

Kill Bill – SOLO

Le PJ se réveille un beau matin avec un tatouage représentant une dague enroulée d'un serpent sur le bras gauche.

Enquête préliminaire :

Prévoir une mini aventure pour déterminer l'origine du tatouage.

Histoire :

STILGAR, toujours vivant dans un PMP parallèle connaît le moyen d'invoquer un Tatouage sur le bras d'un humanoïde.

Le tatouage a les effets suivants :

Il tatoue plusieurs personnes dans le but de les amener à lui (faire mini scénario)

Le PJ et au besoin un PNJ, au terme de son mini scénario, rencontre STILGAR dans sa guilde. Le but de sa mission lui est expliqué :

Récupérer une dague dérobée par un vilain mutant. Le méchant voleur réside sur une île située dans l'archipel des quatre saisons.

STILGAR annule temporairement les effets du tatouage le temps de la mission. La suppression définitive sera la principale récompense au terme de la mission.

La dague appartenait à HEL. Improviser sur le sujet. Le PJ ne peut en aucun cas la récupérer, la toucher ou s'en servir.

A noter :

Changement de plan avant l'arrivée dans la guilde (PMP parallèle selon souhait du MJ)

STILGAR met un bateau de petite taille et un équipage qualifié à disposition du PJ

Une fois dans la guilde le tatouage a de nombreux effets bénéfiques :

Soigne toutes les blessures

Clean pour le PJ et ses vêtements

Guérit tous les petits bobos

Remet le PJ à fond (yc perte de niveaux, malédiction, amputations, maladie...)

Archipel des 4 saisons :

5 îles composent cet archipel. BILL le mutant habite sur l'île centrale. Il conserve la dague dans un coffre fermé par 5 clés. Sur chaque île le PJ pourra trouver une clé permettant l'ouverture de ce coffre, la cinquième étant en possession de Bill. Aucun autre moyen ne permet bien sur de récupérer la dague.

L'Ile de Bill :

Située au centre de l'archipel cette île possède un climat tempéré. Bill habite une hutte dans une clairière (50m de diamètre). La hutte comporte peu de chose, confort spartiate et coffre en pierre noire indestructible contenant la dague.

Bill :

Cet ancien capitaine des gardes d'une citée oublié a subi de profondes mutations au cours d'une aventure l'ayant conduit dans les limbes. Ces mutations lui confèrent les pouvoirs suivants :

GUERRIER NIV 12 – 120 PV – AC –8 – TACO 5 - 2 AT 1D8+8 + ABSORTION 1 NIVEAU A 19 ET 20 ;

Clé de Bill : 1 souhait majeur (le PJ a le temps de choisir)

Capacités spéciales au 12 ème niveau – At Will

Téléportation Sans Erreur

Altération

"Teleport without error"

Source : Manuel du Joueur

Portée: toucher
Éléments: V
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 1
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: aucun

Cet effet est semblable à celui du sort de *téléportation*. Le magicien peut se transporter, en compagnie du poids autorisé par le sort précité, en tout endroit connu de lui, sur son plan d'origine, sans aucune possibilité d'erreur. Le sort permet aussi de voyager dans d'autres plans d'existence, mais ceux-ci sont au mieux "étudiés avec attention". 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, *asile*). Le magicien ne peut rien faire pendant le round au cours duquel il émerge d'une *téléportation*.

Poing de la Vipère

Altération

Source : The Complete Sha'ir's Handbook

Portée: 1,5 mètres/niveau
Éléments: S, M
Durée: 1 attaque
Temps d'incantation: 2
Zone d'effet: jeteur
Jet de sauvegarde: aucun

Le *poing* fait s'allonger le bras du sorcier en le transformant en tentacule serpentin, dont le bout est formé d'une tête de vipère.

Le bras peut attaquer partout dans la portée indiquée ci-dessus. Le magicien attaque avec le bras comme un guerrier du même niveau, et le *poing de la vipère* peut affecter des créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques. L'attaque inflige 1d4 points de dégâts par niveau du magicien.

Au niveau 10, le poison devient de type E. Des jets de sauvegardes normaux sont autorisés pour le poison (JP réussi : muet 1d4 rnd – JP raté aveugle 2d4 rnd).

Tentacule Denté

Evocation

"Toothed tentacle"

Source : Ruins of Myth Drannor

Portée: 10 mètres
Éléments: V, S, M
Durée: 1 round / niveau
Temps d'incantation: 2
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un insubstantiel "tentacule" d'ombre ou bras flexible s'étendant du lanceur jusqu'aux limites de la portée du sort. Ce membre sans poids rétractable se termine en un bouquet de bouches aux dents aiguisées, 1d4 + 2 bouches (arrondissez au chiffre supérieur, afin d'obtenir un nombre impair)

Ces bouches sont solides et réels, mordent, griffent et mâchent leurs adversaires. Elles peuvent être attaquées par trois ennemis en même temps, et elles peuvent frapper plus d'une cible (trois au maximum) si les cibles sont groupées autour du bouquet de bouches.

