

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

# LE TOME DES FRÈRES

De nouveaux sorts pour les Frères de l'Étoile de Cristal  
Une aide de jeu officielle proposée par Xex et Sablewyvern  
Sur le site Tower of the Sun

Traduit par Benjamin OTT - Relecture : Florent HARO, Eric DUBOURG

Illustrations : Gary Chalk



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 © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

## Le Tome des Frères



### Sorts de la Confrérie de l'Étoile

Nous avons pu mettre la main sur les derniers travaux de certains de nos frères opérant en Vassagonie et aux abords de Kalte. Les sorts présentés ci-dessous sont utilisables par tous les mages de la Confrérie. Nous tenons à remercier Xex et Sablewyvern pour leur contribution.

### Âme Embrassée par Xex

Lorsque la Confrérie de l'Étoile de Cristal eut vent qu'en Vassagonie il existait des personnes manipulant les vents et les flammes, elle dépêcha des membres de sa guilde afin de glaner le plus d'informations sur ces sorciers vassagoniens capables de transformer ces éléments terrifiants par des incantations. Après de nombreuses années d'acharnement, de promesses de coopération avec les seigneurs locaux et de sourcils roussis, la Confrérie a réussi à compiler cette nouvelle connaissance en des sorts viables bien qu'encore instables. De fait, généralement, seuls les mages « légèrement » dérangés, les mages suicidaires ou ceux affectionnant non seulement de tuer leurs ennemis, mais aussi de les cuire puis de les dévorer (des mages cannibales en somme) l'utilisent. C'est aussi un très bon moyen d'impressionner les jeunes et innocentes apprenties... enfin c'est ce qui se dit dans les dortoirs des halls de guilde de la Confrérie.

**Remarque :** jusqu'au niveau 10, un personnage de la Confrérie peut soit prendre ce sort, soit celui de Main de Feu. Cependant lorsqu'il maîtrise le mot : Energie, il gagne automatiquement l'autre sort.



### **Degré 1 : Lance de Feu (1 point d'Endurance)**

Ce dangereux sort a pour effet de faire jaillir de la paume du mage une lance de flammes acérées afin de terrasser un unique adversaire. Si le lanceur réussit son jet d'attaque magique, la lance inflige les dégâts magiques de base de ce dernier (dégâts de feu) à sa cible. Celui-ci doit aussi réussir un jet de Réflexes avec un DD correspondant au DD de lancement du sort, sous peine de s'enflammer. S'il échoue, il subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires et doit effectuer ce jet de sauvegarde tous les rounds suivants jusqu'à extinction des flammes. Autrement il continue de subir 1d6 points de dégâts de feu à chaque round (voir les règles concernant le feu dans l'Encyclopédie du Monde pages 192-193). Il est à noter que tous les jets de sauvegarde ont un DD égal à celui du lancement du sort, les feux magiques étant plus difficiles à éteindre que des flammes ordinaires).

Un mage peut utiliser ce sort autant de fois qu'il a d'attaques dans le round (si son bonus à l'attaque magique le lui permet) mais doit payer le coût en Endurance à chaque fois.

Remarque : à cause de la puissance brute contenue dans ce sort, il est possible que la lance apparaisse comme une barre métallique chauffée à blanc plutôt qu'une lance enflammée.

### **Degré 2 : Couronne de Flammes (3 points d'Endurance + spécial)**

Ce puissant sortilège défensif nimbe le mage d'une aura de flammes, décourageant ses adversaires de vouloir le prendre en tenaille pour le submerger. Il devient dès lors une force meurtrière et décisive sur le champ de bataille. De plus ce sort peut s'utiliser de plusieurs manières.

Sa fonction première est défensive et coûte 3 points d'Endurance. Tout adversaire qui frappe avec succès le mage au corps à corps subit automatiquement des dégâts de feu équivalents aux dégâts magiques de base du lanceur. La victime doit également effectuer un jet de Réflexes (au DD du sort) ou prendre feu, subissant 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Dans ce dernier cas, la procédure à suivre est la même que celle expliquée dans l'Encyclopédie du Monde (pages 192-193). Tout adversaire à moins de 1,5 mètres du mage doit effectuer un jet de Vigueur au DD du sort sous peine d'être ébloui à cause de la lumière intense et de la chaleur générées par les flammes. Néanmoins toutes les attaques à distance (situées à moins de 20 mètres du lanceur) reçoivent un bonus de +1 pour leurs jets d'attaque et de dégâts s'il vise le mage car son aura lumineuse en fait une cible facile.



