

Tefeiri

Fideles Sarador
de la Cepsydre



Tefim Elideles Sarador de la Clepsydre

Race: Human	Joueur: Manu		Année : 1054
Classe: Maître du temps	Genre: Male	Height: 1m80	Age: 47 ans
XP: 2,464,000	Niveau: 17 (16+1) +1 grâce au médaillon	Weight: 85kg	Age de mort : ??? + 20ans gagnés dans "Dune"
Next Level: 2,625,000 Bonus : 10%	Alignement: Neutre		Création : Avril 1989

Ability Scores

Force 10 (9+1)	+1 gagné dans "6"				
Dextérité 20 (18+2)	+1 de classe / +1 gagné dans "6"				
Constitution 12					
Intelligence 18					
Sagesse 16					
Charisme 14					

Tou :	0	Deg :	0	Poids :	0	Portes :	1-2	Barreaux :	2%
CA :	-4	Surprise :	+3	Missile :	+3				
PV :	0	Choc Méta :	80%	Résurrection :	85%				
Langues :	7								
Att Mag :	+2								
Suivants :	+6	Loyauté :	+5%	Réaction :	+10%				

Armure

CA Naturelle	10
Bracelets de CA 4	4
Médaillon Temporel (CA 0)	0
Bonus de Dex	-4
Cape de déplacement	-2
Anneau +2	-2
6eme Sens	-1
Prémonition	-2
Retard d'Image	-2
Altération de l'existence	Spé.
CA de Face:	-8 / *
CA de Dos :	-4 / *

Sauvegardes / MR

Sauvegardes	
Paralyse / poison / Mort	10
Polymorph / Petrif.	7
Bâtons/Bâtonnets/Baguettes	5
Souffles	9
Spell	6
Bonus Dextérité	+3
Bonus Sagesse	+2
Anneau +2	+2
Cape de déplacement	+2
6eme Sens	+1
Prémonition	+2
Retard d'image	+1
MR	
Altération de l'existence	17%

Résistances et capacités

Proficiences	
Histoire ancienne	21
Astrologie	22
Astronomie	22
Orientation	16
Lecture / Ecriture	19
Maître du temps	
Bonus d'initiative de 1	N7 : +1 Dex
La quête du vizir	
Voit les fluctuations du temps	

Pv : 56

100					200				
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0									
-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	

Mouvement et Encombrement

Encombrement:	Aucun	Léger	Modéré	Important	Critique
Poids (kg):	0-20	21-30	31-40	41-50	51-60
Mouvement:	12	8	6	4	1
THACO:			-1	-2	-4
AC:				+1	+3
Poids porté actuel: 7 kg					

Armes

	13		Bonus TOU			Dommages		Bonus Deg		
Armes	TACO	Att/r	FOR	Dex	Magie	P/M	Gde	FOR	Magie	Total
Faux des grandes séparations (sharpness +3)	10	3/2	-	-	+3	1d6+1	1d8	0	+3	+3
Daques +1	12/9	3/2	-	+3	+1	1d4	1d3	0	+1	+1
Fléchettes	10	3	-	+3	-	1d3	1d2	-	-	-
Bâton +2	11	3/2	-	-	+2	1d6	1d6		+2	+2
Touché via le sort "A portée"			-	+3	+2	*	*	*	*	*
Avance d'Image					+1	*	*	*	*	*
Altération de l'existence					+1	*	*	*	*	*



Etat actuel

Sorts Actifs

Sorts	Ordre
Destin (8)	
Latence (6) + Acuité Dimensionnelle (5)	
Contingence (6)	
Lien fraternel (1)	
Chaîne de Contingence (8)	
6 ^{ème} Sens (1)	
Prémonition (3)	
Déplacement (2)	
Aura temporelle (3)	
Distorsion du temps (8)	
Avance / Retard d'image (1)	
Vigueur Suprême (5)	
Altération de l'existence (5)	
Forme Ethérée (6)	
Poche Dimensionnelle (3)	

Nombre de rounds du combat en cours

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	20	30	40	50	60	70	80	90
100					200			

Latence (6)

Sort persistant	Durée totale	Durée utilisée
Acuité Dimensionnelle (5)	2T	

Contingence (6)

Sort	Facteur Déclencheur
Altération de l'existence (5)	Attaque Physique ou Magique portée contre le MDT

Chaîne de Contingence (8)

Sort	Facteur Déclencheur
Localisation (1)	Alerte d'un lien fraternel
Temporalité (1)	
Marche-monde (8)	

Nombre de jours de l'aventure en cours

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	20	30	40	50	60	70	80	90
100					200			

Déjà-vu

Qui	Scénario – Quand – Ou	Quoi
Kataline de Tendard	la quête du vizir - 1051 - Zakhara	Bolt of darkness (12d4)(JP ½)
Kataline de Tendard	la quête du vizir - 1051 - Zakhara	Triads Black Bolt (12d6)(JP ½)
Death Knight	la quête du vizir - 1051 - PMP Alternatif	Boule de feu (15d6)(JP ½)
Sandust	Dune - 1050 - Zakhara	Black Sphere (10d4 + Jp ou Paralysie 2d4R+20R)
Sandust	Dune - 1050 - Zakhara	Foudre (20d6+20)
Gurney	Dune - 17100 - Arrakis	Souffle de dragon noir (24d4)



Inventaire

Objets portés

Trou portable :

Chime of Opening
 1 semaine de nourriture (animation suspendue)
 Tapis Volant 2 places (36")
 Dust of Tracelessness
 Paper Parchemin x10
 Potion of Extra-healing x3
 Potion de Guérison x2
 Scroll of Protection from Petrification
 Scroll of Protection from Water
 Torch x3
 Wineskin
 Sabliers x10
 Bombes à retardement :
 Zone de répit (17^{ème}) / Tempus Fugit (17^{ème})
 Interdiction (17^{ème}) / Arrêt du temps (17^{ème})

Faux Des Grandes Séparations (sharpness +3)

Objets stockés (Entrepôt personnel)

Quarterstaff, Magical +2

Coffre → Poche dimensionnelle

(Havre dimensionnel permanent)

Sablier de Madiera
 Elixir of Youth
 Potion of Extra-healing x2
 Potion of Healing x2
 Potion of Plant Control
 Oil of Timelessness x2
 Composantes
 Orbe Duo-Dimension (6ch)
 Sabliers (20)
 Torch x3
 125 000 Po
 Emeraudes 5x50po
 Cape de Déplacement
 2 Ceintures bouclier de Dune (Inopérantes a Norwold)

Coffre

604225 Po - Gemmes 20 x 10po - Gemmes 6x500po
 Gemmes 20* 1000po - Gemmes 15*50po
 Gemmes 12*5000po - Gemmes 2*8000po

Coffre

7 maillons en or massif de 50 000 po chaque



Coffre

1Kg d'épices de Dunes

Objets équipés

Collier d'adaptation

Amulet of Proof Against Detection and Location

Boots of Levitation, 504 lbs

Bracers of Defense AC 4

--- Manteau d'Elideles -----

Poche Dimensionnelle Permanente → Coffre

Déplacement (comme la cape)

Clés des Marche-Mondes des Bazars Merveilleux

--- Anneaux -----

MG MD

Anneau de résistance au feu

Anneau de protection +2

--- Ceinture -----

Poche de contenance

50 billes; Sable fin

Poche de contenance

Dart x12

Sablier x5

Composantes

Poche de contenance

Une boussole

Composantes

20 noix

Poche de contenance

--- Anneaux -----

MG MD

Anneau d'Invisibilité

Anneau d'Action Libre

Poche de contenance

--- Anneaux -----

Anneau de Télékinésie, 100kg

Poche de contenance

2 Potions de Polymorphisme

Poche de contenance

Les pièces du Vizir

- Argent : 2R en 1

- Or : 3R en 1



Liste de Sorts: Médaillon du temps & Once upon a time

Niveaux de sorts	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nb de sorts / jour	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	3+1	3+1	2+1	0+1
Niveaux de sorts suppl. / Jours	17								

Niveau I

6^{me} Sens
 Ajustement Temporel I
 Altération de l'Age
 Compréhension des langues
 Connaissance de l'Age
 Détection de la magie
 Lecture de la magie
 Lien fraternel
 Localisation
 Projectile Temporel
 Retard d'image / Avance d'image
 Réveil
 Signature Magique
 Temporalité
 Vigueur mineure

Niveau II

Ajustement Temporel II
 Alarme de Portail
 Altération du temps
 Animation suspendue
 Célérité / Apathie
 Contenance
 Corde Enchantée
 Déblocage
 Déplacement
 Prémonition
 Repos Accéléré
 Ralentissement Métabolique
 Seconde Chance
 Verrou du mage
 Vivacité

Niveau III

A Portée
 Ajustement Temporel III
 Analyse de portail
 Aura temporelle
 Dissipation de la magie
 Decalage horaire
 Intermittence
 Lenteur
 Poche dimensionnelle
 Porte dimensionnelle

Portée Dimensionnelle
 Rapidité
 Résistance aux effets planétaires
 Synchronisme
 Vigueur
 Vision du passé

Niveau IV

Accélération / Arrêt
 Adaptation Planaire
 Ajustement Temporel IV
 Alarme de portail améliorée
 Ancre dimensionnelle
 Conjuración d'un Élémentaire de Temps
 Distorsion Dimensionnelle
 Echo Temporel
 Pluie dimensionnelle
 Refuge Dimensionnel
 Vortex Temporel
 Zone de Repit

Niveau V

Acuite dimensionnelle
 Ajustement Temporel V
 Altération de l'existence
 Barrière Temporelle
 Boucle Temporelle
 Contrôle de l'age I
 Disjonction Dimensionnelle
 Renvoi
 Revelations
 Téléportation
 Tempus fugit
 Vigueur Supreme

Niveau VI

Ajustement Temporel VI
 Altération Paradoxe
 Aura Cosmique
 Bombe à retardement
 Contingence
 Changement de plan
 Désintégration
 Enchantement d'objet
 Forme Ethérée
 Interdiction

Latence
 Scellement de Portail

Niveau VII

Ajustement Temporel VII
 Anticipation
 Conjuración de monstres anciens
 Contrôle de l'age II
 Détachement du monde primitif
 Déjà vu
 Distorsion de la Réalité
 Permanence
 Portail Temporel
 Porte de Phase
 Téléportation sans erreur
 Verrou dimensionnel

Niveau VIII

Ajustement Temporel VIII
 Arrêt du Temps
 Chaîne de Contingence
 Destin
 Distorsion du temps
 Havre dimensionnel
 Maelstrom Dimensionnel
 Marche-Monde
 Omniprésence
 Stase Temporelle

Niveau IX

Ajustement Temporel IX
 Altération de la Réalité
 Asile
 Conjuración de l'inexistence
 Contrôle de l'Age III
 Clône de stase
 Coquille temporelle
 Inversion du Temps
 Robe Cosmique
 Sables du Temps
 Sort Astral
 Sphere dimensionnelle
 Stase temporelle
 Tour sans fin (Tour de la marmotte)



Objets

Sablier de Madiera

Le Sablier de Madiera permet à celui qui le manipule d'altérer le temps de sorte à modifier le moment ou les sorts lancés par le porteur interviendront.

En d'autres termes, il reproduit les effets des sorts d'Altération du temps (2) et de Synchronisme (3)

Il se déclenche en 1s et altère le temps pendant 1 Tour.

Ainsi, dans le cas d'une Altération du temps, le Mage se voit passer 1T en contemplation alors qu'un seul Round réel ne se passe.

Dans le cas d'un Synchronisme, le Mage peut retarder les effets des sorts lancés en suivant de sorte à ce qu'ils se déclenchent tous en même temps au moment choisi par le MDT, dans la limite du Tour.



Médaille temporel

Ce médaillon fût remis à Elideles par l'un des gardiens du temps lors d'un combat épique, ou Elideles, bien qu'impuissant à atteindre le gardien via des sorts temporels, fût prompt à lui asséner un coup de Faux destructeur (1 a l'init + 20 naturel !!)

Tant qu'il est porté, le médaillon permet au maître du temps :

- De gagner un niveau de MDT
- D'ajouter un sort en plus par jour à chaque niveau de sort
- De détecter les perturbations temporelles
 - o Tourne faiblement si le temps accélère ou ralenti (speed / slow)
 - o Tourne fortement dans le cas d'un arrêt du temps
 - o Tourne très rapidement lors d'un changement d'espace-temps

Suite au voyage sur Arrakjs, le médaillon offre désormais les capacités suivantes :

- Baisse la CA du MDT à 0 pendant 1R/niv et par heure
- 50% de chance cumulable de réduire le temps d'incantation de 1s
- 10% de chance de lancer 2 sorts dans le même round
- 1% de chance de jouer le round comme il veut après les autres



Once upon a Time

"Once upon a Time" est un recueil de magie temporelle trouvé dans la tour de Moebius, quelque part hors du temps.

Il attribue au MDT les capacités suivantes :

- Gain de 1 point temporel chaque jours pour chaque niveau du MDT. Un MDT Niv 15 gagne ainsi 15 niveaux de sorts supplémentaires à lancer chaque jour.
- A chaque voyage temporel, gain de XP
 - o <1 semaine : 1 000 xp
 - o entre 1 semaine et 1 mois : 5 000 xp
 - o entre 1mois et 1 an : 10 000 xp
 - o entre 1 an et 1 siècle : 25 000 xp
 - o au-delà d'1 siècle : 50 000 xp



Localisation

Lieu	Portée de la localisation				
	Niv 1	Niv 4	Niv 8	Niv 12	Niv 15+
	Continent	Mondé	Plan	Adj. / Coex	1 Strates Supp. +1 tous les 2 Niv.
Chez moi	Y	Y	Y	Y	2
Palais de chronos	Y	Y	Y	N	0
Oasis du palmier blanc	Y	Y	Y	Y	0
Chambre au palais de Zakhara	Y	Y	Y	Y	2
Désert du Sind - Krak de Jean de Bourgogne	Y	Y	Y	Y	2
Arrakjs - Sietch abandonné	Y	Y	Y	Y	2
Arrakheen - l'auberge de la truite des sables	Y	Y	Y	Y	2
Arrakjs - Sietch Tabr	Y	Y	Y	Y	2

Temporalité

Lieu et époque	Portée de la temporalité			
	Niv 1	Niv 5	Niv 12	Niv 15+
	Mondé	Plan	Adj. / Coex	1 Strates Supp. +1 tous les 2 Niv.
Chez moi - 05 Mars 1048	Y	Y	Y	0
Chez moi - 15 Juillet 1051	Y	Y	Y	2
Zakhara - Octobre 1051	Y	Y	Y	0
Désert du Sind - Krak de Jean de Bourgogne - 1050	Y	Y	Y	2
Arrakjs - 17100 (=1054 sur Norworld)	Y	Y	Y	2
Arrakheen - 5000	Y	Y	Y	2
Arrakjs, Sietch Tabr - Epoque ou Gurney choisit de rester	Y	Y	Y	2
Chez moi - 27 Novembre 1054	Y	Y	Y	2



Sorts

Niveau 1

6^{ème} Sens

(Divination)(R)

Niveau : 1

Portée : 10m

Durée : 1T / Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S

II : 1

JP : Aucun

Ce sort aiguise l'intuition du récipiendaire de tel sorte qu'il devient capable de pressentir les événements le concernant 1 rounds avant qu'ils n'arrivent.

Ainsi, le sort octroi un bonus de +1 à la CA, aux JPs et au jet de surprise. [TM](#)

Ajustement Temporel I

(Altération)(R)

Niveau : 1

Portée : 5m / Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S, M

II : 1

JP : Spé

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 1er niveau lancé par lui-même ou un autre jeteur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart.

Ce sort n'a aucun effet sur les sorts permanents. [TM](#)

Altération de l'Âge

(Altération)(R)

Niveau : 1

Portée : 0

Durée : 1Tr + 1R / Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : S, M

II : 1

JP : Aucun

Ce sort permet une modification temporaire de l'âge physique du mage (apparence), permettant un Vieillessement / Rajeunissement de 5 ans / Niv.

La transformation nécessite 1s par tranche de 5 ans et peut-être opérée 1 fois/Niv pendant la durée du sort.

Altération de l'âge ne modifie pas les caractéristiques du personnage.

Seule son apparence physique est altérée. [TM](#)

Compréhension des langues

(Universelle)

Niveau : 1

Portée : 0

Durée : 1R / Niv

Zone d'effet : le MDT

Composants : V, S, M

II : 1

JP : Aucun

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre.

Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens: il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que page secrète et texte illusoire) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

On peut user de permanence sur compréhension des langages.

Composantes matérielles: un peu de suie et une pincée de sel. [TM](#)

Connaissance de l'Âge

(Divination)(R)

Niveau : 1

Portée : 30m

Durée : Instant.

Zone d'effet : 10m de Ø

Composants : V, S

II : 1

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT obtient instantanément la connaissance de l'âge de chaque créature présente dans l'aire d'effet.

Si l'âge des créatures ne peut être déterminé avec précision (non connu par le MDJ), le sort permet au moins d'en déterminer la tranche :

Tranche	Bébé	Enfant	Jeune	Jeune Adulte	Adulte	Patriarche	Sage	Vénéérable	Ancstral
% age max	0%	2%	12%	20%	30%	50%	65%	80%	95%

L'âge est déterminé en fonction de la référence temporelle du monde dans lequel le MDT se trouve au moment où il lance le sort.

Si des créatures hors d'âges se trouvent dans la zone d'effet (Démons, MV, immortels ...) le sort permet de connaître approximativement leur ère d'origine (exprimée en année, siècle, millénaires, eons, ...). [TM](#)

Détection de la magie

(Universelle)

Niveau : 1

Portée : 0

Durée : 2r / Niv

Zone d'effet : 3m x 20m

Composants : V, S

II : 1

JP : Aucun

Lorsque la Détection de la Magie est utilisée, le MDT détecte les radiations magiques dans une zone de 3 mètres de largeur par 20 mètres en longueur devant lui. Il est possible de déterminer l'intensité de la magie (tenue, faible, modérée, forte, formidable). Contrairement au magicien, le MDT est incapable d'en déterminer le type (altération, conjuration, etc.) mais sait automatiquement si il s'agit d'un sort relatif à l'espace (Téléportation, Interdiction, Seuil, Corde enchantée ...) ou le temps (Rapidité, Barrière temporelle, ...). S'il tourne sur lui-même, il peut explorer un arc de 60 degrés par round (1 tour en 6 minutes). La vision magique est bloquée par un mur de pierre d'au moins 30 centimètres d'épaisseur, ou par au moins un mètre de bois plein. Les zones magiques, des types de magie multiples ou de fortes émanations locales de magie pourront masquer les radiations pour en troubler la détection. Notez que ce sort ne relève ni la présence du bien ou du mal, ni de l'alignement. Les créatures des autres plans d'existence ne sont pas nécessairement magiques. [TM](#)



Lecture de la magie

(Universelle)

Niveau : 1

Portée : 0

Durée : 1R/ Niv

Zone d'effet : Perso.

Composants : V, S, M

II : 1R

JP : Non

Grâce à ce sort, le magicien peut lire sur des objets (livres, parchemins, armes, etc.) des inscriptions magiques qui lui seraient sinon totalement incompréhensibles. Notez que les textes déjà lus incluant ses livres personnels lui sont toujours compréhensibles. Ce déchiffrement ne déclenche généralement pas l'effet magique noté dans le texte, sauf dans certains cas. La durée de ce sort est de deux rounds par niveau d'expérience du magicien. Celui-ci peut lire une page (ou son équivalent) par round.

Il lui est nécessaire pour utiliser le sort de posséder un cristal pur ou un prisme minéral intacte. **TM**

Lien fraternel

(Divination)

Niveau : 1

Portée : Tou

Durée : 1J/ Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

II : 1R

JP : Oui

Ce sort permet de créer un lien psychique entre le MDT et le récipiendaire.

Grâce à ce sort, le MDT est instantanément averti si la cible du sort est en danger, quelle que soit la distance entre eux deux. La cible peut être sur un plan d'existence différent.

Quand ce sort est lancé par un MDT du troisième niveau au moins, il reçoit une image mentale de la situation de la personne en danger. Mais, à aucun moment, le MDT ne connaît la localisation de la personne par l'utilisation de ce sort.

Toutefois, celui-ci peut en lançant le sort de Localisation sur l'image mentale fraîchement reçue pour la déterminer.

Localisation doit être lancée dans les 3 rounds suivant la réception de l'image, après quoi l'image mentale s'estompe.

Il en va de même pour le sort de Temporalité qui permet d'en déterminer l'époque.

Composante matérielle: un pétale de rose qui a été embrassé par le bénéficiaire du sort. **TM**

Localisation

(Divination)

Niveau : 1

Portée : Vue / Spé.

Durée : permanent

Zone d'effet : le MDT

Composants : S

II : 1R

JP : Aucun

Ce sort permet au MDT de connaître instantanément la position exacte (Altitude, et position géographique) d'un lieu, d'un objet ou d'une créature.

L'élément à localiser doit être observé par le maître du temps, soit directement, soit au travers d'un sort ou d'un objet permettant l'observation (Vision du passé, boule de cristal, œil du magicien, bassin divinatoire, lentille d'aigle, ...)

Même si il ne connaît pas l'endroit, il prend conscience de sa position exacte, et construit une image mentale lui permettant de le retrouver et de s'y rendre sans la moindre erreur.

Toutefois, la localisation n'est possible que sous les conditions suivantes :

Au 1^{er} niveau, le MDT peut localiser un élément se trouvant sur le même continent que lui. La référence mémorisée ne sera pas exploitable au-delà de ce continent.

Au 4^{ème} niveau, le MDT peut localiser un élément se trouvant dans le même monde que lui. La référence mémorisée ne sera pas exploitable au-delà de ce monde.

Au 8^{ème} niveau, l'image mentale s'étend au plan dans lequel le MDT se trouve.

Au 12^{ème} niveau, celle-ci s'étend à tous les plans adjacents et coexistants à celui dans lequel il se trouve.

A partir du 15^{ème}, l'image mentale s'étend d'une strate planaire, puis une supplémentaire, tous les 2 niveaux.

Un lieu mémorisé par ce sort élimine les probabilités d'erreurs des sorts de téléportation.

La localisation nécessite un round d'observation.

Le sort nécessite l'utilisation d'une boussole. **TM**

Projectile Temporel

(Alération/Enchantement)

Niveau : 1

Portée : 30m+3m/niv

Durée : Instant.

Zone d'effet : Spéciale

Composants : V, S

II : 1

JP : Oui

Grâce à ce sort, le MDT fait jaillir de petits projectiles magiques de ses doigts.

Chaque projectile va instantanément frapper sa cible.

Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). Le mage peut faire jaillir un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 etc

...

Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile peut n'atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les JPs.

Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts: Si le JP est raté, la cible se voit figée pendant 1R/projectile lui étant dirigé.

En cas de réussite, la cible prend 1 dégât / proj. **TM**

Retard d'image / Avance d'image

(Alération)

Niveau : 1

Portée : Tou

Durée : 5R+1R/ Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S

II : 1

JP : Oui

Quand retard d'image est lancé, le bénéficiaire est entouré d'une faible aura magique qui courbe légèrement le temps, faisant apparaître l'image d'une personne une seconde en retard. Ceci donne un bonus de -2 à la CA de la créature et +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques directes.



