent être lancés un nombre de fois par jour égal au modificateur d'Intelligence + 1.

Ceux de Degré IV peuvent être lancés un nombre de fois par jour égal au modificateur d'Intelligence. Si le modificateur d'Intelligence est de 0 ou moins, cela affecte en conséquence le nombre de sorts pouvant être jetés et clôt la perspective de lancer des sorts de Degré IV ainsi que toute acquisition par des moyens normaux de la Maîtrise d'un sort.

**Conscience Psychique, Volonté.** Le Mage obtient l'aptitude de gagner des points de Volonté nécessaires dans les jets de sorts et les Combats Psychiques. La Volonté au 1<sup>er</sup> niveau est égale à la moitié du score de Sagesse, arrondie à l'inférieur. Elle augmente ensuite de 1d4 points à chaque niveau. Le score de Volonté est régénéré d'une valeur égale au score de Charisme du Mage des Sables chaque jour au lever du soleil.

**Familiarité du sable.** Lorsqu'il combat sur un terrain sablonneux (désert, plage, etc.), le Mage des Sables bénéficie d'un bonus de +1 à ses attaques au corps à corps grâce à son entraînement.

**Conscience Psychique (Créer un Bouclier).** Voir le Combat Psychique page 185 de *l'Encyclopédie du Monde*.

**Combat Magique.** Un Kivosh utilise son bonus de base à l'attaque magique lorsqu'il utilise ses sorts. C'est effectué uniquement pour les sorts qui doivent toucher une cible, et non pour des sorts à zone d'effet. Le DD de *Contre-sort* d'un sort de Kivosh est égal à 15 + (Degré x 3). Les sorts de Maître et de Grand Maître sont considérés comme respectivement les Degrés V et VI. Sauf si cela est noté dans la description du sort, tous les sorts de Voies sont effectués en action standard et lancés à la fin du round.

**Sacrifice.** À ce passage de niveau, un Mage doit choisir de renoncer soit à son jet de hausse de points d'Endurance, soit à son jet de hausse de points de Volonté (dans le cas du renoncement au jet de hausse de Points d'Endurance, le mage peut cependant ajouter son bonus de Constitution à son total précédent d'Endurance). Par ce sacrifice, il devient capable de diminuer le coût de lancement de ses sorts dans une Voie, soit de 1 point d'Endurance, soit de 1 point de Volonté (selon le sacrifice choisi).

Au second Sacrifice (passage au niveau 12), il peut réduire le coût de lancement des sorts d'une Voie de 1 point de l'élément qu'il n'avait pas choisi au niveau 6.

Au troisième Sacrifice (passage au niveau 18), le choix est volontaire. Le Mage peut renoncer à augmenter en points d'Endurance et en points de Volonté jusqu'au niveau 20, en échange de la diminution du coût de lancement de tous ses sorts de 1 point

d'Endurance et de 1 point de Volonté. Dans tous les cas, le coût de lancer minimum (en Points d'Endurance et en Points de Volonté) reste de 1.

*Exemple : Razir al-Marash atteint le niveau 6. Il décide de renoncer à jeter un d4 pour augmenter son total de points d'Endurance (il l'augmente cependant de son bonus de Constitution). Comme récompense de ce sacrifice, les coûts des sorts nécessitant la dépense de points d'Endurance sont réduits de 1 – il choisit la Voie de la Chaleur pour cet effet. Au passage du niveau 12, il est par conséquent obligé de renoncer à jeter 1d4 pour augmenter ses points de Volonté- il choisit la Voie des Insectes dont les sorts lui coûtent 1 Point de Volonté en moins. Au passage du niveau 18, il décide de renoncer tant à jeter les dés pour augmenter ses Points d'Endurance et ses Points de Volonté.*

**Harmonie du Sable.** Le Mage des Sables gagne un bonus sur ses tests de Perception et de Discrétion dans le désert égal à la moitié de son niveau de personnage, arrondi à l'inférieur.

**Survie du sable.** Le Mage des Sables gagne aux tests de Survie dans le désert un bonus égal à son niveau divisé par deux, arrondi à l'inférieur.