Le deuxième aspect du sort est plus offensif. En dépensant des points d'Endurance au-delà des 3 points initiaux, le mage de la Confrérie peut transformer son aura de feu en une vague de flammes furieuses, calcinant tout sur son passage. Pour chaque point d'Endurance supplémentaire dépensé, l'aura s'étend sur 2 mètres en une vague de chaleur, d'une part, infligeant les dégâts magiques de base du lanceur à toute cible sur son chemin (sans jet pour toucher), et d'autre part, forçant toute personne se trouvant dans son sillage à faire un jet de Réflexes (au DD du sort) pour ne pas s'enflammer. L'Endurance dépensée de cette manière ne peut pas excéder le niveau du lanceur. De plus utiliser la couronne de cette manière met fin au sort immédiatement après cet effet dévastateur. En revanche on peut déclencher cet effet à n'importe quel moment et les mages prudents attendent souvent le dernier moment pour l'activer afin d'être sûrs que rien ne survivra sur le champ de bataille.

Ce sort possède un effet secondaire : le mage qui l'a lancé avec succès, tant que le sort est actif, est immunisé au froid qu'il soit magique ou non. Ce sort ne peut être

lancé qu'en utilisant une action standard. La Couronne de Flammes perdure un nombre de rounds correspondant au niveau du mage dans cette classe (Frère de l'Étoile de Cristal), ou jusqu'à ce que l'aspect offensif soit déclenché (ce qui met un terme au sort).



### **Degré 3 : L'Âme du Phénix (6 points d'Endurance)**

Le plus puissant effet de l'Âme Embrasée, l'Âme du Phénix peut réduire, sans grand effort, des groupes entiers d'ennemis, mêmes puissants, à l'état de chair carbonisée ou de cendres balayées par le vent. Le mage n'a qu'à pointer du doigt un endroit situé à moins de 20 mètres et alors une colonne de flammes intenses jaillit du sol. Ce feu cause les dégâts magiques de base du lanceur plus son niveau dans cette classe (Frère de l'Étoile de Cristal) à tous les ennemis situés à moins de 10 mètres de l'épicentre de la colonne de flammes. Seuls ceux qui réussissent un jet de Réflexes évitent les dégâts de feu. Toute personne prise dans la colonne de feu doit réussir un jet de Réflexes (au DD du sort), ou elle s'enflamme (suivez les règles de l'Encyclopédie du Monde pages 192-193 pour gérer cette situation à une exception près : le DD des jets de sauvegarde est toujours celui du sort, éteindre un feu magique étant plus dur qu'un feu ordinaire). De plus toute personne prise dans le sort et qui rate ses jets de Réflexes doit effectuer un test en Acrobatie (DD du sort) ou tomber à terre. Ce sort se lance en prenant une action standard.

La colonne de flammes peut prendre la forme que désire le mage. La plupart choisissent de modeler les flammes selon le nom du sort : un phénix ardent jaillissant du sol dans une explosion de terre. D'autres choisissent des formes très variées, comme un dragon, des lances de flammes effilées ou tout ce qui leur passe par la tête.

### **Sorcellerie Avancée**

N'importe quel mage de la Confrérie qui maîtrise l'Âme Embrasée et certains autres sorts (détaillés dans la description des sorts) peut utiliser les techniques de sorcellerie avancée suivantes :

### **Brûlé en Vol (requiert Âme Embrasée et Lévitacion)**

Ce sort coûte 4 points d'Endurance.

Si le mage lance avec succès un Figé en Vol, alors la créature ciblée doit réussir un jet de Réflexes (au DD du sort) ou prendre feu, en suivant les règles sur le feu de l'Encyclopédie du Monde pages 192-193. Toutefois tous les DD de jets de sauvegarde sont au niveau du DD du sort car il est plus difficile d'éteindre un feu magique.

Si cette technique est utilisée sur des projectiles physiques (comme des flèches), ils seront réduits en cendres en plein vol plutôt que de se retrouver figés dans les airs. Si le mage le souhaite, il peut utiliser cette technique sur les projectiles de ses

compagnons, les enflammant sans les brûler afin de causer des dégâts supplémentaires. Cette action nécessite de la concentration et ne peut pas être une action libre. Si elle est menée à terme, les projectiles « amis » s'enflamment, causant des dégâts de feu additionnels équivalents aux dégâts magiques de base du lanceur. On peut affecter un nombre de projectiles équivalent à celui du sort Figé en vol.