L'inverse de ce sort, avance d'image, crée une fausse image du bénéficiaire en avance d'une demi-seconde. Ceci donne un bonus de +1 à son TACO, car ses adversaires apprécient mal ses coups. Ce sort peut être utilisé en conjonction avec d'autres sorts affectant la classe d'armure les JP et le TACO, mais n'est pas cumulatif avec lui-même. Un jet de sauvegarde contre les sorts est octroyé aux cibles récalcitrantes. [TM](#)

Réveil

(Evocation)

Niveau : 1

Portée : 30m

Durée : 1h/niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V,S,M

TI : 1

JP : Aucun

Lancé sur le mage, ce sort permet à celui-ci de se réveiller à certaines conditions. Au moment de l'incantation du sort, il doit spécifier, à haute voix, au maximum une condition par niveau d'expérience qu'il possède. La condition ne peut excéder quinze mots et doit être de nature "visuelle", "sonore" ou "temporelle". Le sort peut également être lancé sur une autre personne que le mage, auquel cas celle-ci est immédiatement réveillée.

Réveil permet de sortir d'un sommeil naturel ou provoqué par un sort de sommeil ou autre et par les pouvoirs apparentés. La composante matérielle du sort est une petite clochette qui n'est pas détruite par le sort. [TM](#)

Signature Magique

(Universelle)

Niveau : 1

Portée : Tou

Durée : Perm.

Zone d'effet : 9dm3 / Niv

Composants : V,S,M

TI : 1

JP : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien peut inscrire, visiblement ou non, sa Signature ou rune personnelle, ainsi qu'un maximum de 6 caractères plus petit que sa signature. Un sort de Signature Magique permet d'écrire sur de la pierre, du métal ou toute autre matière moins dure sans abîmer le matériel ainsi marqué. Si l'on inscrit une marque invisible, une Détection de la Magie la fera luire et la rendra visible (mais ne la rendra par forcément compréhensible). Les sorts Détection de l'Invisibilité, de Vision Véritable, une Gemme de Vision ou une Robe d'Yeux dévoileront également une marque invisible.

Un sort de Lecture de la Magie pourra en révéler le sens, s'il y en a un. La marque ne peut être dissipée, mais elle peut être annulée par son créateur ou par un sort d'Effacement. Si elle est lancée sur un être vivant, les activités diverses de la personne la feront disparaître peu à peu.

Les éléments matériels de ce sort sont une pincée de poudre de diamant (pour environ 100 po.) et un ou plusieurs pigments permettant de créer la couleur de la marque. Si celle-ci doit être invisible, on utilise tout de même des pigments, mais le magicien inscrit ses caractères à l'aide d'un stylet et non de son doigt. [TM](#)

Temporalité

(Divination)(R)

Niveau : 1

Portée : 0

Durée : Permanent.

Zone d'effet : le MDT

Composants : M

TI : 1

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT détermine avec précision toutes les mesures temporelles liées à son environnement, ou celui qu'il observe : Date, heure, durée du jour, de l'année, et même sa vitesse de déplacement si il se trouve en mouvement.

Tout comme le sort de localisation, L'élément à temporaliser doit être observé par le maître du temps, soit directement, soit au travers d'un sort ou d'un objet permettant l'observation (Vision du passé, boule de cristal, œil du magicien, bassin divinatoire, lentille d'aigle, ...)

Son horloge biologique se cale alors sur ces informations qui peuvent être mémorisées pour être exploitées ultérieurement

La temporalité n'est possible que sous les conditions suivantes :

Au 1^{er} niveau, le MDT peut temporaliser un élément se trouvant dans le même monde que lui, et obéissant aux mêmes règles temporelles. La référence mémorisée ne sera pas exploitable au-delà de ce monde.

Au 5^{ème} niveau, l'image mentale s'étend au plan dans lequel le MDT se trouve.

Au 10^{ème} niveau, celle-ci s'étend à tous les plans adjacents et coexistants à celui dans lequel il se trouve.

A partir du 15^{ème}, l'image mentale s'étend d'une strate planaire, puis une supplémentaire tous les 5 niveaux.

Le sort nécessite l'utilisation d'une clepsydre. [TM](#)

Vigueur mineure

(Invocation)

Niveau : 1

Portée : Tou

Durée : 1r/niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S

TI : 1

JP : Aucun

Le sujet gagne guérison accélérée (1), si bien qu'il recouvre 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. Vigueur mineure ne rend pas de points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés.

Les effets de plusieurs sorts de vigueur ne se cumulent pas ; seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. [TM](#)



Ajustement Temporel II

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : 5m/Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S,M

II : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 2^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de 1^{er} niveau lancés par lui-même ou un autre joueur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart.

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. TM

Alarme de Portail

(Abjuration)

Niveau : 2

Portée : 10m/niv

Durée : 2h/Niv

Zone d'effet : 1 portail

Composants : V,S,M

II : 1R

JP : Non RM : Non

Alarme de portail fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure franchit le portail ciblé sur lequel on a lancé le sort. Le personnage décide si l'alarme est mentale ou audible au moment où il jette le sort.

Le portail peut être de nature magique ou non : un seuil ou une simple porte peuvent être la cible de ce sort.

Alarme mentale : l'alarme mentale alerte le personnage (et lui seul) tant qu'il se trouve à moins de 1,5 km de l'endroit protégé et dans le même plan. Il ressent un bref frisson qui le réveille s'il dormait, mais qui ne nuit en rien à sa concentration (il peut donc jeter des sorts en toute quiétude). Un sort de silence n'a aucun effet sur l'alarme mentale.

Si plusieurs portails son alarmés en même temps, le MDT a conscience de celui qui a déclenché l'alarme.

Alarme audible : l'alarme audible produit un son de clochette ou de sonnerie que toutes les créatures situées dans les 18 mètres peuvent entendre. Les portes n'étouffent en rien ce bruit et celui-ci s'étend même aux autres plans. La sonnerie s'entend légèrement jusqu'à 54 mètres et dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'effet d'un sort de silence sont incapables d'entendre la sonnerie. D'ailleurs, si le portail se trouve lui-même sous l'effet d'un sort de silence, l'alarme n'est pas donnée.

Les créatures astrales et éthérées déclenchent l'alarme si elles franchissent le portail.

Au moment de lancer le sort, le personnage peut accompagner celui-ci d'un mot de passe, qu'il est possible d'identifier à l'aide du sort d'analyse de portail. Les créatures prononçant ce mot de passe avant de franchir le portail ne déclenchent pas l'alarme.

Composante matérielle: Une minuscule clochette. TM

Altération du temps

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : 0

Durée : 2R+1R/niv

Zone d'effet : Perso

Composants : V,S,M

II : 2

JP : aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le MDT altère le passage du temps pour sa propre personne.

Tandis que s'écoule un round pour les personnages non-affectés par le sort, il peut en passer deux plus un par niveau en contemplation. Un MDT de niveau cinq peut donc ainsi se retirer pendant 7 rounds pour réfléchir à une question, tandis qu'un seul round s'écoulera pour les autres personnages. (Le MD doit donner au joueur une minute de temps réel par round de retraitement, pour réfléchir à une certaine question ou à un certain problème. Aucune discussion avec les autres joueurs n'est permise).

Il est à noter que, sous l'influence de ce sort, le MDT ne peut utiliser que des sorts personnels comme les soins, les divinations et les protections personnelles.

De même, le MDT retiré ne peut ni courir ni marcher, pas plus que devenir invisible ou entreprendre des actions autres que penser, lire, ou activités similaires. Il peut être affecté par les actions des autres, perdant tous bonus de bouclier ou de Dextérité. Toute attaque portée contre lui avec succès brise le sort. TM

Animation suspendue

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : Spé

Zone d'effet : Spé

Composants : V,S,M

II : 1R

JP : Spé.

Ce sort permet de placer en animation suspendue une créature, ou 1m3/Niv de matière non vivante.

- Créature :

- Durée : 2j/Niv

- Suspension des fonctions vitales (battements de cœur, respiration, ...)

- Suspension des gaz et poisons jusqu'au réveil

- une détection de la vie aura un résultat négatif.

- Le réveil doit être suivi d'un repas dans l'heure sous peine de sombrer dans le coma et de mourir dans la journée.

- 1 jour de repos pour 4 jours d'animation suspendue seront nécessaire à l'issue pour se remettre sur pied.

- Plante, Fruits, Légumes:

- Durée : 1 An / Niv

- Suspension du pourrissement / mûrissement

- Si ceux-ci sont comestibles, ils peuvent être consommés à tout moment avant la fin du sort et seront aussi frais qu'au moment du lancement du sort.

- Objet :

- Durée : 10 Ans / Niv

- Suspension des effets du temps (Rouille, Séchage, Usure ...).

TM



Célérité / Apathie

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : 60m

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V,S,M

TI : 2

JP : Annule

Ce sort agit sur la perception temporelle et les réflexes du récipiendaire.

Il permet ainsi d'augmenter ou de diminuer sa célérité et ses réflexes selon les règles suivantes :

En combat :

- Augmentation / Diminution du nombre d'Att/round : Un guerrier effectuant d'ordinaire 3att/2 round verrait ce nombre passer à 2 att/round (Célérité), ou 1 att/round (Apathie).
- Bonus / Malus de 1 à l'initiative d'attaque
- Bonus / Malus de 2 à l'initiative de sort

En déplacement

- La classe de manœuvrabilité est modifiée d'un degré sans modifier la vitesse : un déplacement de classe B deviendrait un déplacement de classe A dans le cas de Célérité, de classe C dans le cas de Apathie. TM

Contenance

(Altération, Enchantement)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : 1J/Niv

Zone d'effet : 1 Objet

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : Aucun

Ce sort ressemble au sort 'Poches Profondes' de magicien, et permet au lanceur de préparer tout objet contenant des poches (robes, sacs, selles, pantalons, ...) de sorte à ce que celles-ci puissent contenir un volume et un poids 10x plus élevé que d'ordinaire.

Le sort augmente la capacité de toutes les poches de l'objet ciblé, qui deviennent chacune des espaces extra dimensionnels indépendants.

Même pleine, les poches ont le même poids que lorsqu'elles sont vides.

L'accès à un objet contenu dans une de ces poches se fait en plongeant la main à l'intérieur de la poche, et en se concentrant sur l'objet désiré.

Si la durée du sort expire, ou qu'une dissipation est lancée avec succès sur l'objet enchanté, tout son contenu apparaît autour du porteur. TM

Corde Enchantée

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : 2Tr / Niv

Zone d'effet : Spé.

Composants : V,S,M

TI : 2

JP : Aucun

Lorsque ce sort est invoqué sur une corde longue de 2 à 10 mètres, l'une des extrémités s'élève dans l'air jusqu'à ce que toute la corde soit verticale, comme si elle était suspendue par le haut. Le haut de la corde est en fait "fixé" à un plan extra dimensionnel. Le

magicien et un maximum de sept autres personnes peuvent monter à la corde et disparaître dans cet endroit sûr où nul ne peut les trouver. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Si moins de huit personnes entrent dans cet espace extra dimensionnel, la corde peut y être remontée. Dans le cas contraire, elle demeure dressée. Si le MD le désire, certaines créatures extrêmement fortes pourraient l'arracher (test de Torsion des Barreaux).

Il est impossible de lancer des sorts à travers le passage dimensionnel et les effets de zone ne peuvent le traverser. Les personnages se trouvant dans cet espace peuvent voir à l'extérieur comme par une fenêtre de 1 mètre sur 2 autour de la corde. Les personnages doivent redescendre avant la fin du sort, sinon ils tomberont de la hauteur où ils se trouvaient en pénétrant dans l'espace. Notez que le sort de corde enchantée permet de grimper normalement et d'atteindre une élévation à condition de ne pas entrer dans l'espace extra dimensionnel à l'extrémité supérieure. De plus, la création d'un espace extra dimensionnel à l'intérieur d'un autre pourrait se révéler hasardeux.

Les éléments matériels sont de l'extrait de maïs en poudre et un morceau de parchemin roulé. TM

Débloccage

(Altération, Universelle)(R)

Niveau : 2

Portée : 60m

Durée : Spé.

Zone d'effet : 1 m² / niveau

Composants : V

TI : 1

JP : Non

Ce sort ouvre des portes bloquées, coincées, verrouillées ou munies d'un verrou de magicien. Il agit sur les portes secrètes et coffres verrouillés ou dont l'ouverture repose sur un mécanisme. Il permet également de desserrer des menottes, des soudures et des chaînes. S'il est utilisé pour contrer un verrou de magicien, ce dernier est suspendu pendant un tour. Dans tous les autres cas, il ouvre de façon permanente serrures et soudures, bien qu'elles puissent être refermées par la suite.

Ce sort ne permet pas de soulever des herse ou dispositifs similaires. Notez que la zone d'effet est limitée: un magicien de niveau 3 peut ouvrir une porte de 1,5x2 mètres. Chaque sort peut annuler jusqu'à deux précautions prises pour interdire l'accès. Si une porte est verrouillée, bloquée et barrée ou a 3 serrures, il faudra deux sorts de déblocage.

Dans tous les cas, il est impératif de connaître l'emplacement de la porte ou de l'objet: le sort ne peut être utilisé sur un mur dans l'espoir de découvrir une porte secrète.

Le sort inverse, barrer, ferme et verrouille une porte ou huis similaire, à condition qu'un mécanisme soit déjà en place. Il ne crée pas de soudure, mais ferme les serrures, met les barres en place et glisse les verrous, etc., au maximum de deux fonctions ou mécanismes. Il ne peut affecter une herse. TM



Déplacement

(Altération)

Niveau : 2

Portée : 0

Durée : 1R / Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, M

II : 2

JP : Oui

Cet enchantement reproduit la faculté innée des bêtes éclipsantes, en ce sens qu'il permet au magicien d'apparaître à une soixantaine de centimètres de l'endroit où il se trouve réellement. Une créature tentant d'attaquer le personnage (au contact ou à distance) le rate forcément au premier coup et subit un malus de -2 à toutes ses attaques suivantes. Le magicien bénéficie également d'un bonus de +2 contre tous les sorts le prenant directement pour cible, mais pas contre les sorts de zone. Seul le sort de vision véritable révèle l'endroit où il se trouve vraiment.

La composante matérielle de déplacement est une petite bande de cuir de bête éclipsante à laquelle on doit donner la forme d'une boucle. [TM](#)

Prémonition

(Divination)(R)

Niveau : 2

Portée : 0

Durée : 1Tr / Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : S, M

II : 2

JP : Aucun

Ce sort aiguise l'intuition du récipiendaire de tel sorte qu'il devient capable de pressentir les événements le concernant 2 rounds avant qu'ils n'arrivent.

Ainsi, le sort octroi un bonus de +2 à la CA, aux JPs et contre la surprise.

En conjonction avec le sort 6^{ème} Sens, celui-ci permet, en plus du cumul des bonus, de prévoir les pièges, les embuscades ou l'imminence d'un combat. En revanche, cela restant du domaine de l'intuition, il ne peut pas prévoir avec exactitude de quel type de piège, d'embuscade ou d'ennemis il s'agit.

A noter que le cumul des bonus sur le jet de surprise en assure l'immunité. [TM](#)

Repos Accélééré

(Altération)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : Spé

Zone d'effet : 1 Créature/Niv

Composants : V, S, M

II : 2

JP : None

Grâce à ce sort, les créatures touchées s'endorment pendant 1h.

Au réveil, celles-ci se retrouvent aussi reposées qu'après une nuit de sommeil (8h) :

Les points de vie sont récupérés comme après une nuit de sommeil et les mages peuvent réviser leurs sorts.

Le sort ne peut être lancé 2 fois dans la même période de 18h. [TM](#)

Ralentissement Métabolique

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : 1J / Niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

II : 2

JP : Oui

Ce sort permet d'allonger de 5X le temps nécessaire aux besoins physiologiques : Se nourrir, boire et dormir.

Les besoins d'une journée sont ainsi étalés sur 5J pendant toute la durée du sort. (1J / Niv).

Il faut donc boire, manger et dormir au moins une fois tous les 5 jours.

De plus, il ralentit le déclenchement des poisons dans les mêmes proportions (5X)

A l'issu de ce sort, un temps de repos équivalent à la moitié du temps passé sous son effet est nécessaire pour permettre au corps de se remettre à fonctionner normalement : 5j pour 10j par ex. Les lanceurs de sorts doivent toujours observer le temps de repos nécessaire à la récupération des sorts entre 2 périodes de révision.

L'inverse de ce sort, accélération métabolique nécessite un JS contre Mort Magique.

Il affaiblit brutalement la victime par manque d'eau et de nourriture.

Celle-ci perd 1 point de force et de constitution pour 4 Niveau du lanceur de sort jusqu'à ce qu'elle mange et boive.

La nourriture restaure les points de force, et la boisson les points de constitution. [TM](#)

Seconde Chance

(Altération)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : 1Tr

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

II : 2

JP : Oui

Seconde Chance permet au récipiendaire d'exercer un certain contrôle sur la trame des événements qu'il traverse.

Ainsi, il peut influencer sur la tournure d'un événement qui le touche et qui ne lui aurait pas été favorable, en effectuant un nouveau jet de dé (JP, Tou, surprise, Caractéristique ...)

1 seule tentative peut être menée pendant toute la durée du sort, après quoi le sort expire. [TM](#)

Verrou du mage

(Altération, Universelle)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : Perm.

Zone d'effet : 3m² / Niv

Composants : V, S

II : 2

JP : Aucun

Un sort de verrou de magicien placé sur une porte, un coffre ou un dispositif muni d'un dispositif d'ouverture quelconque le verrouille magiquement. Le magicien peut passer outre son propre verrou de magicien sans l'enlever. La porte ou l'objet ne peut être ouvert que par la force brutale, par une dissipation de la magie, temporairement par un sort de déblocage, ou par un magicien



supérieur de 4 niveaux au magicien qui a placé le verrou de magicien. Notez que les deux dernières méthodes ne sont que temporaires et durent environ un tour, au maximum. Les créatures en provenance d'un autre plan d'existence ne peuvent passer outre un verrou de magicien comme ils le font pour un sort de fermeture (voir la description de ce sort de 1er niveau). [TM](#)

Vivacité

(Altération, Enchantement)

Niveau : 2

Portée : Tou

Durée : Spé

Zone d'effet : 1 Créature / Plante

Composants : S, M

II : Spé.

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT accélère considérablement le métabolisme cellulaire du récipiendaire. Toutes les blessures guérissables avec le temps sont refermées redonnant 1pv/niv du MDT, et par round de touché.

Ainsi, au niveau 5, le MDT serait capable de redonner 10pv à une personne en la touchant pendant 2 rounds, 15 pendant 3 rounds, etc ...

Si le récipiendaire est une plante, celle-ci vieillit de 1 mois / niv du MDT et par round de touché.

Au niveau 12 le MDT serait donc capable de faire vieillir un arbre à raison de 12mois/round. [TM](#)



Niveau III

A Portée

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 0

Durée : 1r/niv

Zone d'effet : Cube de 1m/niv

Composants : V,S,M

TI : 3

JP : Non

Grâce à ce sort, le maître du temps crée un espace extra-dimensionnel coexistant dans la zone d'effet. Dès lors, il peut à volonté faire passer ces bras dans cette dimension pour les faire rejoindre instantanément n'importe quel autre point de la zone d'effet, rendant ainsi tous les éléments présents à portée de main. Il peut ainsi se saisir de n'importe quel objet, ou effectuer un touché sur n'importe quelle créature présente dans la zone d'effet.

Le MDT et ce qu'il vise doivent être présents dans la zone pour que le sort fonctionne.

Le jet de touché bénéficie d'un bonus de +2 auquel s'ajoute le bonus de dextérité. TM

Ajustement Temporel III

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 5m /Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S,M

TI : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 3^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 et 2, lancés par lui-même ou un autre jeteur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart.

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. TM

Analyse de portail

(Divination)

Niveau : 3

Portée : 18m

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : Spéciale

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP :

Zone d'Effet : un quart de cercle allant du personnage à l'extrémité de la portée.

Ce sort permet de déterminer si un portail magique se trouve dans une zone donnée. En étudiant une zone pendant 1 round, le personnage peut découvrir la taille et l'emplacement de tout portail présent. Dès lors qu'il en remarque un, il lui est possible de l'étudier de plus près (s'il en découvre plusieurs, il ne peut en étudier qu'un à la fois). À chaque round d'étude, le personnage peut découvrir l'une des propriétés du portail, en fonction de ce qu'il cherche :

- Clé ou mot de commande requis pour l'activer.
- Détails particulier concernant son utilisation (tels que les moments où celui-ci fonctionne).
- Aller simple ou aller-retour.
- Caractéristiques habituelles décrites dans la partie Portails

magiques du chapitre 2 du Manuel des plans.

- Aperçu de l'endroit où il mène.

Le personnage peut observer l'endroit où conduit un portail pendant 1 round. La portée de son champ de vision est limitée par la portée du sort. Analyse de portail ne permet pas d'étendre les effets de sorts ou de pouvoirs magiques de divination à l'autre côté du portail. Par exemple, il est impossible d'utiliser détection de la magie ou détection du Mal pour étudier le lieu où mène un portail tout en observant cet endroit via analyse de portail.

Pour chaque propriété, le personnage effectue un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau du lanceur de sorts) contre un DD 17. S'il échoue, il peut tenter sa chance une nouvelle fois au round suivant. Analyse de portail permet de distinguer les caractéristiques inhabituelles des portails dans une certaine mesure

- Portails aléatoires. Le sort révèle simplement qu'il s'agit d'un portail aléatoire et s'il est possible de l'activer sur le champ. Il ne précise en rien comment l'activer ou le désactiver.
- Portails variables. Le sort révèle seulement qu'il s'agit d'un portail variable. Si le personnage étudie la destination du portail, le sort précise uniquement celle sur laquelle celui-ci est actuellement réglé.
- Portails à créatures. Le sort révèle simplement qu'il s'agit d'un portail à créatures. Si le personnage étudie la destination du portail, le sort précise où celui-ci envoie les créatures. S'il s'agit d'un portail qui envoie les créatures vers un lieu et leur équipement vers un autre, le sort ne révèle en rien où se retrouve cet équipement.
- Portails défectueux. Le sort révèle seulement qu'il s'agit d'un portail défectueux, pas le type de défaut qui le frappe.

Composantes matérielles profanes : une lentille en cristal et un petit miroir. TM

Aura temporelle

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 0

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : 3m de Ø

Composants : V,S,M

TI : 3

JP : None

Grâce à ce sort le MDT est entourée d'une Aura temporelle qui accentue sa vitesse au sein de celle-ci: il s'y trouve comme sous l'effet d'un sort de célérité.

Si une créature pénètre l'Aura, celle-ci devient automatiquement soumise à un sort d'Apathie.

Ainsi, l'Aura temporelle donne au MDT un avantage quant au combat au corps à corps.

Cet effet est actif tant que la Créature est à l'intérieur de l'Aura. TM



Dissipation de la magie

(Abjuration, Universelle)

Niveau : 3

Portée : 120m

Durée : Instant.

Zone d'effet : Cube de 10m

Composants : V,S

TI : 3

JP : Annule

Un magicien invoquant ce sort a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie se trouvant dans la zone d'effet.