**Transfert.** Un Mage peut convertir des points de Volonté en points d'Endurance au taux de trois pour un en réalisant un jet de Vigueur contre un DD de 15 + 1 pour chaque point d'Endurance voulu. Il peut aussi convertir des points d'Endurance en points de Volonté au taux de 1 pour 2 en réalisant un jet de Volonté contre un DD de 15 + 1 pour chaque point de Volonté désiré. Le nombre de points transférés doit être décidé à l'avance. Un échec signifie que le Mage perd le total + 1 point de dégât supplémentaire à cause de l'effort.

**Conscience Psychique (Attaque).** Voir le Combat Psychique p 185 de *l'Encyclopédie du Monde*.

**Augmentation.** Une fois par jour tous les cinq niveaux (arrondis à l'inférieur), et s'il a atteint la Maîtrise dans la Voie du sort lancé, le Kivosh peut choisir d'augmenter la difficulté de *Contre-sort* de l'un de ses sorts de 5, s'il a atteint la Maîtrise dans la Voie du sort lancé. S'il a atteint la Grande Maîtrise, la difficulté est augmentée de 10.

**Foulée du sable.** La Vitesse de base passe à 12 mètres.

**Conscience Psychique (Bouclier Instinctif).** Voir le Combat Psychique page 185 de *l'Encyclopédie du Monde*.

**Maîtrise.** À ce niveau, un Mage est presque certain d'obtenir la Maîtrise d'au moins une Voie. S'il ne peut atteindre la Maîtrise en raison d'une Intelligence trop basse, il peut choisir une Voie dans laquelle il possède le Degré IV. Il a le choix alors, soit d'obtenir un nouveau Degré dans une autre Voie comme d'ordinaire, soit de sacrifier cet autre Degré afin d'obtenir la Maîtrise.

**Grande Maîtrise.** Comme ci-dessus, sauf que le Mage doit déjà posséder la Maîtrise et ne pas avoir l'Intelligence suffisante pour atteindre la Grande Maîtrise (il doit être suffisamment intelligent pour atteindre la Maîtrise par soi-même). À nouveau, il peut renoncer à un autre Degré dans une Voie afin de devenir un Grand Maître d'une Voie dans laquelle il est déjà Maître.

*Pour de plus amples informations sur la durée, la portée, les jets de sauvegarde et les coûts en points d'Endurance (PE) et points de Volonté (PVol), voir la liste des sorts à la fin de cette description de classe. Les abréviations présentes dans ce texte comprennent BBAM pour bonus de base à l'attaque magique et DMB pour dégât magique de base.*

**Note traducteur et relecteur :** la traduction a été effectuée d'après la dernière version du Sand Mage, et comporte en conséquence de nombreuses différences (notamment au niveau du coût de lancement de certains sorts) par rapport à la classe publiée dans Rising Sun 14.

### MAGE DES SABLES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Bonus de base à l'attaque magique	Dégât magique de base	Spécial
1	+1	+1	+0	+1	+1	1d4	Choix de Voie, Conscience Psychique, Volonté, Familiarité du sable, Combat Magique
2	+1	+1	+0	+1	+2	1d4	Choix de Voie
3	+2	+2	+1	+2	+3	1d4	Choix de Voie
4	+2	+2	+1	+2	+4	1d6	Choix de Voie, Conscience Psychique (Créer un Bouclier)
5	+3	+3	+1	+3	+5	1d6	Choix de Voie
6	+3	+3	+2	+3	+6/+1	1d6	Choix de Voie, Sacrifice
7	+4	+3	+2	+3	+7/+2	1d8	Choix de Voie, Harmonie du sable
8	+4	+4	+2	+4	+8/+3	1d8	Choix de Voie
9	+5	+4	+3	+4	+9/+4	1d8	Choix de Voie, Survie du sable
10	+5	+5	+3	+5	+10/+5	1d10	Choix de Voie, Transfert, Augmentation
11	++6/+1	+5	+3	+5	+11/+6/+1	2d4	Choix de Voie
12	++6/+1	+6	+4	+6	+12/+7/+2	2d4	Choix de Voie, Conscience Psychique (Attaque), Sacrifice
13	++7/+2	+6	+4	+6	+13/+8/+3	2d6	Choix de Voie, Foulée du sable
14	+7/+2	+6	+4	+6	+14/+9/+4	2d6	Choix de Voie
15	+8/+3	+7	+5	+7	+15/+10/+5	2d6	Choix de Voie, Conscience Psychique (Bouclier Instinctif)
16	+8/+3	+7	+5	+7	+16/+11/+6/+1	2d8	Choix de Voie
17	+9/+4	+8	+6	+8	+17/+12/+7/+2	2d8	Choix de Voie
18	+9/+4	+8	+6	+8	+18/+13/+8/+3	2d8	Choix de Voie, Sacrifice
19	10/5	+9	+6	+9	+19/+14/+9/+4	2d10	Choix de Voie, Maîtrise
20	10/5	+9	+6	+9	+20/+15/+10/+5	2d10	Choix de Voie, Grande Maîtrise