### **Furie Enflammée (requiert Âme Embrasée et Vigueur)**

Ce sort coûte 7 points d'Endurance.

Cette technique, qui prend une action standard, permet au mage de créer une épée de pures flammes et de la manier au combat. Le mage peut attaquer avec cette épée en utilisant son bonus de base à l'attaque magique puisqu'il contrôle cette lame ardente autant par son esprit qu'avec ses bras. Elle inflige en dégâts de feu les dégâts magiques de base du mage et dure un nombre de rounds égal au niveau du lanceur. Tout adversaire touché par la lame doit réussir un jet de Réflexes à la moitié du DD du sort ou s'enflammer (car les flammes sont localisées sur la lame).

Ce qui rend cette technique plus attrayante que la Lance de Feu est la possibilité d'ajouter les autres bonus des différents degrés de Vigueur (comme le +1 aux jets d'attaque et de dégâts du degré 2) à ceux de Furie Enflammée. Néanmoins on ne peut utiliser aucun autre sort que Vigueur en conjonction avec cette technique.

Il existe des récits sur la Guerre des Monstres d'Enfer où les anciens de la Confrérie, lassés des charges pesantes de la chevalerie, rentrèrent sur le champ de bataille avec des épées de feu et entourés de Couronnes de Flammes (degré 2 de l'Âme embrasée). Ils exterminèrent des contingents entiers de Gloks et de Drakkarim.

### **Filet de Flammes (requiert Âme Embrasée et Filet)**

Ce sort coûte 4 points d'Endurance.

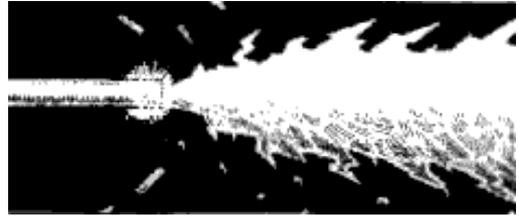
Lorsque le mage a lancé avec succès un coup de filet en utilisant cette technique, il peut à tout moment, tant que le sort est actif, transformer ces rets en flammes, infligeant ainsi des dégâts de feu égaux aux dégâts magiques de base du mage. Ces dégâts sont infligés à toute créature prise dans ces filets.



## L'Appel de l'Hiver par SableWyvern

### **Degré 1 : Cône de Givre (1 point d'Endurance)**

Un concentré de froid mordant jaillit des mains du lanceur et provoque des dégâts de froid équivalents aux dégâts magiques de base du lanceur plus son niveau dans cette classe. Toute créature située dans une ligne de 10 mètres devant le lanceur subit ces dégâts. Les créatures affectées peuvent effectuer un jet de Réflexes pour ne subir que la moitié des dommages.



### **Degré 2 : Rayon Glaçant (2 points d'Endurance)**

Grâce à ce sort, le mage peut atteindre une cible située à un maximum de 20 mètres avec un rayon de lumière d'un bleu glacé. Si le mage réussit son jet d'attaque, la créature subit les dégâts magiques de base du lanceur plus son niveau dans cette classe. De plus, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur, il sera gelé (sans défense) pendant 1d6 rounds.

### **Degré 3 : Sphère Givrante (5 points d'Endurance)**

Ce sort gèle une zone de 6 mètres maximum située à moins de 25 mètres du lanceur. Toute personne se trouvant dans cette zone encaisse des dégâts comme si elle était frappée par un cône de givre. De plus le sol se couvre de verglas et devient très glissant pendant un nombre de rounds égal au niveau du lanceur. Toute personne tentant de se déplacer sur cette zone doit effectuer un jet de Réflexes. Ceux qui le réussissent peuvent se déplacer à la moitié de leur mouvement, ceux qui le ratent glissent et s'effondrent sur la glace, ne pouvant pas bouger ce round-ci.

En utilisant du feu ou une chaleur extrême la glace fondra et dans certains milieux (comme dans une fonderie ou dans un désert brûlant) la durée de ce sort est réduite de moitié. Si la température ambiante est inférieure à 0°C alors le sort dure une minute par niveau dans cette classe du lanceur.