Premièrement, la dissipation annule les sorts et les effets similaires à des sorts, y compris ceux produits par des objets ou par des capacités innées de créatures. Deuxièmement, elle en annule le lancement ou l'utilisation dans son aire d'effet au moment où la dissipation est invoquée. Troisièmement, elle détruit les potions magiques (qui sont considérées comme enchantées au niveau 12). Chaque effet ou potion se trouvant dans la zone fait l'objet d'un jet pour connaître le résultat du sort. Le magicien est toujours capable de dissiper sa propre magie. Dans les autres cas, ses chances sont fonction de la différence entre son niveau et celui de l'effet à dissiper. Le pourcentage de base est de 50% (11 ou plus sur 1d20 pour dissiper). Si le magicien est de niveau supérieur à celui du créateur de l'effet, la différence est enlevée au chiffre devant être obtenu sur 1d20 pour réussir la dissipation (ce qui la rend plus probable); dans le cas inverse, la différence est ajoutée à ce chiffre (ce qui rend la dissipation plus difficile). Un résultat de 20 est toujours un succès; un résultat de 1 est toujours un échec. Ainsi, si le magicien possède 10 niveaux de plus que le créateur du sort, seul un résultat de 1 pourra empêcher la dissipation.

Un sort de dissipation de la magie n'affectera pas un objet spécialement enchanté, tel un parchemin, un anneau, un bâton, un bâtonnet, une baguette, un objet divers, une arme, un bouclier ou une armure magique, à moins d'être invoqué directement sur lui. Ceci empêche plutôt l'objet de fonctionner pendant 1d4 rounds. Si l'objet est possédé par une créature bénéficiant d'un jet de sauvegarde contre les Sorts, un JS réussi permet d'éviter la dissipation. Sinon, il n'est plus opérationnel. Un passage inter-dimensionnel (tel qu'un sac de contenance) rendu non-opérationnel se ferme temporairement. Notez que les propriétés physiques des objets sont inchangées. Une épée magique non-opérationnelle est toujours une épée. Les artefacts et les reliques ne sont pas touchés par ce sort. Certains de leurs effets pourront cependant l'être, si le MD l'autorise. Notez que ce sort peut être très efficace s'il est utilisé contre des créatures charmées ou asservies magiquement. Certains sorts et effets ne peuvent pas être dissipés. Cette information figure dans leur description. Notez que les baguettes sont considérées comme étant enchantées au niveau 6, les bâtons au niveau 8 et les objets magiques divers au niveau 12 (sauf cas spécial).

Résumé des effets d'une dissipation de la magie

Source de l'effet	Résiste comme	Résultat de la dissipation
L'invocateur du sort	Rien	Dissipation automatique
Autre magicien /	Niveau/Dés de Vie	Effet annulé

capacité naturelle	de l'invocateur	
Baguette	Niveau 6	Effet annulé*
Bâton	Niveau 8	Effet annulé*
Potion	Niveau 12	Potion détruite
Autre magie	Niveau 12, sauf cas spécial	Effet annulé*
Artefact	Décision du MD	Décision du MD

*Si le sort est jeté intentionnellement sur l'objet, ce dernier est inopérant pour 1d4 rounds. [TM](#)

Decalage horaire

(Invocation/Évocation)

Niveau : 3

Portée : Tou

Durée : Instant.

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V,S,M

TI : 3

JP : Non

En touchant une créature, le MDT accélère le temps autour d'elle, et la téléporte alors jusqu'à 1h/niv dans le futur. [TM](#)

Intermittence

(Altération)

Niveau : 3

Portée : 0

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : le MDT

Composants : V,S

TI : 3

JP : Aucun

Par ce sort, le magicien fait disparaître et réapparaître sur son plan d'existence son enveloppe corporelle à un moment et à un endroit tiré au hasard pendant chaque round de la durée du sort. Le segment du round pendant lequel le magicien disparaît est déterminé en lançant 2d8 et, durant ce même segment, il réapparaît à 1 m de l'endroit où il se trouvait avant de disparaître.

Un fois son déplacement effectué, le MDT peut effectuer son action : les 2d8 correspondent donc à son initiative.

La direction est déterminée en lançant 1d12, en référence au cadran horaire.

Si un objet se trouve à l'endroit où le magicien doit réapparaître, ce dernier se déplace de nouveau dans une autre direction, à partir de la position du round de départ, jusqu'à un endroit libre, mais jamais à une distance supplémentaire de 3m. Si, à cette limite, un objet empêche encore le magicien de réapparaître, il se retrouve alors piégé sur le plan éthéré. Pendant et après le segment de déplacement, le magicien ne peut être attaqué que par des créatures pouvant atteindre les deux endroits à la fois, c'est à dire par un souffle de dragon, par une boule de feu et par tout type d'attaque similaire affectant une large zone. Les créatures qui ne sont pas capables de telles attaques ne peuvent toucher le magicien qu'avant son déplacement.

De même, le MDT peut décider d'agir avant son déplacement. Auquel cas, il lance 2d8 pour déterminer le segment de déplacement, et 1d10 pour son initiative.

Si le résultat du d10 tombe avant le segment de déplacement, le MDT peut agir. Dans le cas contraire, le MDT agit après son



déplacement depuis sa nouvelle position, et peut donc voir son action échouée.

Les bonus / malus des sorts d'aura temporelle, célérité et distorsion temporelle sont comptabilisés pour déterminer le segment de déplacement. [TM](#)

Lenteur

(Altération)

Niveau : 3

Portée : 9"+1"/Niv

Durée : 3R+1R/Niv

Zone d'effet : 4"x4", 1 Créat./Niv

Composants : V, S, M

TI : 3

JP : Aucun

Ce sort fait que les créatures affectées se déplacent et attaquent deux fois moins que la normale. Ce sort annule les effets d'un sort de rapidité. Les effets de ce sort sont cumulatifs. Ralentissement peut affecter des créatures déjà ralenties, ou annuler les effets d'une rapidité magique. Le magicien peut ralentir autant de créatures qu'il possède de niveaux, tant que ces créatures se trouvent dans la zone d'effet de 4" x 4" au moment de l'incantation. S'il y a plusieurs créatures dans la zone d'effet, les plus proches du lanceur de sort seront affectées en premier. La composante matérielle est une goutte de mélasse. [TM](#)

Poche dimensionnelle

(Altération)

Niveau : 3

Portée : Tou

Durée : 1J/Niv

Zone d'effet : Une poche

Composants : V, M

TI : 1R

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT ouvre une petite porte dimensionnelle à l'intérieur d'une de ces poches, et ouvrant sur un espace tel qu'un coffre, ou le tiroir d'un meuble se trouvant quelque part sur le même plan.

Ainsi, le MDT peut, en plongeant sa main dans sa poche, accéder au contenu du meuble lié.

Il suffit que le MDT se concentre sur l'objet recherché pour que celui-ci arrive dans sa main.

Le lancement de ce sort nécessite d'être en contact avec les deux éléments à lier : la poche et le meuble. [TM](#)

Porte dimensionnelle

(Altération)

Niveau : 3

Portée : 25m/Niv

Durée : Instant.

Zone d'effet : MDT

Composants : V

TI : 1

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT se transporte instantanément jusqu'à une de distance de 25m/niv.

Ce type de téléportation est sans erreur, et le MDT arrive exactement où il le désire, soit à vue, soit en indiquant la direction, la distance et l'angle. Dans ce cas, si un solide est déjà présent à l'arrivée, le MDT reste piégé dans le plan Astral. De même, si rien ne se trouve sous ses pieds à l'arrivée, le MDT subit des dommages selon les règles de chutes.

Le MDT peut transporter avec lui un poids de 250Kg de matière non vivante, ou 125kg de matière vivante.

Contrairement à la version du magicien, le MDT ne souffre d'aucun malus lié à ce déplacement, lui-même étant conscient de sa propre position dans l'espace. [TM](#)

Portée Dimensionnelle

(Altération)

Niveau : 1

Portée : 30m+3m/niv

Durée : 1R/Niv.

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

TI : 3

JP : Aucun

Ce sort donne au récipiendaire la capacité d'atteindre les créatures présentes dans les dimensions adjacentes ou coexistantes par des sorts (1 tous les 4 niveaux du MDT), ou par des projectiles (1 projectile tous les 2 niveaux du MDT).

Le récipiendaire doit bien entendu être capable de voir les créatures en question pour pouvoir les atteindre par le biais de ce sort.

Il devient alors possible pour lui de toucher des créatures présentes dans une corde enchantée ou sur le plan éthéré par exemple, à condition, bien sûr, de les détecter.

Le sort expire lorsque la durée est écoulée ou que le nombre de sorts ou de projectiles max est atteint. [TM](#)

Rapidité

(Altération)

Niveau : 3

Portée : 6"+1"/Niv

Durée : 3R+1R/Niv

Zone d'effet : 4"x4", 1 Créat./Niv

Composants : V, M

TI : 3

JP : Aucun

Quand ce sort est lancé, les créatures affectées voient la vitesse de leurs mouvements et leur nombre d'attaques multipliés par 2. Donc, une créature se déplaçant à 6" et attaquant 1 fois par round aura une vitesse de déplacement de 12" et pourra attaquer 2 fois dans le même round. Par contre, le temps d'incantation des sorts n'est pas accéléré. Le nombre de créatures affectées est égal au niveau du magicien, du moment qu'elles se trouvent dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé. Un magicien de niveau 5 pourra affecter 5 créatures. S'il y a plusieurs créatures dans la zone d'effet, les plus proches du lanceur de sort seront affectées en premier. Ce sort annule les effets du sort ralentissement. A noter que ce sort accélère le métabolisme et donc vieillit les créatures affectées de 1 an. La composante matérielle est un fragment de racine de réglisse. [TM](#)

Resistance aux effets planaires

(Abjuration)

Niveau : 3

Portée : 6m

Durée : 1T/niv

Zone d'effet : 6m de Ø

Composants : S, M

TI : 3

JP : Non RM : Oui

Le sort permet d'attribuer à toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet au moment du lancement une protection contre les effets naturels des plans dans lesquels elles voyagent. Ces derniers incluent des températures extrêmes, le manque d'air, les vapeurs nocives, les émanations d'énergies positive et négative et autres caractéristiques des plans.

Résistance aux effets planaires offre une protection contre les 3d10 points de dégâts de feu d'un plan dans lequel cet élément est



dominant. Il permet également au personnage de respirer sous l'eau dans un plan où cet élément domine, sans compter qu'il l'immunise contre l'étouffement dans les plans dominés par la Terre. En outre, un personnage placé sous la protection de ce sort n'est pas aveuglé par l'énergie d'un plan majoritairement positif et cesse de gagner des points de vie lorsqu'il atteint son maximum normal. Enfin, les plans dans lesquels l'énergie négative domine n'infligent ni dégâts ni niveaux négatifs aux personnages ainsi protégés.

La résistance aux effets planaires annule également les effets précis de certains plans. Au sein de la cosmologie de D&D, ce sort annule l'effet assourdissant du Pandémonium et les dégâts dus au froid de Cania (le huitième niveau des Neuf Enfers). N'hésitez pas à rajouter à ce sort diverses protections dans le cadre de votre cosmologie. Par exemple, si votre monde dispose d'un plan élémentaire du Froid, ce sort protège des dégâts de froid de base qui y sont infligés.

La résistance aux effets planaires n'est d'aucune utilité face aux caractéristiques de gravité, d'alignement et de magie. D'ailleurs, il en va de même pour la caractéristique d'emprisonnement de certains plans (Élysée et Hadès au sein de la cosmologie de D&D).

Le sort n'offre aucune protection face aux créatures et autochtones, et il n'est d'aucune utilité contre les sorts, particularités et formations extrêmes ou artificielles de ce plan. Bien qu'il permette de survivre dans le plan élémentaire de la Terre, il ne sert strictement à rien si le personnage s'aventure dans un puits de lave de ce même plan.

Si les récipiendaires changent de plan sous l'influence d'une résistance aux effets planaires, ceux-ci s'adaptent de nouveau aux effets du plan d'arrivée.

Résistance aux effets planaires permet ainsi de traverser plusieurs plans sans souffrir de leurs effets respectifs. **TM**

Synchronisme

(Invocation)

Niveau : 3

Portée : 0

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : le MDT

Composants : V,S,M

TI : 3 + χ + 3

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT peut synchroniser les effets de plusieurs sorts, 1 pour 4 Niv d'expérience, de manière à ce qu'ils se déclenchent simultanément au moment choisi, dans la limite de la durée du sort.

Ainsi, lors d'une première incantation, le MDT débute le synchronisme. Les rounds suivants, le MDT ou d'autres lanceurs de sorts lance(nt) les sorts à synchroniser. Ceux-ci sont mis en attente de résolution jusqu'à ce que le MDT lance la seconde incantation visant à les relâcher simultanément, ou que le sort de Synchronisme expire.

Une dissipation de la magie lancée sur le MDT lors d'une phase de synchronisme relâcherait immédiatement tous les sorts déjà en attente. **TM**

Vigueur

(Invocation)

Niveau : 3

Portée : Tou

Durée : 1r/niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S

TI : 3

JP : Aucun

Le sujet gagne guérison accélérée (2), si bien qu'il recouvre 2 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. Vigueur ne rend pas de points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés.

Les effets de plusieurs sorts de vigueur ne se cumulent pas ; seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. **TM**

Vision du passé

(Divination)

Niveau : 3

Portée : 0

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 10m de Ø /niv

Composants : V,S,M

TI : 1 R

JP : Aucun

Avec ce sort, le personnage peut voir et entendre dans le passé, et ainsi être témoin d'événements qui se sont déroulés autour de l'élément qu'il observe. La nature de ce qu'il voit dépend de ce sur quoi il se concentre : Un lieu, un objet, une créature.

Le niveau de détail de ce qu'il voit et entend par l'intermédiaire de ce sort dépend de la période qu'il désire observer : se concentrer sur quelques jours permet d'obtenir plus de détails que, par exemple, tenter d'observer une période de temps qui se compte en siècles. Le personnage ne peut observer qu'une période donnée quand il lance le sort, période qu'il doit choisir parmi les possibilités suivantes :

Jours:

Le personnage perçoit les événements du passé, en pouvant remonter dans le temps d'un jour par niveau. Il obtient des informations détaillées concernant les individus, les conversations et les événements qui se sont déroulés en ce lieu pendant la période observée.

Le retour arrière s'effectue à une vitesse variant entre 1min et 1jour par Round d'observation.

La durée du sort dépend donc du temps que passe le MDT à effectuer son observation

Semaines:

Le personnage obtient un résumé des événements du passé, en pouvant remonter d'une semaine par niveau. Les mots et les détails exacts ne sont pas perçus, mais le personnage connaît tous les intervenants et les grandes lignes des conversations et événements qui se sont déroulés en ce lieu.

Le retour arrière s'effectue à une vitesse variant entre 1h et 1Semaine par Round d'observation.

La durée du sort dépend donc du temps que passe le MDT à effectuer son observation

Années:

Le personnage a une idée générale des événements du passé, en pouvant remonter d'un an par niveau de lanceur de sorts. Il ne remarque que les événements dignes d'intérêt comme les décès, les batailles, les scènes fortement imprégnées d'émotions, et les événements significatifs.

Le retour arrière s'effectue à une vitesse variant entre 1Jour et 1An par Round d'observation.

La durée du sort dépend donc du temps que passe le MDT à effectuer son observation



Siècles:

Le personnage a une idée vague des événements du passé, en pouvant remonter d'un siècle par niveau. Le personnage ne remarque que les événements particulièrement importants : les couronnements, les morts de personnages importants, les batailles importantes et d'autres événements historiques. L'observation en Siècle est particulièrement utile pour observer l'évolution géographique du lieu.

Le retour arrière s'effectue à une vitesse variant entre 1An et 1Siècle par Round d'observation.

La durée du sort dépend donc du temps que passe le MDT à effectuer son observation

Les sorts de temporalité et de localisation peuvent être lancés à tout moment lors d'une vision, permettant ainsi au MDT d'obtenir toute les informations liées à la position et à l'époque de l'élément observé.

Il lui sera notamment possible de relancer ultérieurement le sort de vision du passé en commençant son observation à partir d'un moment préalablement temporalisé.

C'est de cette façon que le MDT pourra remonter des milliers d'années en arrière, en effectuant des visions du passé successives.

TM



Niveau IV

Accélération / Arrêt

(Altération)

Niveau : 4

Portée : 30m

Durée : Spé.

Zone d'effet : 1 Créat./1 Obj.

Composants : V,S

TI : 4

JP : Spé

En lançant ce sort, le MDT induit dans l'élément ciblé une accélération brutale : la cible atteint instantanément une vitesse de 3m/s (soit 10km/h, soit 180m/R) par niveaux du MDT.

Après avoir désigné sa cible, le MDT indique la direction dans laquelle celle-ci se déplace.

Une créature soumise à ce sort subit 1deg/tranche de 10km/h à cause de la brutalité de l'accélération. De plus, si elle rencontre un corps solide, un mur par exemple, elle encaisse 1d6/tranche de 10km/h à cause de l'impact.

Si le corps rencontré est celui d'un être vivant, les dégâts sont répartis équitablement entre les 2.

La décélération s'effectue en divisant la vitesse par 2 chaque rounds suivant le début du sort.

La créature affectée reprend le contrôle lorsqu'elle atteint sa vitesse nominale de déplacement.

Un JP réussi annule l'accélération subite, sauf si le sort a été soumis par touché.

Un sort de vol permet d'endiguer le sort d'accélération en augmentant la vitesse de décélération par 2, et en permettant de jouer sur la direction.

L'inverse de ce sort, Arrêt, confine instantanément le mouvement de n'importe quelle cible à portée (éventuellement le joueur lui-même) à l'endroit précis ou celle-ci se trouve quand le sort fait effet.

En d'autres termes, le mouvement de la cible - aérien ou autre - est instantanément arrêté. Bien que la créature arrêtée ait une pleine liberté de ses mouvements, elle reste à la position précise ou elle a reçu le sort.

Arrêt affecte simplement une créature, choisie par le joueur (vue ou visualisée, sur laquelle il se concentre et à l'intérieur de la portée).

Il peut par conséquent servir à séparer un cavalier choisi de sa monture inaffectée.

Consentante ou non, la créature ciblée est pleinement affectée pour un round. Lors des rounds suivants, elle a droit à un jet de sauvegarde contre les Sorts. S'il est réussi, le sort échoue et le mouvement revient. Si la sauvegarde échoue, l'arrêt dure jusqu'à ce qu'une sauvegarde réussisse.

Si le joueur commence à jeter un autre sort, l'arrêt cesse. Les créatures capables de changement de plan ou de devenir astrales ou éthérées peuvent échapper à un sort d'arrêt.

Une dissipation de la magie jetée sur la créature-cible la libère instantanément à n'importe quel moment après le premier round initial d'arrêt. De façon similaire, porter un anneau d'action libre permet à une créature ciblée d'échapper instantanément après le premier round d'un sort d'arrêt. **TM**

Adaptation Planaire

(Altération)(R)

Niveau : 4

Portée : Tou

Durée : 1j/Niv

Zone d'effet : 1 Créature/Niv.

Composants : V,S,M

TI : 1T/Cible

JP : Aucun

Ce sort permet d'habituer les créatures visées au plan dans lequel elles se trouvent. Le MDT doit tout d'abord lancer une résistance aux effets planaires pour protéger les récipiendaires de l'effet néfaste du plan. Puis, le sort d'adaptation planaire transforme progressivement leur corps de sorte à leur donner la capacité de vivre normalement au sein du plan. Ainsi, les créatures touchées bénéficient de manière naturelle des protections précisées dans la description du sort de résistance aux effets planaires et se voient affublées des attributs permettant d'y vivre et de s'y mouvoir : branchies et nageoires dans l'eau, vol dans l'air, ...

Une fois les créatures adaptées, le sort ce termine, ne laissant aucune magie sur elles : une dissipation de la magie ne supprime pas les effets de l'adaptation planaire.

Toutefois, la nature reprend progressivement ces droits, et le corps des récipiendaires retrouve ses caractéristiques originales lors des dernières 24 heures de l'adaptation.

Une créature adaptée à un plan venant à changer de plan, devrait rompre son adaptation en relançant ce sort, afin de lui permettre de s'adapter à sa nouvelle destination, sauf si celle-ci est son plan d'origine.

Dans ce cas, elle retrouve automatiquement sa forme originale (1T).

Composantes matérielles : Un composant majeur du plan ciblé (de la terre, de la cendre, de l'eau du plan ad hoc). **TM**

Ajustement Temporel IV

(Altération)(R)

Niveau : 4

Portée : 5m / Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S,M

TI : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 4^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 à 3, lancés par lui-même ou un autre joueur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation soit 50% +/- 5% / niveau d'écart

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. **TM**



Alarme de portail améliorée

(Abjuration)

Niveau : 4

Portée : 10m + 1m/Niv

Durée : 8h / Niv

Zone d'effet : 1 portail.

Composants : S, M

TI : 4

JP : Non RM : Non

Ce sort est semblable à alarme de portail, à l'exception de ce qui suit :

- Le personnage choisit si l'alarme est mentale, audible ou les deux.
- Si le personnage opte pour l'alarme mentale, il reçoit une image mentale de toutes les créatures ayant franchi le portail, le tout accompagné de la direction empruntée. L'image mentale offre ces renseignements comme si le personnage se situait à 3 mètres du portail.
- Plutôt que de recevoir lui-même l'image mentale, le personnage peut faire en sorte qu'une autre créature en profite à sa place. Pour ce faire, il doit toucher cette autre créature, qui bénéficie d'un jet de Volonté si elle souhaite résister aux effets.

Focaliseur : une bourse en cuir renfermant trois clochettes en cuivre. TM

Ancre dimensionnelle

(Abjuration)

Niveau : 4

Portée : 30m + 3m/Niv

Durée : 1R / Niv

Zone d'effet : 1 cible

Composants : V, S

TI : 4

JP : Non RM : Oui

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extra dimensionnel. Les sorts affectés incluent changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. À noter que la victime ne peut pas non plus utiliser un portail ou un cercle de téléportation.

Ancre dimensionnelle ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, elle reste sans effet sur les perceptions extra dimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, elle n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées. TM

Conjuration d'un Élémentaire de Temps

(Conjuration)

Niveau : 4

Portée : 60 m

Durée : 1Tr/Niv

Zone d'effet : N/a

Composants : V, S, M

TI : 1 Tr

JP : Aucun

Ce sort est identique au sort de conjuration élémentaire de magicien, sauf qu'il ne permet de conjurer que des élémentaires de temps (MM2. P120)

Le maître du temps à 1% de chances / Niv de conjurer un élémentaire noble. TM

Distorsion Dimensionnelle

(Evocation)

Niveau : 4

Portée : 120m+12m/niv

Durée : Instant.

Zone d'effet : Cube de 5m

Composants : V, S, M

TI : 4

JP : 1/2 RM : oui

En lançant ce sort, le MDT crée une dimension coexistante fugitive dans laquelle une partie des molécules présente dans la zone au moment du sort, est instantanément téléportée. Les éléments composés de ces molécules sont alors déchirés entre le plan dans lequel ils se trouvent, et cette dimension.

Les créatures présentes dans la zone d'effet subissent alors 1d6 deg /niv du MDT.