## Voie de la Chaleur

### **I. Accablé de Chaleur (-2 PE)**

Faisant appel à la température du désert, dont ils ont fait leur demeure, les Kivosh peuvent créer une zone de chaleur intense autour d'une cible. Cette cible subit une perte de 2 points en Force et en Dextérité pendant 2 rounds. Les créatures vivant dans des climats désertiques bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

Durée : 2 rounds

Jet de sauvegarde : un jet de Vigueur annule l'effet.

Portée : 45 mètres

### **II. Mains Ardentes (-4 PE)**

Les mains du Kivosh sont entourées de flammes dans le round suivant l'incantation de ce sort. En utilisant une action complexe, il peut effectuer des attaques de contact avec son BBAM. Chaque fois qu'il touche, il inflige son DMG en dégâts de feu. Le feu peut enflammer les vêtements dans 50% des cas.



Durée : jusqu'à ce qu'une attaque de contact réussisse (max. 3 rounds), ensuite pendant un round d'attaque

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : contact

### **III. Eclair de Feu (-3 PE par \*)**

Le Mage devenant à la fois capable de concentrer de la chaleur et de créer du feu, l'incantation de ce sort est rendue possible. Par une action complexe, le Kivosh peut envoyer de ses mains un éclair de flammes rectiligne pour frapper une cible. Cela requiert un jet d'attaque à distance au plus haut BBAM. S'il le rate, tout ce qui se trouve dans la ligne droite est frappé à la place de la cible. Si la portée est atteinte par l'éclair et qu'il ne touche rien, le sort est dissipé, provoquant le coût minimal en PE. Les combustibles s'enflamment lorsque le feu les frappe. Le mage peut décider de la hauteur des dommages causés par le sort. Ceux-ci sont un multiple de son DMB (maximum 3). Le sort coûte au mage 2 PE par nombre de DMB.

*Exemple : un Mage des Sables de niveau 7 a un DMB de 1d8. Il lance un éclair de feu sur un adversaire et choisit de lui infliger 3 fois son DMB, soit 3d8 en dégâts. Il dépense donc 3 fois le coût minimal du sort, soit  $3 \times 3 \text{ PE} = 9 \text{ PE}$ .*

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : jet de Réflexes réduit de moitié les dégâts.

Portée : 30 mètres

### **IV. Jet de Flammes (-4 PE)**

Les compagnons du Kivosh feraient bien de rester derrière lui quand il lance ce sort, car il libère des particules de feu en demi-cercle devant lui. Chaque cible ou objet pris dans la zone d'effet subit le DMB du Mage en dégâts de feu. Les combustibles en contact avec le sort s'enflamment. La couverture procurée par des objets ou d'autres créatures entre le mage et une cible réduit ou même annule les dommages potentiels.

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : un jet de Réflexes réduit de moitié les dégâts.

Portée : 15 mètres à partir du mage en avant dans chaque direction de ses bras déployés

### **M. Arme Ardente (-6 PE, -1 PVol/round)**

La Maîtrise de la Voie de la Chaleur permet au mage d'enchanter par le feu toute arme qu'il touche. L'arme n'est pas endommagée de quelque manière que ce soit, et continue de brûler pendant un nombre de rounds égal au niveau du lanceur de sort divisé par deux (arrondi à l'inférieur). Les armes ardentes portées par le Mage qui les a enchantées infligent un dommage supplémentaire de feu égal au DMB de celui-ci. Les armes ardentes portées par d'autres personnes infligent un dommage supplémentaire de feu de +1d4.