Les objets doivent aussi effectuer une sauvegarde ou éclater en mille morceaux. TM

Echo Temporel

(Evocation)

Niveau : 4

Portée : Spé

Durée : Spé.

Zone d'effet : Spé.

Composants : V, S, M

TI : 4

JP : Spé RM : Spé

En lançant ce sort, le MDT peut re-déclencher les effets d'un événement issu du round précédent, comme un écho du passé. Cet événement se déroule exactement de la même façon : les TOU, DEG ont les mêmes résultats et les effets sont identiques.

Ainsi, il peut par exemple re-déclencher une boule de feu ayant été lancée par l'un de ces partenaires. Celle-ci éclatera au même endroit, explosera de la même façon et occasionnera les mêmes dégâts. Les créatures soumises à cette nouvelle occurrence ont droit aux jets de sauvegardes correspondants au sort dupliqué. TM

Pliure dimensionnelle

(Alération)

Niveau : 4

Portée : 1,5m

Durée : 1R

Zone d'effet : cercle de 3m

Composants : V, S, M

TI : 6s

JP : Special

Ce sort permet au MDT de déformer sélectivement la structure de l'espace, en la pliant en une dimension supérieure.

Bien que cet effet puisse sembler similaire à celui du sort de magicien téléportation, il est en pratique très différent. Le sort



pluie dimensionnelle ouvre une porte qui permet un accès direct et dans les deux sens vers un endroit éloigné sur le même plan. Cette porte est circulaire, d'un diamètre maximal de 3 mètres et existe pendant 1 round entier. Le prêtre et toute autre créature peuvent passer à travers la porte dans les deux directions tant qu'elle reste ouverte. Les projectiles et les sorts peuvent également franchir la porte.

La Porte apparaît comme un anneau scintillant, luisant d'une lumière pale équivalente à celle des étoiles. La vision à travers la porte est claire et dégagée dans les deux directions, permettant au prêtre de "regarder avant de sauter". Cependant, quiconque se trouvant de l'autre côté est capable de voir le prêtre et son endroit d'origine.

Le "côté proche" de la porte apparaît toujours à moins de 1,5 mètres du prêtre. La localisation du "côté éloigné" de la porte s'ouvre toujours à moins d'un mètre cinquante de là où le désire le prêtre. Ainsi, il n'y a aucune chance d'arriver à une mauvaise destination, comme avec le sort de magicien téléportation.

Mais, il y a un risque dans l'utilisation de pluie dimensionnelle. De nombreux philosophes croient que ce que nous connaissons comme le temps est simplement une autre dimension, et le comportement de ce sort semble soutenir cette thèse.

À moins que le MDT ne soit extrêmement familier avec la destination, il y a une chance significative que n'importe quelle créature traversant une porte de pluie dimensionnelle subisse un vieillissement instantané. Les théoriciens croient qu'il s'agit du même type de "glissement" qui fait qu'un magicien se téléportant atterrisse en haut ou en bas, sauf que dans ce cas, le glissement se fait dans la dimension temporelle.

Les chances d'un vieillissement instantané dépendent du degré de familiarité du MDT avec la destination. La table suivante décrit les conditions et les effets du vieillissement.

La destination est :	Chance de vieillissement	Vieillessement
Très familière ou localisée*	2%	1 an
Étudiée avec attention	5%	1d2 ans
Vue occasionnellement	10%	1d3 ans
Vue une fois	15%	1d6 ans
Jamais vue	25%	1d10 ans

* Utilisez cette ligne si la l'endroit ciblé est dans le champ de vision du MDT ou a été l'objet du sort de localisation.

Si le jet de dé indique l'intervention d'un vieillissement, toute créature passant à travers la porte dans l'une ou l'autre direction subit les effets du vieillissement.

Plusieurs créatures passant à travers la porte dans la même direction vieillissent toutes du même âge déterminé par un seul jet de dé. Bien que les chances de vieillissement soit basses et que le vieillissement potentiel soit minimal pour des destinations familières, les effets peuvent se cumuler et devenir significatifs avec le temps.

Bien que le mot "destination" soit utilisé pour se référer au "côté éloigné" de la porte, il n'est pas nécessaire que le MDT fasse partie

du voyage, Un MDT peut par exemple ouvrir une porte à proximité d'un allié éloigné afin que celui-ci le rejoigne instantanément.

L'élément matériel est une feuille souple de platine valant au moins 15 po, que le MDT plie d'une manière complexe pendant l'incantation. La feuille est consommée quand la porte se ferme.

TM

Refuge Dimensionnel (Altération)

Niveau : 4

Portée : 5m/Niv + Tou

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : 10m3/Niv

Composants : V,S,M

TI : 4

JP : Oui

Permet au MDT de créer un espace extra-dimensionnel coexistant, de 10m3/Niv pouvant servir de refuge au groupe, un peu à la manière d'une corde enchantée.

Ce refuge peut être créé dans n'importe quelle direction, y compris dans de la matière dans un mur, dans le sol, en l'air) ...

Le MDT peut s'y téléporter en 1s, seul ou accompagné d'au maximum 2 créatures qu'il doit toucher pour les emmener.

Une créature non-consentante à bien évidemment droit à un JP.

La sortie s'effectue de la même façon.

Les créatures souhaitant sortir doivent le faire par l'intermédiaire du MDT, ou être capable de lancer un sort permettant de voyager dans les plans (Téléportation sans erreur, Voyage Astral ...).

En combinaison avec les sorts d'Acuité dimensionnelle et de Portée dimensionnelle, le MDT devient capable de voir ce qui se passe dans le plan d'origine, et même d'y agir tout en restant caché.

Le MDT ayant un contrôle sur l'espace extra-dimensionnel, les restrictions liées aux objets ouvrants des espaces extra-dimensionnels (Trou portable, sacs de contenances, ...) ne sont pas applicables, à condition que le MDT ait connaissance de l'existence de ces objets. TM

Vortex Temporel (Invocation)

Niveau : 4

Portée : 5m/niv

Durée : 1r/niv

Zone d'effet : Ø=1m, H=3m

Composants : V,S,M

TI : 1 R

JP : Spé.

En jetant ce sort, le maître du temps fait apparaître un vortex temporel, ayant l'apparence d'une mini tornade composée d'étoiles en perpétuel mouvement.

Chaque round, le MDT peut désigner une créature se trouvant à portée.

Le Vortex se déplace alors en direction de celle-ci (classe A, 15), cherchant à l'emprisonner.

La cible prise doit alors lancer un JP pour chaque round passé dans le Vortex.

Un JP raté, et la cible est figée pour une durée de 2d4+2 rounds. Une nouvelle cible peut alors être désignée.

Toute créature traversée par le Vortex pendant son déplacement doit effectuer un JP ou subir le même sort.

Une créature figée est inaltérable. TM



Zone de Répit

(Abjuration)

Niveau : 4

Portée : 30m+3m/niv

Composants : *V, S, M*

Durée : 1T/niv

TI : 2 R

Zone d'effet : Cube de 5m/niv

JP : Non RM : Non

Le personnage crée une zone temporairement protégée de toute intrusion inter planaire. Cela inclut les sorts et pouvoirs exploitant les autres plans, parmi lesquels porte dimensionnelle, téléportation, changement de plan et autres formes de voyage planaire.

Dans la zone de répit, les sorts d'invocation et d'appel ne fonctionnent pas. Toutefois, les créatures invoquées ou appelées en-dehors de celle-ci peuvent y entrer.

On ne peut y créer de portail, mais ceux qui existent au moment où le sort est lancé ne sont pas affectés. Les créatures situées dans des plans adjacents ou coexistants doivent se replier jusqu'au bord de la zone de répit et ne peuvent pénétrer dans la zone correspondante depuis leur propre plan.

Les sorts extra-dimensionnels peuvent toutefois être utilisés pour sortir de la zone.

Composante matérielle : un peu de sang de gorgone. TM



Niveau V

Acuité dimensionnelle

(Divination)

Niveau : 5

Portée : 0

Durée : 1 tour

Zone d'effet : Vue

Composants : V, S, M

TI : 2 R

JP : Aucun

Similaire au sort Vision Réelle, ce sort permet au MDT de percevoir les choses au-delà de la réalité visible.

Ainsi, celui-ci devient capable de détecter tous les éléments des plans adjacents et coexistant présents dans la zone d'effet. Les créatures et objets Hors de phase et invisibles sont aussi détectées.

Par exemple, le maître du temps devient capable de détecter les objets de contenance, ainsi que leur contenu.

En revanche, ce sort ne permet pas de détecter les illusions qui elles, sont basées sur l'esprit. [TM](#)

Ajustement Temporel V

(Altération)(R)

Niveau : 5

Portée : 5m / Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S, M

TI : 1

JP : Spé

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 5^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 à 4, lancés par lui-même ou un autre jeteur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. [TM](#)

Altération de l'existence

(Altération)

Niveau : 5

Portée : 0

Durée : 1 tour

Zone d'effet : Le MDT

Composants : V, S

TI : 5

JP : Aucun

Par le biais de ce sort, le MDT altère sa propre existence en projetant une partie de son être dans une réalité déphasée. Devenu intangible, le MDT obtient alors les capacités suivantes :

M_R : 1% / Niv

Niv 9 : Ne peut être touché que par des armes magiques

Niv 12 : Bonus de +1 au touché

Niv 15 : Ne peut être touché que par des armes +1

Niv 18 : Bonus de +2 au touché

Niv 21 : Ne peut être touché que par des armes +2

Niv 24 : Bonus de +3 au touché

Niv 27 : Ne peut être touché que par des armes +3

Niv 30 : Bonus de +4 au touché

[TM](#)

Barrière Temporelle

(Evocation)

Niveau : 5

Portée : 10m/niv

Durée : 1T+1R/niv

Zone d'effet : 3m²/niv

Composants : V, S, M

TI : 5

JP : None

La barrière temporelle permet de créer une barrière invisible et immobile, composée de particule de temps à l'arrêt.

Ainsi, tout ce qui tente de la traverser est temporairement stoppé jusqu'à dissipation de la barrière.

Les sorts, les projectiles, même les créatures tentant de la traverser sont bloqués et relâchés à la fin de la durée du sort.

Chaque élément pris dans la barrière est comme soumis à un arrêt du temps.

Une dissipation de la magie est elle aussi prise au piège de la barrière et doit attendre que celle-ci se dissipe avant d'être effective.

En revanche, toute créature soumise au sort de Rapidité/Vivacité peut traverser la barrière. [TM](#)

Boucle Temporelle

(Evocation)

Niveau : 5

Portée : 10m/niv

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

TI : 5

JP : Spé.

En lançant ce sort, le MDT enferme la créature ciblée dans une boucle temporelle qui l'oblige à rejouer indéfiniment les actions de son précédent round :

Si la créature attaquait, elle attaque encore la même personne. Si elle buvait une potion, elle reboit encore à la bouteille.

Si elle lançait un sort, elle relance le même sort.

Même si quelque chose arrive pour empêcher cette tentative (l'adversaire est mort, quelqu'un casse la bouteille, le sort n'est plus en mémoire), le sujet s'efforce de répéter sa dernière action sans cesse.

La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts tous les rounds à partir du second round d'exposition. Celui-ci s'effectue avec un malus de -2, le suivant sans bonus/malus, puis un bonus de +2 pour tous les suivants, jusqu'à ce que la boucle soit brisée ou qu'elle se termine.

Le JS s'effectue au segment déterminé par le jet d'initiative (d10).



À chaque fois que la victime subit une attaque extérieure, elle peut relancer un JS en réduisant son malus comme si elle avait passé un round supplémentaire à l'intérieur de la boucle. **TM**

Contrôle de l'âge I

(Alération)

Niveau : 5

Portée : 30m

Durée : Perm.

Zone d'effet : 1 plante/niv

Composants : V, S, M

TI : 1R/Niv max

JP : None

Ce sort permet au MDT d'affecter le vieillissement de n'importe quel arbre, plante, ou racine. Le processus peut opérer dans un sens ou dans l'autre, entraînant l'éclosion des fleurs, la germination et la croissance des graines et la maturation des fruits sur les arbres, ou le retour des fruits à l'état de fleur, des arbres à celui d'arbuste et des nouvelles pousses à celui de graines.

Les plantes peuvent voir leur âge altéré de 1 an / niv et par round de concentration. Ce dernier peut arrêter le processus à n'importe quel moment, dans les limites imposées par son niveau ; il pourrait faire qu'un arbuste vieillisse en arbre jusqu'à ce qu'il se dessèche et meurt de son grand âge ou arrêter sa croissance au moment où il abrite sa maison.

Ce sort n'altère pas l'apparence ou les caractéristiques d'une plante à l'exception de celles résultantes du vieillissement (ou du rajeunissement). Contrôle de l'âge I n'a pas d'effet sur les plantes générées magiquement ou sur les monstres à base végétale.

Les éléments matériels sont le sablier et de la farine de châtaigne.

TM

Disjonction Dimensionnelle

(Evocation)

Niveau : 5

Portée : 10m/niv

Durée : 1T+1R/niv

Zone d'effet : 1m²/niv

Composants : V, S, M

TI : 5

JP : None

La disjonction dimensionnelle permet de créer une porte dont le recto et le verso peuvent être disjoint et séparé par une distance équivalente à la portée du sort.

Ainsi, les 2 points géographiques face au recto et au verso peuvent être reliés instantanément en traversant la barrière, du recto vers le verso, et inversement.

Lorsque l'on regarde à travers la barrière, on visualise ce qui se trouve en face l'autre côté :

En regardant dans la porte côté recto, on voit ce qui se trouve côté verso et inversement.

Les faces peuvent être géométriquement décalées, de 0 à 180°, sur les 3 axes dimensionnels.

Ex : le recto peut être placé verticalement au milieu d'un couloir, et le verso horizontalement au milieu d'un puit de même facture que le couloir, donnant l'illusion à l'observateur regardant au travers du recto que le couloir continue normalement.

En traversant le portail, l'observateur se mettrait alors à tomber face en avant dans le puit.

La face recto et la face verso peuvent être fusionnées.

Ce mode d'utilisation donne l'effet d'un miroir dont le reflet serait inversé (symétrie verticale) : un observateur verrait alors arriver son double de l'autre côté. Un jet d'intelligence est alors nécessaire pour que l'observateur comprenne qu'il s'agisse bien de lui-même, son image étant inversée. Un jet raté oblige alors l'observateur à effectuer un jet de sagesse sous peine de paniquer et de passer à l'attaque de lui-même ...

Une porte dimensionnelle peut permettre d'éviter une barrière dimensionnelle, à condition de ne pas utiliser la composante visuelle. **TM**

Renvoi

(Abjuration)

Niveau : 5

Portée : 7m + 1m / niv

Durée : Instant.

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

TI : 5

JP : Oui RM : Oui

Ce sort force la créature extraplanaire prise pour cible à retourner dans son plan d'origine. Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à son nombre de DV et un malus égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien. **TM**

Revelations

(Divination)

Niveau : 5

Portée : 10m/niv

Durée : 1 tour

Zone d'effet : Cube de 3m/niv

Composants : V, S, M

TI : 2 R

JP : Aucun

Ce sort révèle tous les éléments des plans adjacents et coexistants, ainsi que les éléments invisibles et hors de phase présents dans la zone d'effet.

Ceux-ci se retrouvent entourés d'un halo similaire à une aura féérique, permettant à tout observateur de les remarquer.

Toutefois, ce sort ne révèle pas la forme véritable de ces éléments : seul le halo est visible, et leur nature exacte reste donc sujette à interprétation subjective. **TM**

Teleportation

(Alération, Universelle)

Niveau : 5

Portée : Tou

Durée : Instant

Zone d'effet : Spé.

Composants : V

TI : 2s

JP : Aucun

Quand ce sort est lancé, le MDT se transporte instantanément vers une destination ou une époque de son choix.

La distance n'est pas un facteur limitatif, mais une téléportation à travers les plans n'est pas possible : le point d'arrivée doit être dans le même plan que le plan de départ.

Le MDT peut transporter 125kg + 75kg/Niv > 10.

La probabilité d'arrivée sans encombre à destination, dépend du niveau de connaissance qu'a le MDT de la destination :



Destination	Trop Haute Ou Trop récente	Réussie	Trop Basse Ou Trop vieille
Localisée* ou Temporalisée	-	00-99	-
Familière	01-02	03-99	00
Examinée	01-04	05-98	99-00
Connue	01-08	09-96	97-00
Aperçue	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

*Localisée implique l'utilisation du sort localisation

* Temporalisée implique l'utilisation du sort Temporalité

Une téléportation trop haute / récente signifie que le MDT arrive 3m trop haut ou 3 ans plus récemment pour chaque % en dessous du minimum requis.

Toute arrivée dans un solide signifie la mort immédiate.

Il est impossible de se téléporter vers un endroit sans surface. **TM**

Tempus fugit

(Aliération)

Niveau : 5

Portée : 0

Composants : V, S

Durée : 6 T/niv

TI : 5

Zone d'effet : Cube de 6m d'arête

JP : Aucun

Ce puissant sort affecte l'esprit et les corps de ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Ce sort fait que ceux qui sont affectés perçoivent le déroulement temporel d'une manière bien plus rapide. Ceux qui entrent dans la zone d'effet une fois l'incantation finie sont affectés de manière similaire. Chaque tour passé dans la zone du tempus fugit semble une heure entière pour ceux qui s'y trouvent. En raison de ce fait, toutes les fonctions des individus affectés sont accélérées en conséquence. Ils doivent manger, boire, dormir, et ainsi de suite, à un rythme accéléré. Les durées d'autres sorts lancés dans la zone du tempus fugit sont aussi accélérées. Une heure passe comme six, quatre heures comme un jour entier. Cette accélération du temps permet le repos, la récupération des sorts et le regain des points de vie perdus.

Si le magicien le désire, il peut inverser le sort afin que le temps soit ralenti pour les individus se trouvant dans la zone: une heure ressemblera à un tour, un jour à quatre heures. Ce sort ne demande aucune préparation particulière. Dans chaque cas, les effets dureront au moins un tour après que le magicien décide de l'arrêter, car sa réaction est grandement ralentie.

Toute interaction entre la zone de Tempus et l'extérieur annule le sort. **TM**

Vigueur Supreme

(Invocation)

Niveau : 5

Portée : Tou

Composants : V, S

Durée : 1r/niv

TI : 5

Zone d'effet : 1 Créature

JP : Aucun

Le sujet gagne guérison accélérée (4), si bien qu'il recouvre 4 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. Vigueur suprême ne rend pas de points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés.

Les effets de plusieurs sorts de vigueur ne se cumulent pas ; seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. **TM**



Niveau VI

Ajustement Temporel VI

(Altération)(R)

Niveau : 6

Portée : 5m / Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S,M

TI : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 6^{me} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 à 5, lancés par lui-même ou un autre jeteur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. TM

Altération Paradoxale

(Altération)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : Inst.

Zone d'effet : le MDT

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : Spécial

Quand Altération paradoxale est lancée, le MDT peut altérer un événement de son passé récent ayant un impact sur le présent.

Il peut par exemple décider d'avoir acheté une flasque de bière au lieu d'une flasque d'huile, ou éviter la mort d'un de ses compagnons en changeant l'action de son round précédent par un acte protecteur. L'événement à changer doit avoir été personnellement accompli par le MDT, ou être potentiellement influençable par lui. Il doit être explicite lors du lancement de ce sort, et les tenants et aboutissants restent à discrétion du MDJ. Le MDT ne peut pas changer un événement vieux de plus d'un jour / Niv, et a 20% + 5% / Jour - 1% / Niv de déclencher un Paradoxe : plus l'événement est vieux, et plus l'impact sur le présent risque d'être fort.

Un MDT Niv15 peut donc changer un événement vieux de 15j et a 20% + 15x5% -15% soit 80% de chance de générer un paradoxe.

Un paradoxe est une distorsion dans la réalité qui implique un changement important dont les effets seront décidés par le MDJ : Elaboration des conséquences, apparition d'un élémentaire de temps, Hiatus, ...

Le pourcentage de déclenchement d'un paradoxe peut être pondéré (Malus / Bonus) par le MDJ en fonction de la nature du changement opéré et de ses possibles conséquences sur le présent.

TM

Aura Cosmique

(Invocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : 1mØ

Composants : V,S

TI : 6

JP : None

En lançant ce sort, le MDT s'entoure d'une aura cosmique le protégeant des sorts de niv 1 à 4 : Ceux-ci tombent dans le néant cosmique.

Une dissipation de la magie ciblée sur le MDT permet d'annuler le sort. TM

Bombe à retardement

(Enchantement)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : de 1R à 1H/niv

Zone d'effet : Spéc.

Composants : V,S,M

TI : 1T + x

JP : Spéc.

Ce sort permet au MDT d'enchanter un sablier de sorte que celui-ci puisse être chargé avec n'importe quelle autre sort, même si celui-ci provient d'un autre lanceur de sort.

Le sablier est alors chargé de manière permanente.

Lorsqu'il le souhaite le MDT pose le sablier et prononce un mot de commande ainsi que le temps d'écoulement du sable dans le sablier, entre 1R et 1H/niv.

Le sable commence alors à s'écouler jusqu'à atteindre la limite temporelle fixée par le MDT.

À l'issue, le sort est libéré.

Un sort de zone libéré de cette façon sera centré sur le sablier.

Un sort ciblé en revanche sera libéré sur la première cible à portée du sablier.

En conjonction avec le sort de synchronisme, le MDT peut déclencher simultanément plusieurs sorts, dans la limite imposée par le sort de synchronisme.

La bombe peut être désamorcée en prononçant le mot de commande et en retournant le sablier. Elle ne pourra être réamorcée qu'une fois tout le sable revenu dans le réservoir initial.

Le sablier est détruit à la libération du sort. TM

Contingence

(Invocation/Evocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1j/Niv

Zone d'effet : Le MDT

Composants : V,S,M

TI : 1T

JP : Non RM: Non

Grâce à ce sort, le magicien peut en placer un autre sur sa personne, lequel ne prendra effet que lorsque les conditions stipulées pendant l'incantation seront réalisées. Le sort de contingence et celui qu'il doit déclencher sont invoqués au même instant (le temps d'incantation d'un tour indiqué ci-dessus comprend les deux invocations).

Le sort devant être déclenché dans les conditions choisies doit affecter la personne du magicien (feuille morte, lévitation, vol, mort simulée, etc) et ne peut être d'un niveau supérieur au tiers de



celui du magicien. Dans tous les cas, il ne pourra s'agir d'un sort de niveau supérieur au sixième.

Niveau du Magicien	Niveau du Sort de Contingence
12-14	4
15-17	5
18	6

Un seul sort de contingence peut être placé sur le magicien au même moment; si un second est invoqué, le premier est annulé (s'il est toujours actif). Les conditions nécessaires au déclenchement de l'effet désiré doivent être claires, quoiqu'elles puissent être d'ordre assez général. Exemple: un sort de contingence invoqué en conjonction avec une bulle d'air pourrait déclencher l'effet de cette dernière dès que le magicien serait plongé ou se trouverait d'une manière ou d'une autre pris dans de l'eau ou liquide similaire. On pourrait aussi déclencher une feuille morte dès que le magicien fait une chute supérieure à un mètre. Quoi qu'il en soit, la contingence provoque immédiatement l'effet du second sort, celui-ci étant invoqué instantanément dès que les circonstances stipulées se produisent. Notez que si les conditions précisées sont trop compliquées, l'ensemble magique (la contingence et le sort associé) risque de ne pas fonctionner lorsqu'il le devrait.