Durée : jusqu'au niveau du lanceur de sort en rounds divisé par 2

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : objet

### **GM. Immolation (-8 PE, -2 Pvol/round)**

En effectuant une action complexe, le mage peut devenir entièrement couvert de flammes qui ne le brûlent pas, mais peuvent blesser d'autres personnes. Une fois le sort lancé, l'invocateur doit dépenser à chaque round une action de mouvement pour se concentrer afin de maintenir son contrôle sur les flammes. Les ennemis qui infligent des dégâts au mage au corps à corps subissent 1d6 points de dégâts de feu en raison de l'aura de chaleur intense, et les flammes qui en irradient **(A)**. Ceux que le Mage touche par une attaque de contact subissent son DMB + un dégât de feu supplémentaire de 1d6. Ces attaques se font au plus haut BBAM **(B)**.

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : un jet de Réflexes réduit de moitié les dégâts de corps à corps **(A)**;

pas de jet de sauvegarde pour les dégâts infligés par les attaques de contact du Mage **(B)**

Portée : contact

## **Voie de la Lumière**

### **I. Illuminer / Obscurcir (-2 PVol)**

Un objet inanimé peut être utilisé pour soit émettre, soit absorber une lumière égale à 4,5 mètres de diamètre. Si l'ombre est choisie, tout sujet dans la zone d'effet gagne 15% en camouflage. L'objet doit être saisi pour que l'effet puisse d'illumination ou d'obscurcissement puisse se maintenir.

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : objet touché

### **II. Sphère de Lumière / d'Obscurité (-3 PVol\*)**

Le Mage peut créer une zone aussi brillante que le soleil au zénith en Vassagonie ou aussi sombre que la caverne la plus profonde, aussi longtemps qu'il reste concentré. La

zone d'effet initiale est de 4,5 mètres de diamètre. Augmenter d'une tranche de 1,5 mètre de diamètre coûte 3 PVol supplémentaires. Si une sphère d'obscurité est créée, les créatures présentes dans la zone d'effet sont considérées comme aveuglées et subissent les malus en conséquence.

Durée : concentration, jusqu'à 5 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 30 mètres

### **III. Scintillement (-4 PVol)**

La forme d'une cible semble se tortiller et se brouiller comme si elle était en mouvement constant, comme un mirage dans le désert. Cet effet lui procure un bonus de +3 à sa Classe d'Armure qu'elle soit prise au dépourvu ou non.

Durée : 1 round par 2 niveaux du lanceur (arrondi à l'inférieur)

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : soi-même ou créature touchée

### **IV. Vision Nocturne (-4 PVol)**

Ce sort permet au Kivosh d'ignorer les effets d'aveuglement dus aux ténèbres naturelles. Il peut voir clairement jusqu'à 7,5 mètres par niveau de lanceur, bien que sans distinguer les couleurs. En doublant le coût de lancement, le Mage peut aussi voir à travers des ténèbres magiques.

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : soi-même ou créature touchée

### **M. Frappe Nocturne (-2 PE, -4 PVol)**

Toute arme visée par ce sort se couvre d'une aura noire et obtient un bonus au toucher de +1. La première créature à laquelle cette arme inflige des dégâts devient immédiatement aveugle pour le reste de la durée du sort, en plus des dégâts normaux infligés par l'arme. Une fois qu'une créature est touchée, l'aura disparaît et le sort est dissipé.

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : objet

### **GM. Mirage (-8 PVol)**

Le Mage peut à présent donner l'impression que lui-même (ou une cible) se trouve à un autre endroit qu'il (ou elle) n'est en réalité. Il ne peut faire apparaître la cible dans une autre pièce. Cet effet est limité à un endroit fictif seulement distant de 9 mètres de la position réelle de la cible. Toutes les attaques sur la cible du sort se font avec un malus de -10 sur le jet d'attaque, avec un -2 additionnel pour chaque tranche de 5 niveaux du mage, arrondi à l'inférieur.

Durée : 1 round par tranche de 2 niveaux du mage, arrondi à l'inférieur

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : objet touché

## Voie du Sable

### **I. Souffle des Sables (-3 PE, puis -2 PE par \*)**

Un flot de sable s'échappe des mains du Mage. Ce flot a la capacité d'assommer sa cible. Cela se fait par un jet opposé de Force. La « Force » initiale du *Souffle des Sables* est de 10. Pour chaque tranche de 2 PE dépensés après le coût initial, la « Force » efficace du *Souffle des Sables* augmente de 5. Le modificateur de Charisme du Mage est ensuite ajouté au score final de Force. Sans tenir compte si la cible est assommée ou non, elle subit des dégâts égaux au DMB du Mage. Ce sort peut être utilisé sur des objets inanimés, comme des portes ; traitez la « Force » efficace comme jet d'attaque, avec des dégâts égaux au DMB du Mage.



Durée : instantanée  
Jet de sauvegarde : spécial  
Portée : 18 mètres

*(Exemple : un Mage de niveau 7 porte ses mains en avant et énonce le mot pour invoquer le sort, dépensant 8 PE dans le processus dans un effort pour assommer son adversaire afin de pouvoir s'enfuir. Son score de Charisme étant de 13, il ajoute +1 à la force efficace du Souffle des Sables, la portant à 31 : 10 (base) + 4 X 5 (4 tranches de 2 PE) +1 (modif. de charisme) = 31. Sa cible doit réussir un jet opposé de Force afin de rester debout. Si elle rate, elle est assommée et subit 1d8 points de dégâts dans le processus.*

### **II. Mur de Sable (-3 PE par \*)**

Ce sort crée un mur formé de sable compact. Pour chaque tranche de 3 PE payée, un cube de 6,75 m<sup>3</sup> de sable peut être ajouté.

Durée : concentration  
Jet de sauvegarde : aucun  
Portée : 45 mètres

### **III Aiguille des Sables (-4 PE)**

Une colonne de 9 mètres de haut surgit du sol. Le Mage peut l'utiliser pour faire monter un compagnon afin de voir plus loin ou tirer à l'arc ; ou il peut s'en servir pour assommer un adversaire.

Durée : 10 rounds  
Jet de sauvegarde : un jet de Réflexes permet d'éviter d'être assommé.  
Portée : 18 mètres

### **IV. Tempête des Sables (-4 PE)**

Un maelström tourbillonnant de sable cinglant de 15 mètres de diamètre se lève, centré en un point à moins de 45 mètres du Mage. Quiconque est pris dans la tempête subit un malus de -4 à ses jets d'attaque et jets de sauvegarde. Chaque mouvement est réduit de moitié. Une arme à distance lancée à l'intérieur de la tempête subit un malus de -4 au toucher, et aucune attaque à distance n'est possible d'à l'intérieur de la tempête.

Durée : concentration, jusqu'à 3 rounds  
Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 45 mètres

**M. Dôme de Sable (-6 PE pour invoquer, -2 PE par round pour maintenir).**

Un demi-cercle de sable compact et impénétrable couvre le Mage et jusqu'à six autres personnes présentes à côté de lui. Le diamètre du demi-cercle est de 6 mètres. Note : le demi-cercle doit comprendre le jeteur de sort, et ne peut pas être utilisé pour pousser ou ébranler des objets.

Durée : 1 minute (maximum)

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : le jeteur de sort

**GM. Lame de Sable (-3 PE/round)**

Le lanceur de sort lance une poignée de sable qui prend la forme d'une arme de corps à corps qu'il désire. Cette arme peut même ne pas être de celles qui sont maîtrisées par le Mage (masse d'armes, épée bâtarde, etc.). Le Mage utilise son BBAM et son DMB en se servant de la lame de sable.

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : le lanceur

**Voie des Insectes**

Tous les sorts suivants produisent leurs effets le round suivant leur invocation, au moment où le mage peut agir en fonction de son test d'initiative.