Les éléments matériels (en plus de ceux du sort associé) sont du vif-argent (pour une valeur de 100 po) et un cil d'ogre mage, de kirin ou créature similaire utilisant des sorts. Il réclame de plus une statuette du magicien, sculptée dans une défense d'éléphant (laquelle n'est pas détruite, quoique sujette à l'usure et aux dégâts causés par des attaques), qui doit être impérativement conservée sur la personne de l'invocateur pour que le sort fonctionne. **TM**

Changement de plan (Invocation)

Niveau : 6

Portée : Contact

Durée : Instant.

Zone d'effet : 1m3

Composants : V,S,M

TI : 6

JP : Annule

Cible : créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main

Ce sort permet au personnage de partir (ou d'envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent.

Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, changement de plan peut en transporter jusqu'à huit d'un coup.

Il est quasiment impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite arriver, hormis si l'endroit cibler a déjà fait l'objet d'une localisation.

Si tel n'est pas le cas, on se matérialise à 8–800 kilomètres (8d100) du lieu choisi.

Depuis le plan Matériel, on peut atteindre la quasi-totalité des autres plans.

Note. Changement de plan transporte instantanément le ou les sujets, après quoi son effet cesse aussitôt.

Il faut trouver un autre moyen pour revenir dans le plan Matériel.

Composantes : une petite baguette métallique fourchue (semblable à une baguette de sourcier). Sa taille et le métal qui la compose

déterminent le plan ou la dimension d'arrivée. Il peut être particulièrement difficile de se procurer la baguette liée à tel ou tel plan. **TM**

Désintégration (Invocation)

Niveau : 6

Portée : 5m/Niv

Durée : Instant.

Zone d'effet : 1m3

Composants : V,S,M

TI : 6

JP : Annule

Ce sort fait disparaître la matière. Il affecte même les matériaux (et les énergies) de nature magique, tels qu'une main impérieuse de Bigby, mais n'a aucun effet sur un globe d'invulnérabilité ou une coquille anti-magie. La désintégration est instantanée et ses effets sont permanents. Elle peut affecter une et une seule créature de n'importe quel type, même un mort-vivant. Dans le cas de matière non vivante, le sort affecte au maximum un cube de 3 mètres d'arête. Il crée un fin rayon vert qui fait luire puis disparaître les matériaux physiques touchés, ne laissant que des traces de fine poussière. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde contre les Sorts ont évité le rayon (les objets ont résisté à la magie) et ne sont pas affectés. Seule la première créature ou objet touché peut être affecté.

Les éléments matériels sont un aimant naturel et une pincée de poussière. **TM**

Enchantement d'objet (Enchantement / Universelle)

Niveau : 6

Portée : Tou

Durée : Spé.

Zone d'effet : un objet

Composants : V,S,M

TI : Spé.

JP : Annule

Ce sort doit être utilisé par un magicien désirant créer un objet magique. L'enchantement prépare l'objet à accepter la magie.

Ledit objet doit répondre aux conditions suivantes :

1. Il doit être en parfait état
2. Il doit être de la plus belle facture possible, en fonction de sa nature: fabriqué par le meilleur artisan à l'aide du meilleur matériau
3. Son coût doit refléter la deuxième condition et, dans la plupart des cas, le prix des matériaux bruts ne peut être inférieur à 100 po. Il n'est cependant pas possible d'appliquer cette règle aux cordes, cuirs, tissus et poteries normalement dénudés de broderies, de bijoux, de gravures ou de ciselures. Si ces derniers travaux ou matériaux peuvent être ajoutés à l'objet sans en gêner le fonctionnement normal, ils sont cependant requis.

Le magicien doit avoir accès à un atelier ou laboratoire bien équipé, dans lequel il sera possible de filtrer toute magie de contamination. Tous les objets magiques n'étant pas reliés au processus de fabrication (tels que la plupart des dispositifs de protection) et se trouvant à moins de 10 mètres des matériaux constituant des sources de contamination magique qui feront échouer le processus.

L'objet à préparer doit être touché par le magicien. Ce contact doit être constant et ininterrompu durant toute l'incantation, laquelle dure 16 heures plus 8d8 heures (le magicien ne pouvant jamais travailler plus de 8 heures par jour, et les sorts de hâte ou autres



ne pouvant en aucun cas modifier le temps nécessaire. Cela signifie en fait que le temps d'incantation est de deux jours plus 1d8 jours). Les périodes de travail doivent être ininterrompues, et l'objet ne doit pas être éloigné du magicien de plus de 30 cm pendant les périodes de repos. Si c'est le cas, l'ensemble du sort est gâché et tout est à recommencer. Notez qu'aucune forme de magie ne peut être utilisée pendant les périodes de repos et que le magicien doit demeurer calme et isolé, sous peine de ruiner l'enchantement.

À la fin de l'incantation, le magicien saura que l'objet est prêt à subir la dernière épreuve. Il prononcera alors la dernière syllabe magique et l'objet lancera un jet de sauvegarde contre les Sorts (identique à celui du magicien). S'il le réussit, l'enchantement est achevé. Les bonus qu'a le magicien sur ses JS s'appliquent également à l'objet, jusqu'à un maximum de +3. Un résultat de 1 sur le d20 est toujours un échec, quels que soient les ajustements. Une fois l'enchantement achevé, l'invocateur peut commencer à placer le sort qu'il désire sur l'objet. Ceci doit être accompli dans les 24 heures, faute de quoi tout est à recommencer.

Chaque sort subséquent placé sur un objet ayant reçu un enchantement demande 2d4 heures par niveau de magie. Une fois de plus, le magicien doit toucher l'objet durant toute l'incantation et ne pas s'en éloigner de plus de 30 cm pendant ses périodes de repos. Cette procédure s'applique à tous les sorts supplémentaires placés sur l'objet, l'incantation de chacun d'entre eux devant commencer moins de 24 heures après la fin de la précédente, même si celle-ci a échoué.

Aucune magie placée sur un objet n'est permanente, sauf si un sort de permanence est ajouté en touche finale. Ceci fait toujours courir au magicien 5% de chances de perdre un point de Constitution. De plus, bien qu'il soit possible de savoir si le sort de base (enchantement d'un objet) fonctionne, il n'en est pas de même pour les incantations suivantes (un jet de sauvegarde identique à celui de l'objet devant être lancé pour chacune). Naturellement, les objets chargés (bâtons, bâtonnets, baguettes, javelots de foudre, anneaux de souhaits, etc) ne peuvent jamais être rendus permanents. Il est impossible d'invoquer l'enchantement d'un objet ou les sorts subséquents à l'aide d'un objet magique. On peut en revanche se servir de parchemins.

Les matériaux nécessaires pour ce sort varient en fonction de la nature de l'objet à enchanter et des sorts devant être posés sur lui. Une cape de déplacement pourrait par exemple demander la peau d'une ou plusieurs bêtes éclipsantes, une épée destinée à tuer des dragons pourrait exiger le sang et quelque autre portion du corps d'un dragon du (des) type(s) requis; un anneau d'étoiles filantes pourra requérir des morceaux de météorites et une corne de ki-rin. Ces détails, ainsi que d'autres informations relatives à ce sort, sont laissés à l'appréciation du MD. Il faudra les découvrir au cours du jeu, par la recherche, par exemple. **TM**

Forme Éthérée

(Altération)

Niveau : 6

Portée : Tou

Durée : 1h/niv

Zone d'effet : Créatures touchées

Composants : V,S

II : 1

JP : Spécial

À l'aide de ce sort, le magicien et jusqu'à 6 autres créatures se tenant par la main peuvent passer dans le Plan Éthéré (avec leur équipement). Une fois-là, ils n'ont nul besoin de rester ensemble.

On ne peut les repérer qu'à l'aide de sorts tels que détection de phase ou vision véritable. Aucune attaque, physique ou magique, ne peut les affecter, à moins que leur adversaire ne se trouve, lui aussi, dans le Plan Éthéré (certains monstres, comme le basilic, sont toutefois dotés d'un regard qui reste tout aussi dangereux dans le Plan Éthéré). Les personnages affectés se trouvent en bordure du Plan Éthéré, ce qui leur permet de distinguer ce qui les entoure dans le monde réel, mais tout leur semble gris et indistinct. Notez que cela peut leur permettre d'effectuer des reconnaissances sans prendre trop de risques, voire de s'enfuir d'un bâtiment sans jamais quitter la bordure du Plan Éthéré.

Le magicien et ses compagnons peuvent rester dans le Plan Éthéré pendant 1 heure par niveau du jeteur de sorts. Quand l'enchantement prend fin, ils retournent automatiquement dans le monde réel, mais le magicien peut, s'il le souhaite, mettre un terme au sort plus tôt. Il a également la possibilité de s'enfoncer (avec ou sans ses compagnons) au cœur du Plan Éthéré, auquel cas il y reste quand le sort s'achève. Il lui faudra alors utiliser une forme éthérée de nouveau (ou un autre sort) pour revenir sur le Plan Primaire. Une forme éthérée peut également servir à bannir une créature sans son consentement. Le magicien doit commencer par la toucher (en réussissant un jet d'attaque), suite à quoi elle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le rate, elle se retrouve en bordure du Plan Éthéré et y reste pour une durée spécifiée par le magicien au moment de l'incantation (mais qui ne peut en aucun cas dépasser 1 heure par niveau). Lorsqu'on l'utilise de cette manière, le sort n'affecte pas le magicien, juste la cible. **TM**

Interdiction

(Abjuration)

Niveau : 6

Portée : 30m+3m/niv

Durée : Perm.

Zone d'effet : cube de 3m/niv

Composants : V,S,M

II : 6R

JP : Spécial

Ce sort interdit à toute créature non autorisée de pénétrer dans la zone protégée, de manière naturelle ou non. Il bloque ainsi les sorts et effets extra planaires ou permettant d'y entrer via un déplacement instantané (tels que changement de plan, porte dimensionnelle, téléportation, ou les passages par le plan Astral ou le plan Éthéré) ainsi que tous les sorts de convocation. En revanche, il ne bloque pas l'utilisation de ces sorts si l'objectif est de sortir de la zone.

Une personne non autorisée entrant dans la zone subit 1d6 points de dégâts cumulatifs / round d'exposition : 1d6 au 1^{er}, 2d6 au 2^{eme} etc ...

Aucun JP ni RM n'est autorisé pour contrer ce sort.

Le seul moyen est de quitter la zone.

Le personnage peut affecter un mot de passe à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le sésame peuvent entrer sans subir les dégâts. Il faut le choisir au moment de l'incantation.

Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette la dissipation de la magie présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du MDT qui a lancé interdiction. **TM**



Latence

(Altiération/Invocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1j/Niv.

Zone d'effet : Le MDT

Composants : V, S, M

TI : 1R + X + 1R

JP : Non RM : Non

Latence est lié à contingence et à permanence. Il permet au magicien de réciter l'incantation d'un sort de niveau 6 ou moins et de retarder son utilisation jusqu'au moment opportun.

Latence donne le moyen d'utiliser au mieux un sort à effet personnel en optimisant sa durée, mais aussi de conserver un sort instantané "sur le bout de la langue" en prévision de l'occasion adéquate.

A. Effet personnel. Tout sort augmentant les facultés naturelles du magicien (détection de la magie, protection contre mal, saut, forme spectrale, infravision, vol, etc.) peut être mis en état de latence. Le personnage lance latence, aussitôt suivi du sort choisi. Au lieu de prendre effet immédiatement, le deuxième sort est retardé et ne se déclenche que sur décision consciente du magicien, qui peut "l'allumer" et "l'éteindre" à volonté tant que latence fait effet. La durée restante du sort ne diminue que lorsqu'il est utilisé, ce qui fait poura voler pendant $1d6+15$ tours (la durée normale de vol) au cours des 15 jours à venir (la durée de latence).

Cette combinaison de sorts est particulièrement efficace, car elle permet au magicien de "gagner" 1 sort supplémentaire (il est en effet possible de mémoriser un autre sort à la place de celui qui est latent).

De plus, le sort en question peut être activé instantanément. La différence majeure existant entre latence et contingence est le nombre d'utilisations que l'on peut faire du sort choisi (plusieurs avec latence, une seule avec contingence).

B. Sorts instantané. Les sorts ayant une durée instantanée, c'est à dire la plupart des sorts d'attaque et certains permettant de se déplacer (comme téléportation ou porte dimensionnelle) peuvent, eux aussi, être rendus latents. Cela permet au magicien de les lancer quand il le souhaite, suite à quoi ils disparaissent normalement de sa mémoire. Cette utilisation de latence ressemble beaucoup à l'usage que l'on peut faire de contingence, si ce n'est que le sort prend effet quand le magicien le souhaite, plutôt que quand une condition prédéfinie est remplie.

Les sorts offensifs ou infligeant des dégâts qui ont une durée non instantanée (par exemple, sphère enflammée ou mur de feu) ne peuvent être rendus latents. Il est impossible de conserver plusieurs sorts latents en même temps. Si le magicien en choisit un nouveau, celui-ci vient simplement remplacer le précédent. [TM](#)

Scellement de Portail

(Abjuration)

Niveau : 6

Portée : 10m + 3m / niv

Durée : Perm.

Zone d'effet : un portail

Composants : V, S, M

TI : 6

JP : Aucun

Le mage scelle de façon permanente un portail ou un portail interplanaire. Ce sort entrave l'activation d'un portail, mais il peut être annulé par une dissipation de la magie. Un sort de déblocage ne sert à rien contre un scellement de portail, mais un carillon d'ouverture dissipe le sort si ce dernier a été lancé par un personnage de niveau 14 ou moins. En outre, le pouvoir d'ouverture de portail de la classe de resquilleur permet de passer outre ce sort. Cependant, si le resquilleur échoue, il ne lui est pas possible d'effectuer une nouvelle tentative.

Une fois le portail ouvert, le sort prend fin.

Composante matérielle : un lingot d'argent d'une valeur de 50 po. [TM](#)



Niveau VII

Ajustement Temporel VII

(Altiération)(R)

Niveau : 7

Portée : 5m / Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S, M

II : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 7^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 à 6, lancés par lui-même ou un autre joueur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. TM

Anticipation

(Divination)

Niveau : 7

Portée : 0

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 36m de Ø

Composants : S

II : 1

JP : Spé.

Ce puissant sort permet au lanceur de connaître avec exactitude quelles attaques et autres actions seront entreprises le round suivant par toutes les créatures se trouvant à moins de 18 mètres, permettant ainsi au lanceur d'agir en conséquence. Pour chaque attaque armée devant arriver, l'information obtenue est le type d'arme utilisé, si oui ou non l'arme est magique (mais pas quel pouvoir magique va être utilisé), et la cible de l'attaquant.

Si l'attaque sera un sort, la créature ou la zone d'effet ciblée est indiquée, mais pas le type de sort. Pour les actions nécessitant des objets, l'objet précis utilisé sera connu. Souvent cela révèle au lanceur la présence d'objets cachés.

Les morts-vivants et les créatures provenant d'autres plans ne peuvent pas être "lues" par ce sort. Notez que le sort révèle la présence de créatures invisibles ou déguisées en communiquant au lanceur leurs intentions d'actions.

Durant le round "anticipé", le lanceur bénéficie de l'initiative et peut agir dès le début. TM

Conjuration de monstres anciens

(Conjuration)

Niveau : 7

Portée : 5m/niv

Durée : 1T+1R/niv.

Zone d'effet : Spéciale

Composants : V, S, M

II : 7

JP : Aucun

Grâce à ce sort, le MDT conjure dans la portée du sort des dinosaures des premiers âges. Ceux-ci apparaissent et, se sentant en danger à cause de leur brusque changement d'environnement attaquent les créatures à proximité jusqu'à ce qu'eux-mêmes soient abattus ou que le sort se termine. Ces créatures ne font pas de jets de moral et disparaissent lorsqu'elles sont tuées. Elles agissent tout de même en fonction de leur agressivité : un tyrannosaure agira plus brutalement qu'un diplodocus ...

Les éléments matériels sont un sablier et de la poudre d'os. TM

Contrôle de l'âge II

(Altiération)(R)

Niveau : 7

Portée : 10m

Durée : Perm.

Zone d'effet : Cube 30cm/niv

Composants : V, S, M

II : 1R/niv

JP : None

Avec ce sort, le prêtre peut faire vieillir dramatiquement une certaine quantité de matière non vivante et non magique. Le vieillissement peut atteindre 50 ans/round de concentration. La table suivante donne les résultats typiques pour un vieillissement de 100 ans sur divers objets, dans l'ordre croissant de sévérité :

Objet	Résultat du vieillissement
Diamant	aucun
Argent	se ternit
Maçonnerie	se fissure et s'affaisse
Fer	rouille et se corrode
Parchemin	se fendille et devient cassant
Bois	pourrit, s'effrite, devient sciure

Le MDT contrôle l'étendue du vieillissement ; ainsi, il pourrait faire vieillir un livre de manière à ce que ses pages deviennent jaunes et cassantes, mais arrêter avant qu'il ne tombe en poussière. En règle générale, chaque tranche de 100 années de vieillissement provoque une réaction sévère croissante. Ainsi, après 200 ans, les parchemins deviendront à peine plus que de la poussière, tandis que le fer commencera à s'effriter au toucher.

De nombreux objets (en particulier les gemmes) montrent peu de réaction au vieillissement. Le MDT doit décider tous les effets.

L'inverse de ce sort, fait revenir à son état original un objet ravagé par les effets du temps ; ainsi du fer rouillé redevient solide et étincelant une maçonnerie écroulée se raffermi, et le bois pourri redevient solide. Le vieillissement d'une matière peut être réduit de 50 ans par niveau du MDT.

Les éléments matériels sont un sablier et de la poudre de charbon. TM

Détachement du monde primitif

(Altiération)

Niveau : 7

Portée : 120m+12m/niv

Durée : Instant.

Zone d'effet : Cube de 6m

Composants : V, S, M

II : 4

JP : 1/2 RM: oui

Version plus puissante de la distorsion dimensionnelle, le détachement du monde primitif crée plusieurs dimensions coexistantes fugitives dans lesquelles toutes les molécules présentes dans la zone au moment du sort, sont aléatoirement téléportées. Les éléments composés de ces molécules sont alors désintégrés. Le sort peut aussi affecter les effets de force, tel que mur de force ou main de Bigby, mais pas les zones d'anti magies. Toute créature présente dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde contre sort:



En cas d'échec, un second jet de protection contre la désintégration doit être réussi pour ne pas être désintégré.

Si le choc est encaissé, la créature subit alors 1d6+1 deg /niv du MDT.

Les créatures ayant réussi leur première sauvegarde ne subissent que la moitié de ces dégâts.

Les objets doivent aussi effectuer une sauvegarde pour ne pas être désintégrés. **TM**

Déjà vu (Evocation)

Niveau : 7

Portée : 10m / Niv

Durée : Spé.

Zone d'effet : Spé.

Composants : V,S,M

TI : 7

JP : Spé RM : Spé

Version améliorée de l'écho temporel, Déjà vu permet au MDT de re-déclencher les effets d'un événement dont lui-même aurait été le témoin un jour, comme un écho du passé.

Cet événement a les mêmes conséquences que l'original (ex: même dégâts).

Les effets étant ici vécus pour la 1ere fois donnent droits à toutes les protections et sauvegardes auquel l'effet original aurait donné droit habituellement.

Ainsi, il peut par exemple re-déclencher une boule de feu ayant été lancée par l'un de ces partenaires, re-déclencher un souffle de dragon noir, ou rejouer tout autre événement qu'il aurait vécu lors d'aventures précédentes.

L'événement est déclenché à l'endroit désigné par le MDT dans la limite de la portée du sort.

Il implique que le MDT tienne une liste des effets auquel il souhaite faire appel à l'aide de ce sort.

Les éléments matériels sont un sablier et un miroir réduit en poudre. **TM**

Distorsion de la Réalité

(Altération)

Niveau : 7

Portée : Spéciale

Durée : Spéciale

Zone d'effet : spéciale

Composants : V

TI : Spécial

JP : non

Grâce à ce sort, le maître du temps provoque une distorsion dans la réalité de sorte à modifier un des éléments qui la compose, à la manière d'un sort de souhait mineur de magicien.

Ainsi le passé, le présent ou le futur peuvent être altérés mais seulement dans des proportions limitées

Le MD doit user de son pouvoir comme il le juge bon pour maintenir l'équilibre du jeu. **TM**

Permanence

(Altération)

Niveau : 7

Portée : Spéc.

Durée : Perm.

Zone d'effet : Spéc.

Composants : V,S,M

TI : 2R

JP : None

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. Il faut bien sûr avoir atteint le niveau de mage permettant de lancer le

sort concerné et, dans le cas d'un sort appartenant à un autre lanceur de sort, réussir un jet de dissipation.

Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même :

- Altération de l'âge
- Connaissance de l'âge
- Prémonition

Le personnage lance le sort choisi, qu'il fait aussitôt suivre de permanence. Il est impossible de rendre ces sorts permanents pour d'autres créatures. L'enchantement permanent ne peut être dissipé que par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui qu'avait le mage lorsqu'il a jeté permanence.

Permanence peut également servir à rendre les sorts suivants permanents pour le mage, une autre créature ou un objet (selon les cas) :

- 6eme sens
- Ancre dimensionnelle
- Compréhension des langues
- Lecture de la magie
- Résistance aux effets planaires

Enfin, les sorts suivants peuvent aussi être rendus permanents, mais seulement sur des objets ou des zones selon le sort :

- Acuité dimensionnelle
- Adaptation planaire (1 seul plan à la fois)
- Alarme de portail
- Barrière temporelle
- Contenance
- Disjonction dimensionnelle
- Refuge dimensionnel
- Révélations
- Sphère dimensionnelle
- Téléportation
- Tempus Fugit
- Vigueur
- Zone de répit

Un sort rendu permanent pour une autre créature, un objet ou une zone (mais pas pour le mage) se dissipe normalement.

Lancer une permanence sur un sort coûte au MDT un nombre d'XP égal à 1000 fois le niveau du sort visé.

Si le sort visé ne fait partie d'aucune des listes ci-dessus, il en coûte un nombre d'XP égal à 10 000 fois le niveau du sort concerné. **TM**

Portail Temporel

(Altération)

Niveau : 7

Portée : 30m

Durée : 1h/niv.

Zone d'effet : 3m de Ø.

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : Aucun

Ce sort crée un portail permettant de passer de l'endroit actuel au présent au même endroit à une époque différente, passée ou future. L'époque doit avoir été visitée par le MDT, ou avoir fait l'objet d'un repérage via le sort de temporalité par exemple.



Le portail peut être sécurisé par un mot de commande ne permettant qu'à ceux le connaissant de l'emprunter. **TM**

Porte de Phase

(Invocation)

Niveau : 7

Portée : 0

Composants : \mathcal{V}

Durée : 1 utilisation / niv

TI : 1

Zone d'effet : $2,5m \times 1,5m \times (3m + 1,5m/niv)$ JP : Aucun

Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La porte de phase est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le personnage, qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Ce sort constitue une excellente échappatoire, même si quelques créatures telles que les araignées de phase sont capables de l'emprunter. Les gemmes de vision et autres sorts ou objets similaires révèlent la présence d'une porte de phase, sans pour autant permettre de l'emprunter.