**I. Essaim de mouches (-2 PVol)**

Dans la zone, un essaim de mouches surgit d'apparemment nulle part, dérangeant les actions de combat et de lancement de sorts. Toute attaque au corps à corps réalisée dans l'essaim subit un malus de -1 au toucher et aux dégâts. Toute attaque à distance réalisée dans l'essaim subit un malus de -2 au toucher. Toute attaque à distance effectuée en dehors de l'essaim vers quelqu'un se trouvant à l'intérieur de celui-ci a 10 % de chance de rater sa cible. L'invocation de sorts en étant gêné par l'essaim requiert un jet de Concentration avec un DD de 15.

Durée : 1d4+2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 30 mètres

Zone d'effet : 15 mètres de diamètre

**II. Nuée de sauterelles (-4 PVol)**

Dans la zone, une nuée de sauterelles surgit d'apparemment nulle part, dérangeant les actions de combat et de lancement de sorts. Toute attaque au corps à corps réalisée dans l'essaim subit un malus de -2 au toucher et aux dégâts. Toute attaque à distance réalisée dans l'essaim subit un malus de -4 au toucher. Toute attaque à distance effectuée en dehors de l'essaim vers quelqu'un se trouvant à l'intérieur de celui-ci a 20 % de chance de rater sa cible. L'invocation de sorts en étant gêné par l'essaim requiert un jet de Concentration avec un DD de 20.

Durée : 1d4+1 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 30 mètres

Zone d'effet : 15 mètres de diamètre

### III. Essaim de guêpes (-6 PVol)

Dans la zone, un essaim de guêpes surgit d'apparement nulle part, dérangeant les actions de combat et de lancement de sorts. Les malus subis par les créatures présentes à l'intérieur de l'essaim sont les mêmes que décrits dans le Degré II, sauf que quiconque présent à l'intérieur tentant de lancer un sort doit auparavant réussir un jet de Concentration contre un DD de 25. De plus, le Kivosh doit faire un jet de Concentration de DD 20 à chaque round. Un succès indique que les guêpes piquent seulement les ennemis du lanceur. S'il le rate, les guêpes piquent tout ce qui est dans la zone d'effet, alliés du lanceur et Kivosh compris. Ceux qui sont piqués subissent une perte de 1d3 points de dégâts par round.



Durée : 1d4 round

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 30 mètres

Zone d'effet : 15 mètres de diamètre

### IV. Nuée de scarabées (-8 PVol)

D'une petite crevasse dans la terre à un endroit choisi par le jeteur de sort affluent des scarabées qui recouvrent le sol, recherchant une proie sur laquelle utiliser leurs pinces dentelées. Quiconque porte une armure donnant un bonus de +6 à la Classe d'Armure est immunisé contre ces dégâts. Toutes les autres créatures subissent 1d3 points de dégâts par round ; en plus de ne plus être capables que de réaliser qu'une action partielle ; soit une action de mouvement, soit une attaque simple avec un malus de -4, mais pas les deux. Tous les lanceurs de sorts se trouvant sur le chemin des scarabées doivent réussir un jet de Concentration contre un DD de 30 pour lancer des sorts avec succès. Le Kivosh doit faire un jet de Concentration de DD 23 à chaque round. Comme ci-dessus, un échec à ce test a pour conséquence que les scarabées mordent toutes les créatures présentes dans la zone d'effet. Aussi rapidement qu'ils étaient apparus, les scarabées disparaissent en quelques secondes à la fin du sort à l'intérieur d'une autre crevasse dans le sol.

Durée : 1d3 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 30 mètres

Zone d'effet : 6 mètres de large sur 15 mètres de long

### M. Nuée d'araignées (-10 PVol)

D'une petite crevasse dans la terre à un endroit choisi par le jeteur de sort affluent des araignées qui recouvrent le sol, recherchant une proie dans laquelle planter leurs chélicères. Quiconque porte une armure donnant un bonus de +7 à la Classe d'Armure est immunisé contre ces dégâts. Toutes les autres créatures subissent 1d2 points de dégâts par round, en plus de ne plus être capables que de réaliser qu'une action partielle comme expliquer ci-dessus. De plus, les créatures qui ont été piquées doivent faire un jet de Vigueur contre un DD de 20 afin d'éviter les effets du poison (dégâts initiaux : nausées, dégâts secondaires : -2d4 points d'Endurance). Le Mage doit faire un jet de Concentration contre un DD de 26 à chaque round. L'échec à ce test a pour conséquence que les araignées attaquent toutes les créatures présentes dans la zone d'effet. Elles disparaissent de la même manière qu'elles étaient apparues.