Une porte de phase peut être détruite par dissipation de la magie. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans subir le moindre dégât (voir passe-muraille).

Le personnage peut permettre à d'autres créatures d'utiliser la porte en spécifiant certaines conditions lors de l'incantation. Aussi simples ou complexes que souhaité, elles peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement des utilisateurs potentiels. Ces notions exceptées, elles doivent absolument reposer sur des actions ou des qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de dés de vie ou de points de vie ne peuvent en aucun cas permettre d'établir des conditions valables.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de porte de phase. **TM**

Téléportation sans erreur

(Evocation)

Niveau : 7

Portée : Tou

Composants : \mathcal{V}

Durée : Instant

TI : 1s

Zone d'effet : Spé.

JP : Aucun

Cet effet est semblable à celui du sort de téléportation. Le MDT peut se transporter, en compagnie du poids autorisé par le sort précité, en tout endroit connu de lui, sur son plan d'origine, a son époque, sans aucune possibilité d'erreur. Le sort permet aussi de voyager dans d'autres plans d'existence et d'autres époques, mais ceux-ci sont au mieux "étudiés avec attention" à défaut d'être localisé ou temporalisé (cf. sort de localisation / temporalisation). Ceci suppose que le magicien s'y soit rendu et en ait étudié une zone spécifique, en prévoyant d'y effectuer une téléportation sans erreur. La table de la téléportation normale est alors consultée, la connaissance qu'a le magicien de la zone étant utilisée pour déterminer la chance d'erreur. (Exception: voir le sort de niveau 9, asilé). **TM**

Verrou dimensionnel

(Abjuration)

Niveau : 7

Portée : $30m + 3m/niv$

Composants : \mathcal{V}, \mathcal{M}

Durée : 1j/niv

TI : 7

Zone d'effet : Cube de $3m/niv$

JP : Aucun

Le personnage crée une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extra dimensionnel bi-directionnel. Les sorts affectés incluent changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. Une fois le verrou dimensionnel en place, il n'est plus possible ni d'entrer ni de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel que ce soit.

Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, il reste sans effet sur les perceptions extra dimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, il n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées. **TM**



Niveau VIII

Ajustement Temporel VIII

(Altiération)(R)

Niveau : 8

Portée : 5m/Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S,M

II : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 8^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 à 7, lancés par lui-même ou un autre jeteur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, soit 50% +/- 5% / niveau d'écart

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. [TM](#)

Arrêt du Temps

(Altiération)

Niveau : 8

Portée : 0

Durée : Inst.

Zone d'effet : Sphère de 10mØ

Composants : V,S,M

II : 8s

JP : non

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien suspend le vol du temps pour 1 fraction de seconde dans la zone d'effet. Hors de celle-ci, la sphère semble simplement miroiter un court instant. A l'intérieur, le magicien est libre d'agir pendant 2s/niv de temps apparent. Il lui est possible de se déplacer et d'agir librement au sein de la zone d'effet où le temps est stoppé, mais toutes les autres créatures y sont figées dans leurs actions, se trouvant littéralement entre deux battements d'une horloge. (La durée du sort du point de vue du magicien est subjective.) Rien ne peut pénétrer dans la zone d'effet sans être également stoppé dans le temps. Si le magicien quitte la zone, le sort est automatiquement annulé. Lorsqu'il s'achève, le magicien opère à nouveau en fonction du flot normal du temps. Note: il est recommandé au MD d'utiliser un chronomètre ou de compter à voix basse pour gérer ce sort. Le MDT est capable de commencer une action pendant l'arrêt et de la continuer lors de la reprise du cours normal du temps. Ainsi, il peut par exemple commencer l'incantation d'un sort pendant l'arrêt, et la continuer dès la reprise, ou faire en sorte que celui-ci se déclenche au moment de la reprise. L'utilisation d'une téléportation avant la fin de l'arrêt du temps est autorisable. [TM](#)

Chaîne de Contingence

(Invocation/Evocation)

Niveau : 8

Portée : 0

Durée : 1J/Niv

Zone d'effet : Le MDT

Composants : V,S,M

II : 2T

JP : Non RM : Non

Ce puissant sort est similaire au sort de niveau 6, contingence. Une chaîne de contingences permet au mage de désigner deux ou trois sorts qui prendront effet automatiquement sous un certain nombre de conditions. En d'autres mots, quand un ensemble de

conditions est rempli, les sorts désignés sont "lancés" immédiatement sans l'intervention du mage.

Chaîne de contingences doit être lancé avec les sorts qu'il doit déclencher. Le mage peut choisir entre deux options: deux sorts se déclenchant simultanément ou trois sorts se déclenchant consécutivement, à raison d'un par round. Les sorts doivent être de niveau 8 ou moins. Seul le sort de niveau 6, contingence, ne peut être inclus. Le temps de lancement de 2 tours inclue le lancement des sorts à déclencher.

A la différence du sort contingence, les sorts "stockés" dans une chaîne de contingences peuvent affecter d'autres créatures que le mage. Ces instructions doivent être prononcées avec précaution; le sort obéit à la lettre aux instructions du mage, et non à ses intentions.

En lançant le sort, le mage doit définir la condition qui déclenchera les sorts "stockés". Elle doit être énoncée avec précaution, mais elle peut être aussi bien limitative que générale, selon le désir du mage. Il décide également l'ordre exact, la cible, la portée et la manière dont les sorts doivent être lancés.

Le sort a plusieurs limitations dans le déclenchement. Il n'a aucun pouvoir de discernement; ainsi une instruction "vise l'ennemi avec le niveau le plus élevé" n'est pas possible. De plus, les conditions ne peuvent comporter de délai; le sort ne doit pas avoir l'ordre de se déclencher "trois jours après que j'ai éternué".

Quand les conditions spécifiées sont remplies, la chaîne de contingences est automatiquement déclenchée. Si toutes les caractéristiques n'ont pas été spécifiées (par exemple, la cible ou la zone d'effet), l'effet est automatiquement centré sur le mage. Des déclenchements possibles peuvent comprendre une chute d'une distance supérieure à la taille du mage, l'apparition du premier spectateur (le monstre) à moins de 9 mètres du mage ou le magicien pointant son doigt et prononçant un mot spécifique.

Une seule chaîne de contingences peut être placée sur le lanceur de sorts en même temps. Si une seconde est lancée, la première est annulée. Il est possible d'avoir une contingence et une chaîne de contingences opérant en même temps, pourvu que les conditions spécifiées du déclenchement ne se recouvrent pas.

Les sorts déclenchés par une chaîne de contingences ont un temps de lancement de 1. Si le sort est soumis à des conditions de déclenchement impossibles à remplir, il échoue. Si l'un des sorts de la série ne peut être accompli, ceux qui viennent ensuite sont perdus. Des conditions normales, comprenant par exemple l'existence d'une ligne de visée jusqu'à la cible, doivent être remplies. Tous les sorts viennent du mage; ainsi, il n'est pas possible pour un mage de se téléporter et de laisser derrière lui une série de boules de feu pour détruire ses ennemis. Dans ce cas, soit les boules de feu échoueront soit elles détruiront quelque chose au niveau de la nouvelle destination du mage.

Les éléments matériels sont, en plus de ceux pour les sorts à déclencher, 500 po de vif-argent, une gemme d'une valeur minimale de 1.000 po, un œil d'ogre mage, de ki-rin ou d'une créature utilisant des sorts, et une statuette en ivoire du mage (qui n'est pas détruite pendant le lancement du sort) qui doit être emportée par le mage afin que la chaîne de contingences fonctionne quand elle est déclenchée. [TM](#)



Destin

(Conjuration)(R)

Niveau : 8

Portée : 0

Durée : 1h/Niv

Zone d'effet : Perso

Composants : V,S,M

II : 1R

JP : None

Version majeur du sort seconde chance, Destin permet au maître du temps de conjurer un événement qui le concerne même si celui-ci est instantané : il change le court de son destin.

Ainsi il peut décider de ne pas mourir au moment où la mort le frappe, éviter un sort ou un événement qui aurait dû être inéluctable, ne pas être malade ou empoisonné.

Le sort expire au moment où la conjuration a lieu. [TM](#)

Distorsion du temps

(Alération)

Niveau : 8

Portée : 0

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : Le MDT

Composants : V,S,M

II : 9 + Inst.

JP : Annule

En lançant ce sort, le MDT crée une distorsion qui lui permet d'allonger le temps qui lui est imparti pour agir pendant un cours instant. Ainsi il devient capable d'effectuer l'équivalent de 2R en 1R, au moment qu'il choisira pendant toute la durée du sort. Le sort expire dès que le "double round" est joué, ou que la durée du sort expire.

Ce sort fut créé à partir d'une des 3 pièces que le grand Vizir de Zakhara donna à Elidéles pour l'aider dans la quête qu'il lui confia alors.

Cette pièce de platine avait le pouvoir d'allonger le temps de sorte à permettre à celui qui la lance d'agir pendant le temps de sa rotation (5R).

Elidéles pu reproduire et copier une partie de ses effets, mais la pièce à usage unique se consuma.

Le sort se lance en 2 temps:

Tout d'abord, l'incantation qui permet d'enchanter une pièce de platine sur laquelle le sort est mis en sommeil (1R/Niv).

Puis le déclenchement qui survient dès que l'on jette la pièce de platine en l'air, et qu'il s'agit de faire tourner à la manière d'un pile ou face.

La pièce se consume à l'issue des 2R. [TM](#)

Havre dimensionnel

(Abjuration)

Niveau : 8

Portée : 30m+3m/niv

Durée : 1J/niv

Zone d'effet : Cube de 3m/niv

Composants : V,S,M

II : 1T

JP : Aucun

Cumulant les sorts de Verrou Dimensionnel et d'Interdiction, Havre dimensionnel interdit à toute créature non autorisée de pénétrer ou de sortir dans ou de la zone protégée, de manière naturelle ou non. Il bloque ainsi les sorts et effets extra planaires ou permettant d'y entrer ou d'en sortir via un déplacement instantané (tels que changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que

les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants) ainsi que tous les sorts de convocation.

Les créatures convoquées présentent dans la zone au moment où le sort est lancé ne peuvent être renvoyée sans l'autorisation du MDT.

Si une créature ou quelque chose tente de rentrer ou de sortir naturellement par l'une des faces du cube, il en ressort automatiquement par la face opposée.

Une personne non autorisée arrivant quand même à pénétrer dans la zone subirait 1d8 points de dégâts cumulatifs / round d'exposition : 1d8 au 1^{er}, 2d8 au 2^{eme} etc ...

Aucun JP ni RM n'est autorisé pour contrer ces dégâts.

Le seul moyen est de quitter la zone ... ce qui nécessite l'autorisation du MDT ...

Le personnage peut affecter un ou deux mots de passes à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le(s) sésame(s) peuvent entrer, sortir ou les deux sans subir les dégâts. Il faut le(s) choisir au moment de l'incantation.

Le sort bloque aussi les tentatives d'observation (comme les boules de cristal par ex.) de quelques formes que ce soit, à moins d'y être autorisé, ou de connaître le mot de passe permettant d'y entrer.

Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette dissipation de la magie présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du MDT qui a lancé Havre Dimensionnel. [TM](#)

Maelstrom Dimensionnel

(Alération)(R)

Niveau : 8

Portée : 10m/Niv

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : Spéciale

Composants : S,M

II : 8

JP : Spécial

À l'aide de ce sort, le personnage fait un accroc dans la trame de la réalité qui aspire les matériaux et créatures, les expédiant vers un plan déterminé aléatoirement. Tout ce qui est aspiré par le maelström dimensionnel finit dans le même plan.

Ce sort affiche deux zones d'effet.

La première est la déchirure elle-même : une sphère de 1m de Ø, et grossissant en doublant son Ø tous les rounds, jusqu'à un atteindre 1m/niv du MDT. Au sein de cette zone, tous les objets non portés pesant jusqu'à 5 kg/Niv du MDT sont aspirés dans le maelström dimensionnel.

Les créatures et individus présents dans cette zone doivent réussir un jet de Volonté (Moyenne Force / Sagesse) pour chaque round passé à l'intérieur, ou être aspirés dans la déchirure. Aucune autre action ne peut être entreprise : il faut quitter la zone ou se voir englouti.

Un jet réussi autorise donc un déplacement pour tenter de quitter la zone.

La zone secondaire est générée par les vents violents qui s'engouffrent dans la déchirure.

Centrée sur la zone primaire, elle affiche un Ø de 5m au départ, et double chaque round jusqu'à atteindre 10m/Niv du MDT

Tous les objets non portés pesant jusqu'à 2,5 kg/Niv du MDT sont attirés dans la zone d'effet primaire du sort. Les individus situés dans la zone secondaire doivent réussir un jet de Réflexes (Dextérité) pour chaque round passé à l'intérieur. En cas d'échec, ils sont attirés dans la zone première et doivent réussir un jet de



Volonté, sans quoi ils sont aspirés dans le maelström. il est possible d'effectuer d'autres actions dans cette zone, mais le jet de Réflexes s'effectue alors avec un malus de -5
Tout jet réussi permet de se déplacer pour tenter de sortir de la zone.

Un maelström de réalité est un portail à sens unique, ce qui explique que rien n'en émerge jamais.

Composantes matérielles : un anneau en or d'au moins 2,5 cm de Ø. **TM**

Marche-Monde

(Conjuration)

Niveau : 8

Portée : 30m

Durée : 1h/Niv

Zone d'effet : 6m de Ø

Composants : V, S, M

TI : 1R

JP : None

Le magicien peut, par le biais de ce puissant sort, ouvrir un portail vers une autre dimension, un autre plan ou vers une autre époque, bref, un autre espace-temps. Ce portail apparaît comme un disque faisant 3 mètres de rayon au plus, de l'autre côté duquel se trouve l'autre dimension ou plan.

Le portail de ce sort peut être lancé jusqu'à une distance de 30 mètres et orienté verticalement ou horizontalement. Un côté montre l'ouverture vers un autre plan, tandis que l'autre est un disque argenté et lisse. Un portail ne peut pas être lancé dans une zone déjà occupée par quelque chose d'autre, bien qu'il puisse être disposé le long d'un mur ou d'une autre surface solide.

Le portail peut être ouvert :

- Sur un plan ou une époque connu et visité par le jeteur du sort
- Sur un plan localisé ou une époque temporalisée
- Sur un plan ou une époque auparavant inconnu. Dans ce dernier cas, le magicien a besoin d'un objet matériel quelconque du plan ou de l'époque afin de réaliser le lancement. L'objet sert d'élément matériel du sort mais il n'est pas consommé pendant le lancement.

Les portails ainsi créés ne peuvent être ouverts dans des plans de manière aléatoire — soit le jeteur doit visualiser la zone ou l'époque vers laquelle il veut aller, soit il a un objet quelconque du plan.

Les deux plans connectés sont visibles à travers le portail de chaque côté et les créatures peuvent facilement passer d'un côté à l'autre. Les objets inertes ne peuvent pas traverser le portail à moins d'être transportés par une créature vivante. Les environnements hostiles ne peuvent pas affecter ceux qui se trouvent de l'autre côté du portail (un portail ouvert dans le plan élémentaire du feu ne blessera personne se trouvant sur le Plan Primaire à moins qu'il ne franchisse le portail).

Les créatures trop grandes pour franchir le portail ne peuvent le traverser, à moins de voir leur taille réduite par un moyen quelconque.

Une fois lancé, le portail est en place pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé, soit par la volonté du magicien soit par un scellement de portail. Si une créature se trouve dans le portail quand celui-ci est scellé, elle est immédiatement envoyée dans l'Opposition Concordante. Le statut du magicien qui lance ce sort n'affecte pas le portail.

Si la destination est inconnue au départ, Il n'y a que 70% de chances plus 1% par niveau du magicien que le sort connecte le portail avec le plan désiré. S'il n'atteint pas la cible désirée, il s'ouvre vers un plan du choix du MD, y compris les plans Primaires alternatifs, d'autres mondes ou des dimensions de poche. Une fois lancé, le portail relie les deux mondes et il ne peut être modifié.

Le portail peut être sécurisé pour ne permettre qu'aux créatures autorisée à passer.

On peut donc soit lui associer un ou plusieurs mots de passe (aller, retour ou les deux) ou un ensemble d'objets autorisant la traversée (Colliers, bracelets, anneaux, ...). Dans ce dernier cas, les objets à



associer sont rassemblés à l'endroit où le portail doit être lancé, puis Enchantement d'objets et Marche-Monde sont lancés au travers d'un Synchronisme. **TM**

Omniprésence

(Altération)

Niveau : 8

Portée : 0

Durée : 1r/niv

Zone d'effet : Cube de 3m/niv

Composants : V,S,M

TI : 8

JP : Non

Ce sort permet au MDT de se déplacer instantanément et à volonté n'importe où dans la zone d'effet du sort, au choix selon les règles suivantes :

- Si aucune autre action n'est à prévoir dans le round, le MDT peut se déplacer 2 fois, aux segments choisis entre son début d'initiative et la fin de round.
- Si le MDT choisi d'effectuer une autre action, comme lancer un sort par exemple, il peut se déplacer 1 fois, soit au segment choisi entre son début d'initiative et le début de son action (qui peut démarrer au segment suivant) soit au segment choisi entre la fin de son action (au segment suivant) et la fin de round.

Pour une initiative à 2, il peut par exemple se déplacer aux segments 2 et 9, ou bien incanter un sort entre les segments 2 et 7 et se déplacer au segment 8, ou encore choisir de se déplacer au segment 5 et démarrer un sort au segment 6.

La zone d'effet est pour le MDT soumise à une gravité subjective, ce qui lui permet de se tenir n'importe où, dans n'importe quelle position : debout sur un mur, en lévitation au centre de la zone, couché au plafond, ... **TM**

Stase Temporelle

(Altération)

Niveau : 8

Portée : 10m

Durée : Permanent

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V,S,M

TI : 8

JP : Non

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien place la créature qui le reçoit dans un état d'animation suspendue. Cette annulation du temps signifie que la créature ne vieillit pas. Ses fonctions vitales cessent virtuellement.

Cet état persiste jusqu'à ce que le sort soit annulé par une dissipation de la magie ou par son propre inverse (réajustement temporel). Notez que ce dernier n'exige qu'une seule parole et ne comporte pas d'éléments somatique ou matériel.

L'élément matériel du sort est une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, chaque gemme écrasée valant au moins 100 po. **TM**

Niveau IX

Ajustement Temporel IX

(Altération)(R)

Niveau : 9

Portée : 5m/Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1m3

Composants : S,M

TI : 1

JP : Spé.

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter ou diminuer de 50% la durée restante de n'importe quel sort de 9^{ème} niveau, et de 100% la durée des sorts de niveau 1 à 8, lancés par lui-même ou un autre joueur de sort.

Si le ou les sorts présents dans la zone appartiennent à un autre lanceur de sort, il faut effectuer une tentative de dissipation, Soit 50% +/- 5% / niveau d'écart

La réduction de durée d'un sort de 100% équivaut à une dissipation, et est valable y compris pour les sorts permanents. **TM**

Altération de la Réalité

(Altération)

Niveau : 9

Portée : Spéciale

Durée : Spéciale

Zone d'effet : spéciale

Composants : V

TI : Spécial

JP : non

Grâce à ce sort, le maître du temps altère la réalité de sorte à modifier un des éléments qui la compose, à la manière d'un sort de souhait de magicien.

Si elle est utilisée pour altérer la réalité en matière de dégâts reçus par un groupe, pour ramener à la vie une créature morte, ou pour échapper à une créature ou situation délicate en transportant le magicien et son groupe d'un endroit à un autre, elle ne causera aucun désagrément à celui qui l'invoque. Les autres formes d'altération affaiblissent par contre le maître du temps (-3 en Intelligence) et exigent qu'il garde la chambre pendant 2d4 jours pour compenser les tensions exercées par le sort sur sa psyché, le temps et l'espace, et recouvrer ses forces. Quel que soit le changement souhaité, il est probable que le résultat reflète la formulation exacte du sort.

Le MD doit user de son pouvoir comme il le juge bon pour maintenir l'équilibre du jeu. **TM**

Asile

(Altération/Enchantement)(R)

Niveau : 9

Portée : Tou

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1 individu

Composants : V,S,M

TI : 1 à 4 jours

JP : Spé.

En invoquant ce sort, le magicien enferme une puissante magie au sein d'un objet spécialement préparé (statuette, bâtonnet serti de bijoux, gemme, etc.). Celui-ci irradie la magie car il a le pouvoir de transporter instantanément son possesseur chez le magicien l'ayant



créé. Une fois l'objet enchanté, il doit être donné volontairement à un individu, que l'on informe du mot de commande devant être prononcé pour que l'objet fonctionne. Pour l'utiliser, il est nécessaire de prononcer le mot de commande tout en brisant ou en déchirant l'objet. Ceci fait, l'individu et tout ce qu'il porte ou tient en main sont instantanément transportés chez le magicien. Aucune autre créature ne peut être affectée.

L'application inverse du sort transporte le magicien dans la proximité immédiate du possesseur de l'objet enchanté, lorsque celui-ci est brisé et que le mot de commande est prononcé. Le magicien a une idée générale de l'endroit et de la situation dans lesquels se trouve le possesseur, mais n'a pas le choix de le rejoindre ou non (ce qui rend cette incantation extrêmement peu fréquente). Les éléments matériels comprennent des pierres précieuses pour une valeur totale d'au moins 5.000 po; qu'il s'agisse de gemmes à facettes ou non n'a aucune importance. Les éléments ne peuvent être enchantés qu'une fois par mois (généralement sous une claire nuit de pleine lune). A ce moment, l'objet est réglé sur le type d'asile désiré et sa destination finale (soit l'endroit où s'effectue l'incantation, soit une zone bien connue du magicien).

Conjuration de l'inexistence

(Alération)(R)

Niveau : 9

Portée : 10m

Durée : Permanente

Zone d'effet : Spé.

Composants : V, S

II : 9s

JP : Spé.

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien rompt le fil qui retient la cible avec l'existence. Ainsi, celle-ci disparaît et quitte définitivement la réalité : elle n'existe plus.

La cible peut être tangible ou intangible.

Ce peut être un objet, une créature, une bâtisse, un objet, mais le sort peut, dans le cas d'un rituel d'Oublivion, être lancé sur des concepts plus intellectuels : Un nom, une idée. Dans ce cas, Conjuration de l'Inexistence fonctionne comme un sort d'oubli, à grande échelle.

Si la cible est une créature, celle-ci aura droit à un JP sauf si elle est expressément nommée par son nom véritable.

Seuls un souhait majeur, une altération de la réalité ou une

Conjuration de l'existence peuvent annuler ce sort. TM

Contrôle de l'Age III

(Alération)

Niveau : 9

Portée : Tou

Durée : Perm.

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V, S, M

II : 1R/Niv

JP : None

Ce sort vieillit ou rajeunit la créature visée de 1% par niveau du MDT et par round de concentration. Les sujets affectés par vieillissement d'une créature doivent réussir un JP contre mort magique chaque round, une fois leur âge maximum atteint ou mourir. A contrario, le rajeunissement peut ramener la créature à l'état de fœtus, puis d'embryon, puis de cellule, le jet de choc métabolique étant ici à effectuer à chaque changement d'état. Les sujets peuvent donc être vieillis au-delà de leur espérance de vie naturelle ou retourner à l'état de cellule.