Durée : 1d2 rounds  
Jet de sauvegarde : aucun  
Portée : 30 mètres  
Zone d'effet : 6 mètres de large sur 15 mètres de long

### **GM : Nuée de scorpions (-12 PVol)**

D'une petite crevasse dans la terre à un endroit choisi par le jeteur de sort affluent des scorpions qui recouvrent le sol, recherchant une proie où planter leur dard. Quiconque porte une armure donnant un bonus de +8 à la Classe d'Armure est immunisé contre ces dégâts. Toutes les autres créatures subissent 1d3 points de dégâts par round, en plus de ne plus être capables que de réaliser qu'une action partielle comme expliquer ci-dessus. De plus, les créatures qui ont été piquées doivent faire un jet de Vigueur de DD 25 afin d'éviter les effets du poison (dégâts initiaux : -3d4 en Dextérité, dégâts secondaires : -3d4 en Force). Le Mage doit faire un jet de Concentration contre un DD de 30 le round où les scorpions apparaissent. S'il le rate, ils piqueront tout le monde présent dans la zone d'effet, comme décrit ci-dessus.

Durée : 1 round  
Jet de sauvegarde : aucun  
Portée : 30 mètres  
Zone d'effet : 6 mètres de large sur 15 mètres de long

### **Voie des Malédictions**

Note pour les sorts de Degrés II à IV de cette Voie : les caractéristiques endommagées se restaurent au rythme de 1 point par round, après la fin du maléfice (dont la durée est de 5 rounds). Les effets de Désagrément Mineur et Désagrément Majeur peuvent être additionnés si le coût du sort est dépensé à nouveau lors du lancement (un effet pour un coût 1x au lancement, deux effets pour le 2 x coût au lancement, etc.).

#### **I. Désagrément Mineur (-2 PE, -1 PVol)**

Par une attaque réussie au corps à corps, le Mage inflige une malédiction à sa cible se traduisant par l'un des effets suivants : -2 à une caractéristique physique ; ou -1 aux jets d'attaque et de dégâts ; ou la vitesse de base réduite à 4,5 mètres ; ou son modificateur d'initiative réduit de 7 points.

L'effet de la malédiction dure jusqu'à la fin du combat.

Durée : 5 rounds  
Jet de sauvegarde : un jet de Vigueur annule (DD= 10 + le niveau du lanceur de sorts).  
Portée : contact

#### **II. Faiblesse (-4 PE)**

Après une attaque de corps à corps réussie par le Mage, la victime subit une perte de 1d4 +1 points de Force.

Durée : 5 rounds  
Jet de sauvegarde : un jet de Vigueur annule (DD= 15 + le niveau du lanceur de sorts).  
Portée : contact

#### **III. Maladresse (-4 PE, -2 PVol)**

Après une attaque de corps à corps réussie par le Mage, la victime subit une perte de 1d4 +1 points de Dextérité. En outre, il y a 5% de chance par round (cumulatifs) que la victime laisse tomber son arme.

Durée : 5 rounds

Jet de sauvegarde : un jet de Vigueur annule (DD= 15 + le niveau du lanceur de sorts).

Portée : contact

#### **IV. Fatigue (-4 PE, -4 PVol)**

Après une attaque de corps à corps réussie par le Mage, la victime subit une perte de 1d4 +1 points de Constitution. À noter que cela diminue le total de points d'Endurance de la victime, et peut soit la rendre inconsciente ou la tuer. Cela dépend de son score de Constitution lorsqu'elle est touchée.

Durée : 5 rounds

Jet de sauvegarde : un jet de Vigueur annule (DD= 15 + le niveau du lanceur de sorts).

Portée : contact

#### **M. Désagrément majeur (-6 PE, -6 PVol)**

Comme le désagrément mineur ci-dessus, sauf qu'il se traduit par l'un des effets suivants : -3 à toutes les caractéristiques physiques ; ou -2 aux jets d'attaque et de dégâts (pour une durée du sort double) ; ou la vitesse de base réduite à 1,5 mètres ; ou son modificateur d'initiative réduit de 15 points (dure jusque la fin du combat).