Les personnages humains ou humanoïdes affectés par ce sort

changent d'apparence en fonction de l'augmentation ou de la diminution de leur âge. De manière plus significative, ils subissent les pertes ou gains en Force, Dextérité et Constitution quand ils atteignent certains niveaux d'âge. Ces pertes ou gains sont résumés à la Table 12 : Effets du vieillissement, dans le Manuel des Joueurs. Ce livre fournit également les règles pour déterminer l'âge de base du personnage.

Les monstres peuvent également être affectés par ce sort. Le MD détermine l'âge actuel et l'espérance de vie naturelle en fonction des descriptions du Bestiaire Monstrueux ou de son propre jugement. Pour déterminer les effets du vieillissement sur un monstre, partez du principe suivant : un monstre est d'un âge moyen quand il atteint la moitié de son espérance de vie naturelle ; il atteint un âge avancé quand il est aux deux tiers de son espérance de vie naturelle ; il est d'un âge vénérable quand il atteint le dernier sixième de son espérance de vie naturelle. Il subit les pénalités suivantes quand il atteint ces niveaux d'âge. Les pénalités sont cumulatives et permanentes (à moins que le monstre affecté rajeunisse).

Age

Pénalité

Age moyen

-1 à tous les jets de sauvegarde

Age avancé

-1 à tous les jets de sauvegarde

-1 à tous les jets d'attaque

Age vénérable

-1 à tous les jets de sauvegarde

-1 à tous les jets d'attaque

Un vieillissement qui continue après la mort de la créature provoque le pourrissement jusqu'à la réduction en poussière.

Le vieillissement / rajeunissement s'arrête à la fin du sort, ou si la concentration du MDT est brisée.

L'élément matériel est le sablier une pincée d'émeraude et de rubis pulvérisés. TM

Clone de stase

(Alération)

Niveau : 9

Portée : Tou

Durée : Perm.

Zone d'effet : Spé.

Composants : V, S, M

II : 2T

JP : None

Ce sort crée la réplique humaine, demi-humaine, ou humanoïde à partir de n'importe quel bout d'os, de cheveu, de tissu ou d'au moins six gouttes de sang appartenant au modèle. Si ce n'est pas l'invocateur qui doit être dupliqué, la créature originale doit toucher la réplique de son corps au moment de sa formation pour lui donner vie.

Ce clone est identique à l'original dans ses souvenirs, ses compétences, son niveau d'expérience et son apparence au moment où le tissu organique a été obtenu. Il a un point de constitution de moins que son modèle. Aucun clone ne peut donc descendre d'un individu ayant, au moment du sort, une constitution de 1. Tous les autres scores de caractéristiques sont identiques.

A la différence des répliques créées par le sort de magicien d'8ème niveau clone, la copie de l'être n'est jamais consciente de l'existence de l'original. Elle reste en stase magique et est mentalement



inaccessible (à une seule exception notée ci-dessous). Elle ne vieillit pas, ne pourrait pas et n'a pas besoin d'air, d'eau, de nourriture et de toutes les choses essentielles aux êtres vivants. Un clone de stase peut être entreposé dans un cercueil ou dans un autre endroit exigü. Il ne se réveille pas quand on le manipule, mais peut être meurtri ou même détruit par les armes, le feu, les chocs violents et par les forces capables d'endommager sa contrepartie vivante.

Un clone de stase conserve la pose qu'on lui donne. Il peut donc être vêtu de façon à servir d'appât ou pour inciter les autres à croire qu'ils voient l'être originel au repos ou assis, absorbé par ses études. Dès que le modèle touche le clone de stase, les souvenirs, les compétences et les niveaux d'expériences de ce dernier sont mis à jour pour s'adapter à l'être originel. Les différences purement physiques, comme le vieillissement, une blessure ou une amputation qu'à subi l'être originel, ne sont pas reproduites par le clone dans ce processus.

Normalement, la stase est levée uniquement quand l'être originel meurt. Mais jusqu'à deux sorts de contingence peuvent être appliqués à un clone de stase pour modifier le moment et la façon dont il doit s'activer (remarquez qu'un clone de stase confiné dans un espace inondé ou hermétique peut mourir juste après son réveil). Des clones de stase multiples peuvent même être reliés les uns aux autres par des sorts de transfert conçus sur mesure, accouplés avec des sorts de contingence de façon à ce que la mort du premier clone réveille le deuxième, dont la mort active à son tour le troisième et ainsi de suite. TM

Coquille temporelle

(Abjuration)

Niveau : 9

Portée : Tou

Durée : 1T/niv

Zone d'effet : 6m de Ø

Composants : V,S,M

II : 1

JP : None

Ce sort crée une bulle temporelle autour du lanceur, qui n'est pas affecté par temporal prime. Tant qu'il est à l'intérieur de la coquille, le MDT est immunisé au passage du temps, excepté quand il s'applique directement à lui-même. L'effet est que le monde est gelé entre deux secondes. Ceci donne au lanceur l'opportunité d'actions comme boire des potions de soins ou de laisser s'estomper les effets d'un sort ou d'une potion néfaste.

Une fois créée, la coquille ne peut pas être déplacée et le lanceur ne peut pas la quitter sans en automatiquement dissiper les effets. Toutes les créatures se trouvant dans le rayon de 3 mètres sont considérées dans la coquille et peuvent interagir avec le lanceur comme si le temps normal s'écoulait. Si elles franchissent le rayon, elles sont automatiquement gelées jusqu'à l'expiration du sort ou que le MDT la dissipe. La durée du sort est mesurée par le temps subjectif du MDT.

Les éléments matériels de ce sort nécessitent une préparation. Une sphère de cristal valant au moins 1.000 po est nécessaire. Un diamant valant au moins 5.000 po doit être enchanté avec le sort stase temporelle et placé dans la sphère. Cet ensemble doit alors être touché par un time dimensional (voir bestiaire monstrueux dans le supplément Chronomancer) sur temporal prime (le touché n'a pas besoin d'être volontaire). Quand ce sort est lancé, ce dispositif est consommé par les énergies magiques. TM

Inversion du Temps

(Altération)

Niveau : 9

Portée : 30m

Durée : 4r

Zone d'effet : 1 Créature

Composants : V,S,M

II : 9s

JP : 1/2

Ce sort est similaire au sort de 9ème niveau de magicien arrêté du temps. Quand ce sort est lancé, le temps s'arrête dans un rayon de 10 mètres de diamètre autour du sujet ciblé. Tous les objets et les créatures se trouvant dans la zone d'effet s'immobilisent, les rivières arrêtent de couler et les flèches sont suspendues dans l'air. Toute créature, personne et tout objet entrant dans la zone est figé de la même manière. Le MDT est affecté s'il est dans la zone d'effet, à moins qu'il ne soit le sujet du sort.

Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; En cas d'échec, la victime est forcée de refaire à l'envers toutes les actions qu'elle a effectuées dans les 4 rounds précédents. En commençant avec le round le plus récent, le sujet se déplace en arrière, les flèches tirées par le sujet reviennent à son arc, etc.

Tous les effets et conséquences de ces actions sont alors annulés. À la fin de la durée du sort, le temps normal reprend et toutes les créatures continuent immédiatement leurs activités à l'endroit où elles s'étaient arrêtées.

Si la créature réussit son jet de protection, elle se voit soumise aux effets d'un Arrêt du temps particulier durant 1d4R pendant lesquels elle et tout ce qui se trouve ou entre dans la zone se voit figé.

Examinez l'exemple suivant. Un groupe est en train de combattre un dragon rouge lanceur de sort. Au premier round le dragon souffle, rôtissant le magicien du groupe. Le reste du groupe attaque et blesse le dragon. Au deuxième round, le dragon mord et tue le voleur du groupe. D'autres dégâts sont infligés à la bête, mais il est toujours vivant au troisième round quand il utilise projectile magique pour tuer le rôdeur. À cet instant, le prêtre lance Inversion du temps sur la bête. Heureusement elle rate son jet de sauvegarde et est obligée de revenir en arrière sur les quatre derniers rounds. Pendant que tous les autres sont figés, le dragon remonte le temps. Le projectile magique revient au dragon (qui regagne la capacité de lancer ce sort), il ne mord pas le voleur (annulant les dégâts infligés à ce personnage) et inhale son souffle ardent (laissant le magicien, vivant et cru). Le dragon remonte encore d'un round - celui précédent sa rencontre avec le groupe. Le sort s'achève et les actions reprennent.

Le dragon doit maintenant faire un jet de surprise comme il rencontre le groupe pour la première fois. Le groupe est immunisé à la surprise, car il a déjà combattu la bête auparavant. Tous les dégâts subis par le dragon demeurent, car ces actions ont été effectuées par le groupe et non la bête.

L'élément matériel est une flèche aiguisée en argent tordue en un cercle. La flèche ne doit pas faire plus de 7,5 cm de long. Sa valeur doit être au moins de 500 po. Elle est détruite pendant l'incantation. TM



Robe Cosmique

(Altération)

Niveau : 9

Portée : 0

Durée : 1R/niv

Zone d'effet : Le MDT

Composants : V,S,M

II : 1R

JP : non

En lançant ce sort, le MDT modifie son apparence telle qu'une vision du cosmos apparaît en son sein : l'intégralité de son corps fait apparaître une nuit ou danse des astres cosmiques. Il devient lui-même un portail vers une dimension cosmique extra-temporelle.

A partir de ce moment, tout effet, physique ou magique, dirigé contre le MDT est tout simplement absorbé à l'intérieur de cette dimension, puis placé en stase temporelle.

Le MDT en dispose alors et peut réutiliser les effets stockés lors des rounds suivants, comme il le souhaite, sur des cibles appropriées : l'effet d'un coup d'épée ne peut être renvoyé qu'à un adversaire au corps à corps ...

Le MDT peut renvoyer jusqu'à 2 effets par rounds (ex : un coup d'épée, et un sort stocké), mais ne peut avoir en stock plus d'un niveau de sort ou 10 points de dégâts / niv : Si l'une ou l'autre de ces limites venaient à être atteinte, la robe se déchirerait, libérant ainsi l'intégralité des effets stockés sur le MDT.

Ex : un MDT de niveau 20 pourrait encaisser jusqu'à 20 niveaux de sort, ou 200 points de dégâts avant que la robe ne se déchire.

Le MDT peut toutefois décider de mettre un terme au sortilège à tout moment, Les effets alors en stock étant définitivement perdus.

Les sorts infligeant des dégâts sont ici particulièrement efficaces, car ils augmentent à la fois le stock de niveau de sorts, et à la fois le stock de dégâts encaissés.

Les adversaires du MDT n'ont d'autre choix que d'assaillir le MDT par de nombreuses attaques pour faire cesser le plus rapidement possible l'effet de la robe cosmique. [TM](#)

Sables du Temps

(Abjuration)(R)

Niveau : 9

Portée : 5m/Niv

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1 Creature

Composants : S,M

II : 1T

JP : Spé.

Ce sort est un puissant sort d'emprisonnement, à la manière d'une prison de génie.

Il permet d'enchanter un sablier de sorte à ce que celui-ci deviennent un piège visant à enfermer la créature ou l'entité à laquelle il est destiné.

Le MDT doit tout d'abord désigner ou nommer la cible.

Dès que celle-ci entre en contact avec le sablier, intentionnellement ou non, elle se retrouve immédiatement emprisonnée à l'intérieur d'un espace extra-dimensionnel dont il n'est pas possible de s'échapper.

Une créature ou entité désignée par le MDT a droit à un JP pour contrer l'emprisonnement.

En revanche, une créature ou entité nommée par le MDT ne peut empêcher l'emprisonnement.

Totalement invulnérable le sablier ne peut être brisé.

Prise au piège dans le compartiment supérieur du sablier, la victime commence alors à se désagréger puis à s'écouler dans la partie inférieure du sablier.

Il faut un nombre de round équivalent au niveau (dés de vie) de la victime pour que celle-ci soit totalement aspirée.

Pendant ce temps, celle-ci peut être libérée par toute aide extérieure qui tenterait d'inverser le processus en renversant le sablier. Charge au MDT et à ses coéquipiers de veiller à ce que l'emprisonnement aille jusqu'au bout.

Durant les phases d'emprisonnement ou de libération, le sablier ne peut franchir aucune dimension : pas de téléportation, ni de changement de plan ne peuvent être effectués.

A l'issue du processus, la créature est donc emprisonnée et ne peut être libérée qu'en laissant le sable s'écouler dans le sens inverse pendant un nombre de round équivalent à son emprisonnement.

La composante matériel est un sablier rempli de poudre de diamant. [TM](#)

Sort Astral

(Invocation / Universelle)

Niveau : 9

Portée : Tou

Durée : Spé.

Zone d'effet : Spé.

Composants : V, S

II : 9

JP : non

Grâce à ce sort, le magicien peut projeter son corps astral dans le plan du même nom, laissant son corps et ses possessions dans le Plan Matériel Primaire (celui dans lequel existent l'univers entier et tous ses parallèles). Seuls les objets magiques peuvent être emportés dans le plan Astral (mais les objets normaux pourront être rendus magiques temporairement par certains sorts, si le MD le permet). Le plan Astral touchant tous les premiers niveaux des plans extérieurs, le magicien peut se rendre astralement à volonté sur l'un de ceux-ci. Il quitte alors le plan Astral et se forme un corps sur le plan qu'il a choisi. Il est aussi possible de voyager astralement en tout endroit du plan Matériel Primaire, mais on ne peut en aucun cas s'y créer un deuxième corps. En règle générale, une personne en projection astrale ne peut être vue que par les créatures du plan Astral.

A tout moment, le corps astral est relié au corps physique par un lien psychique appelé corde ou fil d'argent. Si celle-ci est brisée, la personne est tuée astralement et matériellement (mais il n'y a normalement que le vent psychique qui puisse briser la corde d'argent). Lorsque le second corps est formé dans différents plans, la corde y demeure attachée. Si la forme astrale est tuée, la corde d'argent rejoint simplement le corps original, sur le plan Matériel Primaire, le faisant sortir de son état d'animation suspendue.

Bien que les personnes en projection astrale puissent agir dans le plan Astral, elles n'affectent pas les actions des créatures n'y ayant pas d'existence. Le sort dure jusqu'à ce que le magicien désire y mettre fin, ou jusqu'à ce qu'un terme y soit mis par une cause externe (une dissipation de la magie ou la destruction du corps du magicien dans le plan Matériel Primaire).

A l'aide de ce sort, le magicien peut projeter les formes astrales d'un maximum de sept autres personnes, à condition que ces dernières soient reliées à lui en un cercle. Ces compagnons de voyage



dépendent du magicien et peuvent être abandonnés. Les déplacements dans le plan Astral peuvent être rapides ou lents, selon le désir de l'invocateur. L'endroit où l'on parvient finalement est assujéti à la conceptualisation du magicien (voir le Manuel des Plans pour plus de détails sur le plan Astral et le projection astrale).

Tous les objets magiques peuvent être emportés dans le plan Astral, mais la plupart y deviennent temporairement non-magiques (c'est aussi le cas dans tous les autres plans éloignés du plan Primaire). Si le MD l'autorise, les armures et les armes d'enchantement +3 au moins pourront fonctionner dans le plan Astral. Une relique fonctionne n'importe où. Les objets tirant leur puissance d'un plan donné sont plus puissants au sein de celui-ci. **TM**

Sphère dimensionnelle (Conjuration, Abjuration)

Niveau : 9

Portée : Tou

Durée : 1T/Niv.

Zone d'effet : Sphère 6m Ø

Composants : V, S

II : 7

JP : Non RM : Oui

Ce sort permet au magicien de conjurer autour de lui un globe dodécagonale translucide présentant donc 12 facettes miroitantes et mouvantes, le protégeant contre toutes les formes d'attaques. Seul le magicien l'ayant créée peut la traverser sans difficulté, bien qu'il soit possible de placer ce sort autour d'autres personnes dans le but de les isoler. Les facettes opèrent comme autant de disjonction dimensionnelle : Tout ce qui tente de les traverser ressort par une autre facette.

En termes de jeu, la sphère peut être représentée par un D12, placé sur le plateau de jeu, à côté de la figurine du personnage.

Les faces sont ainsi représentées avec leur valeur

Il suffit alors de tirer un D12 pour déterminer par quelle face l'effet ressort et en visualiser sur le plateau de jeu toutes les conséquences.

Si un sort lancé à travers l'une des faces ressort par la même face, il agit comme un retour de sort à 100%

Il en va de même pour toute attaque traversant une facette : celle-ci peut se retourner contre l'assaillant.

Si une créature autre que le maître du temps se retrouve à l'intérieur, les facettes agissent de la même façon qu'à l'extérieur, mais renvoie tout vers l'intérieur : Toutes les faces retournent donc les effets vers l'émetteur de celui-ci.

L'intérieur de la sphère agit pour toute créature autre que le MDT comme un verrou dimensionnel et l'empêche donc d'en sortir par des voies extra-dimensionnelles. **TM**

Stase temporelle

(Altération)(R)

Niveau : 9

Portée : 10m

Durée : Permanente

Zone d'effet : 1 Creature

Composants : V, S, M

II : 9s

JP : non

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien place la créature qui le reçoit dans un état d'animation suspendue. Cette annulation du temps signifie que la créature ne vieillit pas. Ses fonctions vitales cessent virtuellement.

Cet état persiste jusqu'à ce que le sort soit annulé par une dissipation de la magie ou par son propre inverse (réajustement temporel). Notez que ce dernier n'exige qu'une seule parole et ne comporte pas d'éléments somatique ou matériel.

L'élément matériel du sort est une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, chaque gemme écrasée valant au moins 100 po. **TM**

Tour sans fin (Tour de la marmotte)

(Altération)(R)

Niveau : 9

Portée : 0

Durée : Spé.

Zone d'effet : Cube de 1m d'arête /Niv

Composants : V, S, M

II : 1R

JP : non

Ce sort extrêmement puissant plonge tous les éléments présents dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé dans une boucle temporelle infinie d'une durée de 1T.

Le MDT ainsi que toutes les créatures présentent dans la zone d'effet sont condamnées à recommencer indéfiniment le Tour de jeu jusqu'à ce que les conditions de fin énoncées lors de l'incantation soient rencontrées.

Bien que les protagonistes ne soient pas contraint de refaire les mêmes actions à chaque tour, ceux-ci redémarrent systématiquement dans l'état du moment où le sort a été lancé. Ainsi, les morts reviennent à la vie, les fuyards réapparaissent, les sorts sont de nouveau mémorisés, et l'environnement détruit est restauré.

Les conditions de fin de la boucle doivent être clairement énoncées lors du lancement du sort.

Toutefois, la boucle peut-être rompue :

- Si le MDT quitte la boucle, en utilisant le sort de Niv3 Décalage Horaire qui le transporte 1H dans le futur par exemple.
- Par un souhait lancé par une créature de niveau supérieur au MDT

TM





Creation de plan

(Conjuration, Abjuration, Altération)

Niveau :

Portée : Zone centrée sur le MDT

Durée : Perm. **II**

Zone d'effet : 1 cube de 1 km de côté /Niv

Ce rituel permet au MDT de créer une nouvelle dimension, un nouveau plan, depuis la zone de réalité dans laquelle il se trouve au moment où le rituel commence.

Le plan créé peut être coexistant ou adjacent.

Plan Coexistant :

Un plan coexistant contient les mêmes éléments que la réalité au moment où le rituel commence, et permet, à ceux qui l'occupent d'y vivre caché, en déphasage avec la réalité.

Lors de la création du plan, le MDT choisit les éléments de la réalité qui deviendront réels dans le nouveau plan, et ceux qui ne le seront pas.

Une copie de la réalité est alors créée, qui devient, pour ceux qui savent s'y rendre, un nouvel endroit pour vivre.

Ainsi, les éléments de la réalité et ceux du plan coexistant évoluent à leur rythme sans interférer les uns sur les autres.

Par exemple, imaginons qu'un village soit absorbé dans un nouveau plan coexistant.

Il y aurait des habitants des 2 côtés, qui vivraient leur vie dans ce qui semblerait les mêmes bâtiments, mais sans jamais se croiser

Chacun des 2 villages évolueraient à son rythme : l'original deviendrait peut-être une ville, alors que le second resterait peut-être le village tel qu'il était à l'origine ...

Le rituel de création d'un plan coexistant se déroule comme suit :

*Le MDT commence tout d'abord par lancer une **Disjonction dimensionnelle** en miroir, qui permet ainsi de refléter de manière inverse la réalité.*

*Il s'agit ensuite de donner vie au reflet. Pour ce faire, le MDT doit traverser le miroir en ayant préalablement préparé une **Chaine de Contingence** avec les sorts de **Refuge Dimensionnel** et d'**Altération de la réalité** qui doivent se déclencher au moment où le MDT franchit la Disjonction. Le reflet devient alors une réalité alternative piégée dans le refuge dimensionnel.*

Oblivion

Ubiquité

Voyage temporel

Ce rituel est, à l'instar du voyage dans les plans, un rituel permettant de voyager dans le temps.