Durée : 5 rounds

Jet de sauvegarde : un jet de Vigueur annule (DD= 20 + le niveau du lanceur de sorts).

Portée : contact

#### **GM. Jugement (-12 PE, -12 PVol)**

Le Mage pointe son doigt, et la cible perd 1d4+4 points de Force, de Dextérité et de Constitution pendant 2 rounds. Toutes ses caractéristiques mentales subissent un malus de -2. Son initiative tombe à 1. De plus, les défenses psychiques de la victime sont rompues. Elle est immobilisée durant 2 rounds et ne peut réaliser qu'une action partielle (de mouvement ou simple). Le coût de ce sort n'est pas modifié par les bénéfices de l'aptitude Sacrifice.

Durée : 2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Portée : 4,5 mètres

Voie et nom du sort	Coût	Durée	JS	Portée	Zone d'effet	
<b>CHALEUR</b>						
C1	Accablement	2 PE	2 rounds	Vig annule	45 m	Cible
C2	Mains Ardentes	4 PE	3 rounds max	aucun	contact	Cible
C3	Eclair de Feu	3 PE par *	Instantanée	Réf ½	30 m	Cible
C4	Jet de Flammes	4 PE	Instantanée	Réf ½	15 m	zone*
CM	Arme Ardente	6 PE, 1 Pvol/round	niv mag en rounds/2	aucun	objet	Cible
CGM	Immolation	8 PE/2 Pvol/round	concentration	Réf ½	contact	mage/cible
<b>LUMIERE</b>						
L1	Illuminer/ Obscurcir	2 Pvol	1 heure	aucun	objet	cible
L2	Sphère de Lumière/ d'Obscurité	3 Pvol *	5 rounds max	aucun	30 m	zone*
L3	Scintillement	4 Pvol	1 round /2 niv mag	aucun	objet	cible
L4	Vision Nocturne	4 Pvol	1 heure	aucun	objet	cible
LM	Frappe Nocturne	2 PE, 4 PVol	1 heure	aucun	objet	cible
LGM	Mirage	8 Pvol	1 round /2 niv mag	aucun	objet	cible
<b>SABLE</b>						
S1	Souffle des Sables	4 PE min*	instantanée	spécial	18 m	cible
S2	Mur de Sable	3 PE*	concentration	aucun	45 m	6,75 m3
S3	Aiguille des Sables	4 PE	10 rounds	Réf annule	18 m	cible
S4	Tempête des Sables	4 PE	concentration	aucun	45 m	15 m diam
SM	Dôme de Sable	6 PE+2PE/round	10 rounds	aucun	le mage	cible/zone*
SGM	Lame de Sable	3 PE/round	concentration	aucun	le mage	cible
<b>INSECTES</b>						
I1	Essaim de Mouches	2 PVol	1d4+2 rounds	aucun	30 m	15 m diam
I2	Nuée de Sauterelles	4 PVol	1d4+1 rounds	aucun	30 m	15 m diam
I3	Essaim de Guêpes	6 PVol	1d4 rounds	aucun	30 m	15 m diam
I4	Nuée de Scarabées	8 PVol	1d3 rounds	aucun	30 m	6 m l sr 15 m L
IM	Nuée d'Araignées	10 PVol	1d2 rounds	aucun	30 m	6 m l sr 15 m L
IGM	Nuée de Scorpions	12 PVol	1 round	aucun	30 m	6 m l sr 15 m L
<b>MALEDICTIONS</b>						
M1	Désagrément Mineur	2 PE/1 Pvol	5 rounds	Vig annule	contact	cible
M2	Faiblesse	4 PE	5 rounds	Vig annule	contact	cible
M3	Maladresse	4 PE / 2 Pvol	5 rounds	Vig annule	contact	cible
M4	Fatigue	4 PE / 4 Pvol	5 rounds	Vig annule	contact	cible
MM	Désagrément Majeur	6 PE / 6 Pvol	5 rounds	Vig annule	contact	cible
MGM	Jugement	12 PE/ 12 Pvol	2 rounds	aucun	4,5 m	cible