Dinosaures

I	II	Dinosaure	Type	Nombre	CA	Move	HD	Att	Damage	Livre
*	1-2	Archelon Ischyras	Marin	1-4	3	3" / 15"	7	1	3-12	MM I
	3-4	Dinichtys	Marin	1-4	7	21"	10	1	5-20	MM I
	5	Elasmosaurus	Marin	1-2	7	15"	15	1	4-24	MM I
	6-7	Mosasaurus	Marin	1-3	7	3" / 15"	12	1	4-32	MM I
	8-9	Nothosaurus	Marin	1	6	3" / 18"	14	3	5-30 / 3-12 / 3-12	MM II
	10	Plesiosaurus	Marin	1-3	7	15"	20	1	5-20	MM I
	11-12	Tennodontosaurus	Marin	1	4	24"	10	2	5-20 / 2-12	MM II
1-2	1-3	Pteranodon	Aerien	3-18	7	3" / 15"	3+3	1	2-8	MM I
	4	Pterosaure Geant	Aerien	1-8	5	3" / 12"	6+6	1	3-12	MM II
3-4	1	Ceratosaurus	Terrestre	1-4	5	15"	8	3	1-6 / 1-6 / 4-16	MM I
	2	Ankisaurus	Terrestre	2-20	7	12"	2	1	1-4	MM II
	3	Monoclonius	Terrestre	2-12	3 / 4	6"	8	1	2-16	MM I
	4	Plateosaurus	Terrestre	5-20	5	12"	8	N/a	N/a	MM I
	5	Ankylosaurus	Terrestre	2-5	0	6"	9	1	3-18	MM I
	6	Paleoscincus	Terrestre	1-4	3	3"	9	1	2-12	MM I
	7	Styracosaurus	Terrestre	2-8	2 / 4	6"	10	1	2-16	MM I
	8	Camptosaurus	Terrestre	2-16	7	9" / 18"	1-3	0	0	MM II
	9	Teratosaurus	Terrestre	1-3	5	18"	10	3	1-3 / 1-3 / 3-18	MM I
	10	Anatosaurus (Trachodon)	Terrestre	2-12	5	12"	12	1	1-4	MM I
5-6	1	Compsognathus	Terrestre	1-12	5	10"	1	1	1-3	MM II
	2	Dacentrurus	Terrestre	2-8	3 / 6	9"	10	1	2-16	MM II
	3	Deinonychus	Terrestre	1-6	4	21"	4+1	3	1-2 / 1-2 / 2-8	MM II
	4	Dilophosaurus	Terrestre	1-3	5	18"	8+2	3	2-12 / 2-12 / 1-6	MM II
	5	Dimetrodon	Terrestre	1 or 2	4	12" / 6"	3 to 5	1	6-15	MM II
	6	Lambeosaurus	Terrestre	2-16	6	12"	12	1	2-12	MM I
	7	Euparkeria	Terrestre	2-8	5	15"	1+1	1	2-5	MM II
	8	Megalosaurus	Terrestre	1-2	5	12"	12	1	3-18	MM I
	9	Pentaceratops	Terrestre	2-12	2 / 6	9"	12	3	1-6 / 1-10 / 1-10	MM I
	10	Kentrosaurus	Terrestre	1-6	2 / 6	9"	11	1	4-16	MM II
7-8	1	Gorgosaurus	Terrestre	1-2	5	15"	13	3	1-3 / 1-3 / 7-28	MM I
	2	Mamenchisaurus	Terrestre	1-6	7	6"	18	1	2-16 / 3-24	MM II
	3	Massopondylus	Terrestre	4-16	5	15"	7	1	3-12	MM II
	4	Antrodemus (Allosaurus)	Terrestre	1-2	5	15"	15	3	1-4 / 1-4 / 6-24	MM I
	5	Triceratops	Terrestre	2-8	2 / 6	9"	16	3	1-8 / 1-12 / 1-12 / 2-24	MM I
	6	Ornitholestes	Terrestre	2-12	4	24"	2	1	2-8	MM II
	7	Stegosaurus	Terrestre	2-8	2 / 5	6"	18	1	5-20	MM I
	8	Tyrannosaurus Rex	Terrestre	1-2	5	15"	18	3	1-6 / 1-6 / 5-40	MM I
	9	Phororhacos	Terrestre	2-12	6	15"	7+7	3	1-4 / 1-4 / 2-12	MM II
	10	Camarasaurus	Terrestre	2-8	6	6"	20	1	3-12	MM I
9-10	1	Podokesaurus	Terrestre	3-12	4	21"	2+2	3	1 / 1 / 2-5	MM II
	2	Cetiosaurus	Terrestre	1-4	6	6"	24	1	3-18 / 4-40	MM I
	3	Struthiomimus	Terrestre	1-6	6	18"	6+3	3	1-2 / 1-2 / 2-8	MM II
	4	Diplodocus	Terrestre	1-6	6	6"	24	1	3-18	MM I
	5	Tanystropheus	Terrestre	1	5	6" / 18"	6+6	1	5-12	MM II
	6	Apatosaurus (Brontosaurus)	Terrestre	1-6	5	6"	30	1	3-18 / 4-40	MM I
	7	Brachiosaurus	Terrestre	1-6	5	6"	36	1	5-20 / 8-80	MM I
	8	Iguanodon	Terrestre	3-18	4	15"	6	3	1-3 / 1-3 / 2-8	MM I



Chronos

Dans la mythologie grecque, **Chronos** (en grec ancien *Χρόνος* / *Khronos*) est un dieu primordial personnifiant le temps et la destinée. Il apparaît essentiellement dans les traditions orphiques, et est confondu avec Cronos, le roi des Titans dans les traditions tardives.

C'est un être immatériel, apparu à la création du monde. Il est représenté sous les traits d'un serpent à trois têtes (une d'homme, une de lion et une de taureau) enlacé avec son épouse Anankè (déesse de la Nécessité, de la Fatalité) autour du monde-œuf. Ils sont censés entraîner le monde céleste dans sa rotation éternelle. Selon la cosmogonie orphique, ils seraient les géniteurs de Chaos et Éther.

D'après la légende, le dieu Chronos descendait parfois de l'Olympe pour lancer un défi aux humains. Se faisant passer pour un vagabond âgé, il promettait gloire et richesse aux plus érudits. Les sceptiques passaient leur chemin, mais d'autres relevaient le défi. Chronos leur faisait alors passer trois épreuves qui avaient pour but de tester leur savoir dans un temps extrêmement limité. Les meilleurs d'entre eux repartaient couverts d'or, mais sans aucun souvenir du vieillard.¹

Dans la culture contemporaine, il est surtout connu pour être représenté sous les traits d'un vieil homme sage avec une longue barbe grise. En anglais, il est souvent surnommé sous cette forme *Father Time* ("Père Temps").



Progression en Niveau

	Niv	HD(D6)	Niveaux de sorts									Points temps Equivalents	Capacités / Pouvoirs	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9			
niveaux du MDT	1	1	1										1	
	2	2	2										2	
	3	3	2	1									4	
	4	4	3	2									7	
	5	5	4	2	1								11	
	6	6	4	2	2								14	
	7	7	4	3	2	1							20	
	8	8	4	3	3	2							27	
	9	9	4	3	3	2	1						32	
	10	10	4	4	3	2	2						39	
	11	10+2	4	4	4	3	3						51	
	12	10+4	4	4	4	4	4	1					66	
	13	10+6	5	5	5	4	4	2					78	
	14	10+8	5	5	5	4	4	2	1				85	
	15	10+10	5	5	5	5	5	2	1				94	
	16	10+12	5	5	5	5	5	3	2	1			115	
	17	10+14	5	5	5	5	5	3	3	2			130	
	18	10+16	5	5	5	5	5	3	3	2	1		139	
	19	10+18	5	5	5	5	5	3	3	3	1		147	
	20	10+20	5	5	5	5	5	4	3	3	2		162	
	21	10+22	5	5	5	5	5	4	4	4	2		177	
	22	10+24	5	5	5	5	5	5	4	4	3		192	
	23	10+26	5	5	5	5	5	5	5	5	3		207	
	24	10+28	5	5	5	5	5	5	5	5	4		216	
	25	10+30	5	5	5	5	5	5	5	5	5		225	
	26	10+32	6	6	6	6	5	5	5	5	5		235	
	27	10+34	6	6	6	6	6	6	6	5	5		253	
	28	10+36	6	6	6	6	6	6	6	6	6		270	
	29	10+38	7	7	7	7	6	6	6	6	6		280	
	30	10+40	7	7	7	7	7	7	6	6	6		291	

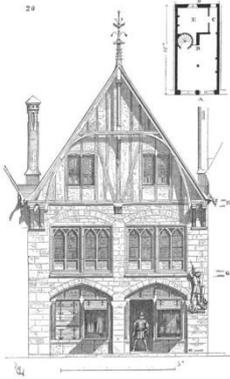


Bazars des mondes merveilleux

Elideles est à la tête d'un ensemble de boutiques qu'il installe au gré de ses périples dans les villes touchées par ses voyages.

Elles proposent des affaires de tout genre, bibelots et meubles rares, objets merveilleux, épices inconnues etc ... qu'Elideles ramène de ses voyages d'une part, et qui proviennent d'autre part des marchés accessibles via les autres boutiques.

Car elles ont un secret : elles contiennent toutes une arrière-boutique dans laquelle un portail ouvre sur un espace extra-dimensionnel servant d'entrepôt commun.



La première d'entre elles fût ouverte à Alphatia, dans le quartier des commerçants, et permet d'accéder aux fournitures du nord de Norwold.

La seconde fût ouverte à Oceansend et donne accès aux produits de la mer ainsi qu'aux produits d'imports ramenés par les navires marchands, notamment ceux issus du commerce avec l'île du couchant.



La troisième fut ouverte à Zakhara, dans la capitale d'Al-Akhabar (Huzuz, cité des délices) et donne accès aux produits orientaux que l'on trouve aux portes du désert.



Les portails et l'entrepôt:

Situés dans les arrières boutiques, les portails sont des arches au milieu desquelles un sort de **Marche-Monde** fût lancé et rendu Permanent.

Chaque Marche-Monde fût enchanté avec un jeu de clés qu'il est nécessaire de posséder pour pouvoir les emprunter.

Un sort d'**Alarme de portail** fût lancé en conjonction et permet à ceux qui possèdent les clés d'être avertis automatiquement si quelqu'un tente de passer les portails sans autorisation.

Une clé est attribuée à chacun des responsables en charge des boutiques. Elles ont généralement la forme d'un objet usuel de l'endroit auquel elle se rapporte : Une Fourrure à Alphiatia, Une Boussole à OceanSend, Une Lampe à huile à Zakfiara, ...

Pour accéder à l'entrepôt via les portails, il est donc nécessaire d'en posséder la clé.

Ces portails ouvrent sur un espace extra-dimensionnel commun d'environ 400m², lui-même protégé par un **Havre dimensionnel** empêchant toute intrusion normale et inter-planaire aux personnes non autorisée par Elideles.

L'accès à la zone est donc totalement impossible autrement que par les portails.

Sortir de la zone n'est pas simple non plus : En plus de la nécessité de posséder la clé adéquat, il est aussi nécessaire de prononcer un mot de passe qui fût fixé lors de l'enchantement des Marche-Mondes.

Ainsi, une personne mal intentionnée ayant pu obtenir l'accès de manière crapuleuse s'y retrouverait piégée sans connaissance de ce dernier.

Pour en sortir, il est donc nécessaire de posséder la clé et de prononcer le mot de passe autorisant la sortie de la zone.

Celui-ci est Nerem Kalidas

Dans l'entrepôt, chaque portail jouxte une petite zone (10m²) soumise à un **Tempus Fugit** permanent : le temps s'y écoule 6x moins vite. Ainsi, 6R passés dans la zone correspondent à 1R passé en dehors. C'est ici que sont entreposées les denrées les plus périssables qui se conservent alors 6x plus longtemps.

Parce qu'il est le créateur des portails et du Havre dimensionnel, Elideles peut les emprunter à sa guise.

Il possède un double de chaque clé sous la forme de plaques métalliques cousues à son manteau, et peut aussi s'y téléporter au besoin.

Il est le seul à posséder la clé du portail central menant à la cave de sa propriété.

Au centre de l'entrepôt un portail relie ce dernier avec la cave de la demeure d'Elideles.

Il est le seul autorisé à emprunter ce passage, lui seul en possédant la clé.



Scénarii

Numero 6 - Le village

24-25/11/2012 - Chez Fred

Maîtres : Fred / Bart

Joueurs supplémentaires :

- Le baron samedi (Arnaud)
- Lorivade, Rodeur demi-elfe (Bart)
- Tilwam - Rodeur demi-elfe (Eric)
- Twin, illusionniste gnôme (Thierry)
- Mitrid, druide (Renaud)

Jour	Epreuve	PDI	Total
1	Arrivée dans le village Le n°2 est une femme	101	101
2	Découverte du village : je veux sortir !! Le n°2 est un elfe noir	-10 / +20	111
3	Le bateau : ca frite !!	-10/+150/+150/+150/+150/+150/+150	1051
4	Le n°2 est un paladin Début des leçons : La force de Lancelot : 18/10 Balade en forêt : Géante de la jungle On passe la nuit	-10 -50 +75/+50/+50	1166
5	Rencontre avec le Rodeur Je suis aspiré et me retrouve dans un flot d'espace-temps impressionnant	-10	1156
6	Je me réveille chez-moi Niv 20 Le groupe décide de détruire le village Nouvelle confrontation avec le rodeur : j'arrive à l'arrêter 1 round avec la barrière temporelle. Il faudra tenter la stase. Je suis aspiré → vision du futur : De nouvelles élections se profilent. Je vois tout le monde s'y présenter. Je vois de nouveaux n°2, je vois un immense défilé de Carnaval, avec plein de monde, je vois que la sortie nécessite un affrontement avec notre 1 ^{er} n°2, la femme, et que la sortie conduira au n°1	-10/-25	1121
7	Tentative d'évasion à l'est	+15/+30	1166
8	On fait campagne pour me n°51	Sortie !! +200 / :2	683
9	Running avec le gardien	+40	723
10	Le jeu d'échec : je joue un cavalier combat contre une Tarrasque	+20/+50	793
11	Le carnaval !! On aide le nouveau n°2 il faut empêcher l'élection de la nouvelle n°2	+600/+200	1593
12	Nous sortons et nous retrouvons dans un labyrinthe Lutte contre le n°1 (Dinin Naerth) pour le poste de N°1 Je deviens N°1 Je ne cherche pas à rester : nous quittons le village.		



La quête du grand vizir de Zakfara

17-18/09/2016 - Chez Fred

Maîtres : Fred

Joueurs Supplémentaires :

- Kataline de Tendar - Nécromancienne (Eric)

- Elidéles Sarador (Manu)

Jour(s)	Evénements
1	<p>Une Lampe orientale apparaît sur mon bureau et celui de Kataline</p> <p>En la frottant, nous nous retrouvons transportés dans le palais du Grand Vizir de Zakfara.</p> <p>Une mission nous est confiée : retrouver MARTÈK, archimage et ami du grand Vizir, qui semble être retenu prisonnier quelque part</p> <p>MARTÈK a combattu un Effrit pour libérer les eaux de la rivière ATHIS il y'a quelque milliers d'années et n'est pas revenu de ce combat</p> <p>Objectif : rejoindre l'oasis du palmier blanc puis s'enfoncer dans le désert jusqu'au lieu du combat</p> <p>Pour nous aider, le Grand Vizir nous donne 3 pièces :</p> <ul style="list-style-type: none">1 pièce d'argent : 2R en 11 pièce d'or : 3R en 11 pièce de platine : 5R en 1
2-17	<p>Préparatif et voyage en caravane jusqu'à l'oasis</p> <p>Achat d'un tapis volant et de 5 pierres de protection contre la chaleur (il faut les piler et les boire pour être protégé durant 1j / pierre)</p> <p>Voyage vers l'oasis du palmier blanc : combat contre quelques monstres errants</p> <p>Nous sommes reçus par le Sheik Ib'n Fahrad</p> <p>Nous passons la nuit et repartons en direction du nord</p> <p>Arrivée vers une rivière de verre</p> <p>Nous prenons des bateaux à lames qui nous protègent de la chaleur émise à la surface</p> <p>Attaque de pirates</p> <p>Arrivée sur les lieux du combat, une antique cité égyptienne</p>
18-19	<p>Exploration des ruines</p> <p>quelques combats contre des morts vivants</p> <p>nous obtenons quelques informations concernant des gemmes à rassembler pour arriver à retrouver Malék</p>
20	<p>Récupération de Melos Pelar à l'issue d'un combat complexe contre des spectres</p> <p>En observant le passé de Melos Pelar, je vois 5 pierres :</p> <ul style="list-style-type: none">Khan-Pelar (Saphir Bleu)Shan Pelar (Rubis Rouge)Melos Pelar (Améthyste Violette)Aga Pelar (Onyx Noir)Mo Pelar (Opaline Multicolore) <p>Lors de la récupération de la gemme, l'obélisque du village se met à sonner</p>
21	<p>Enigme de la statue d'Horus</p>
22	<p>Enigme du dieu qui n'accepte pas le bois</p>
23	<p>On rejoint l'obélisque → combat contre des wargouilles</p> <p>On rejoint une plateforme qui nous téléporte dans un immense jardin prison</p> <p>Nous rentrons en contact avec un clerc et des paladins qui nous souhaitent la bienvenue, mais nous indiquent que nous sommes prisonniers</p> <p>Le seul moyen de sortir est de rassembler les 5 gemmes.</p> <p>Le clerc en a une, et nous indique que 2 autres sont détenues par des elfes noirs</p>
24	<p>On trouve une autre gemme</p> <p>On rencontre les elfes noirs pour négocier un arrangement : ils nous indiquent que leur matronne ne sera pas d'accord pour négocier avec le clerc</p> <p>Tentative de négociation avec le clerc : il ne négociera jamais avec les elfes noirs</p>
25	<p>Diplomatie : nous arrivons à convaincre quelques elfes noirs et un paladin de nous aider</p> <p>Kataline fournit du poison aux elfes pour qu'ils empoisonnent la matronne</p>
26	<p>Les elfes et le paladin reviennent avec les pierres : nous sortons</p> <p>Arrivée dans un complexe qui ouvre sur d'autres espaces</p> <p>Nous arrivons dans un palais figé dans le temps</p> <p>Combat contre un élémentaire du temps noble : Gain de l'initiative + 20 naturel sur la Faux de Elidéles</p>
27	<p>L'antre de Martek</p> <p>Combat contre des death knight et une liche neutralisée dès notre arrivée</p>
28	<p>Retour à Zakfara</p>



Gurney Halleck des Atréides (Dunes)

25-27/11/2016 - Sarreguemines

Maîtres : Fred

Joueurs supplémentaires :

- Sandust, Clerc-Magicien (Renaud)
- Kataline de Tendar, Nécromancienne (Eric)
- Lort, Guerrier Nain (Thierry)
- Gurney Halleck, Barde Légalitaire (Bart)

Jour(s)	Événements
1	<p>Après l'aventure passé a Zakhara pour le compte du grand vizir, Kataline et moi-même rencontrèrent Gurney et Sandust Le grand Vizir nous a convoqué pour accueillir Lort, convoqué lui aussi pour les aventures précédentes, mais n'ayant pu arriver a temps. Gurney nous indique vouloir retrouver un objet ayant appartenu à un barde légendaire du même nom que lui : Gurney Halleck "des Atréides". Il a eu vent qu'un portail scintillant serait accessible quelque part dans le désert de Zakhara et qu'il serait ouvert 5j après qu'on l'ait franchi. La balisette serait dans un "sietch" abandonné Nous passons la nuit a l'auberge</p>
2-5	<p>Le lendemain, nous cherchons a savoir ou pourrait être le portail. Le grand vizir nous invite a rejoindre la cité de Onn, au porte du désert. Peut-être que la bas, d'autres informations seront disponibles. Emplettes diverses et le groupe se joint à une caravane en partance pour Onn; Sur la route, attaque de Dune Stalker qui déciment une bonne partie des chameaux. A Onn, on nous invite à rejoindre un Kraak de templiers plus au nord ou nous pourrions en apprendre plus.</p>
6-7	<p>En voyage pour le Kraak.</p>
7-8	<p>Nous sommes accueillis par Jean de Bourgogne. Il nous demande de l'aide concernant une attaque qui semble imminente En effet, une tempête de sable arrive et apporte son lot d'ennemis. Un Maelstrom dimensionnel permet de réduire un peu le nombre des assaillants Le Kraak est pris dans la tempête d'où émerge des dizaines d'assassins ayant la capacité de se transformer en tourbillon des sables. Le combat est rude et acharné Nous venons à bout du chef grâce à une action collective : Gurney le forcera à reprendre forme humaine grâce a une rafale de vent, puis je le décapiterai dans un arrêt du temps. Jean de bourgogne nous remercie et nous indique une oasis ou l'eau est naturellement impropre a la consommation, ce qui semble la distinguer des oasis alentours</p>
9-10	<p>Voyage vers l'oasis. Arrivés a l'oasis, nous cherchons le point d'eau qui semble gardé par des prêtres qui nous empêchent de s'y abreuver ou de s'y baigner. Analyse de portail sur le point d'eau révèle la présence du portail que nous recherchons. Gurney se transforme en grenouille et plonge. Nous le rejoignons ...</p>
12	<p>Arrivée sur Arrakis dans un sietch abandonné mais opérationnel. L'eau y est abondante. Nous trouvons un "GPS" qui nous indique les plans de l'endroit où nous sommes Nous sortons et prenons la direction d'Arrakeen Attaque de monstres errants en chemin Sandust lance le sort d'Air Trapeze permettant de nous transporter en nuage a haute vitesse Arrivée a Arrakeen, nous rentrons en contact avec différentes factions : Fremens, Sardaukars et Harkonnen Gurney comprend que les peuples sont prisonniers et décide de déstabiliser la ville Nous montons une auberge, "la truite des sables", en usant du sort de Tempus Fugit pour augmenter le temps que nous pourrions consacrer à la rénovation La ville est aux mains d'un robot nommé Erasmus Il nous convoque, et sommes reçu en compagnie des clones de Shaddam 4, du Baron Harkonnen et de Chani qui semble éveillée (Ghola) Nous lui indiquons que nous sommes la pour la balisette. Il nous invite à la récupérer au Sietch Tabr et a quitter Arrakis Les différentes factions nous demandent de ne pas ouvrir l'auberge par peur des représailles. Gurney comprend que les vers peuplant cette planète ont disparu et décide d'en rappeler un pour libérer la cité Kataline achète un marteleur (Altération paradoxale) Nous passons la nuit à figoler l'auberge ...</p>
13	<p>Départ pour le Sietch Tabr en nuage en compagnie de 2 Fremens supposés monter le vers des sables si on arrive a en convoquer un. Combat colossal à l'arrivée contre un Titan des sables de 400 m de haut qui succombera à une Accélération après plusieurs tentatives infructueuses Nettoyage du sietch envahit par des scorpions dont le chef coupera un bras à Gurney et une jambe à Lort Alors que Gurney est en mauvaise posture, j'utilise la pièce d'or du Vizir (3R en 1) pour le sortir de là. Il fera plus tard un souhait pour que je la récupère. Gurney récupère la balisette et nous nous sauvons. Avant de repartir vers Arrakeen, nous tentons d'invoquer un Vers. Le marteleur seul ne suffit pas car il n'y a plus de vers sur Dune J'effectue une conjuration de monstres anciens en espérant qu'ici cela fonctionne : un Vers arrive !! Les 2 fremens arrivent a le monter et partent vers Arrakeen (2j de voyage) Nous retournons a Arrakeen pour fomenter une révolte. Nous avertissons les fremens que 2 des leurs arrivent à dos de vers Gurney et Sandust arrivent a enlever Chani pour la prévenir aussi Le groupe attaque le palais pendant que j'évacue la population vers le Sietch d'arrivée (Marche-monde) Combat épique contre Erasmus, Shaddam et le Baron après que Gurney ait fait le souhait de nous immuniser aux lasers. Gurney viendra à bout du baron Sandust arrivera à désintégrer Erasmus Lort aura infligé plus de 450 points de dégâts a Erasmus</p>
14	<p>Nous préparons l'arrivée du vers pour sa transformation en truites des sables Nous fabriquons une énorme piscine Lors de la libération du palais, nous avons trouver des cuves Axlotl dans lesquelles se régénèrent les clones de : Paul, Gurney, Dr Huey, le Baron Harkonnen, Liet Kynes, Leto II, Jessica, Duncan Idaho Chani débrenchera celles du Dr Huey et du Baron Kataline se fera un clone qui restera sur place</p>
15	<p>Le vers arrive La cérémonie est menée par Chani Le vers meurt et l'eau de vie est récupérée</p>



	<i>Kataline tentera d'en boire pour devenir une révérente mère, mais succombera à la tentative Elle sera ramenée à la vie, mais ce geste ne plaira pas à Chani qui nous demandera de partir.</i>
16	<i>Nous repartons, sans Gurney qui décide de rester sur Dunes et de tenir l'auberge de la truite des sables Le poisson frit est laissé en gérance à Lort J'indique à Gurney que je reviendrai le voir au Sietch Tabr dans 2 ans, pour la date anniversaire de cette révolution. Car il semble que je sois le seul à retrouver le chemin. Retour à Zakhara ou nous fêtons le changement de patron du poisson frit</i>