Les bouches ont une CA 5 et 14 points de vie chaque. Chacune mord chaque round pour 2d4 points de dégâts. Quand une bouche est "tuée", elle s'évanouit, emportant une seconde bouche avec elle; si cela ne laisse aucune bouches, le sort expire.

Seuls les bouches et leurs cous d'anguilles peuvent être attaqués; le tentacule d'ombre ne peut pas être attaqué ou détruit (à l'exception de l'application d'une *dissipation de la magie*, qui annule le sort immédiatement). Le tentacule peut passer librement, et même être traversé par des barrières et objets solides (bien que le lanceur doivent voir les adversaires, pour utiliser les bouches contre eux), sans blesser le lanceur ni mettre fin au sort.

Le lanceur ne gagne aucun bonus de points de vie, vitalité ou sang. Le lanceur doit se concentrer pour diriger le tentacule; s'il est tué, perd connaissance ou entreprend le lancement d'un autre sort, le tentacule s'évanouit et le sort expire.

Bretteurs Fantastiques de Bigby Évocation

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 60 mètres
Éléments: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'incantation: 5
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une main pour tous les trois niveaux du jeteur, chacune portant une épée longue. Chaque main combat avec les capacités d'un guerrier de la moitié des niveaux du jeteur. Chaque main a une CA 2 du fait de sa petite taille et de sa rapidité, et peut soutenir 15 points de dégâts avant d'être dissipée. Chaque bretteur est capable de désarmer un adversaire et ce coup est accompli lorsque le jet de toucher est de 4 points supérieur à celui nécessaire pour toucher normalement l'individu. Une main désarmée se dissipe immédiatement. Le jeteur n'a pas besoin de se concentrer sur les *bretteurs* pour les garder en action, mais il doit leur donner des ordres comme s'ils étaient des hommes employés.

Catastrophe de Caddelyn Enchantement / Charme

"Caddelyn catastrophe"

Source: *FR 4: The Magister: The Magister / Caddelyn's Workbook*

Portée: 10 mètres/niveau
Éléments: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'incantation: 5
Zone d'effet: 1-4 créatures
Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort est une version plus puissante du sort de niveau 4, *maladresse*, qui permet au magicien d'affecter jusqu'à 4 créatures qui doivent être visibles au moment de l'incantation. Si quatre créatures sont attaquées, leurs jets de sauvegarde (contre les Sorts) sont normaux; si trois le sont, le JS est à -1; si deux le sont, le JS est à -2; et si une seule l'est, le JS est à -3. Les créatures qui réussissent le JS sont ralenties (comme le sort *lenteur*) pour la durée du sort; les créatures qui ratent le JS lâchent immédiatement ce qu'elles tenaient en main, trébuchent ou tombent si elles courraient ou chargeaient, perdent l'équilibre si elles grimpaient ou si elles se tenaient au bord d'une falaise et échouent toute tentative de lancement de sort. Tout projectile lancé par une créature affectée ratera (le sort prend effet immédiatement!), et toute attaque physique est portée à -2 au toucher. Si celle-ci était une attaque à l'aide d'une arme, l'arme tombe au sol et l'attaque devient une attaque de poing. Les objets lâchés peuvent subir des dégâts s'ils sont fragiles. Les créatures visées doivent se trouver à portée, mais n'ont pas besoin d'être ensemble. Les créatures affectées qui sortent de la portée sont libérés de l'influence du sort, mais elles subiront ses effets dès qu'elles y entreront à nouveau (pas de JS).

Téléportation de Boule de Feu Altération

"Teleport fireball"

Source: *Volo's Guide to All Things Magical*

Portée: 16 km / niveau
Éléments: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 1 round
Zone d'effet: sphère de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde: ½

Ce sort crée une *boule de feu* (faisant 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur jusqu'à un maximum de 10d6) identique à celles créées par le sort de 3^{ème} niveau de magicien *boule de feu*, excepté qu'elle apparaît et explose dans un autre lieu dans la portée du sort. La table se trouvant ci-dessous est alors consultée pour déterminer si l'arrivée se passe sans incident. "Trop bas" signifie que le sort est perdu et n'a aucun effet, et un résultat "trop haut" signifie qu'elle se forme et explose au dessus de l'endroit désiré. Sinon la boule de feu est "sur la cible". Les créatures se trouvant dans la zone d'effet ont le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts; tous les objets se trouvant dans la portée des flammes doit aussi faire un jet de sauvegarde contre le feu magique.

Les éléments matériels de ce sort sont **une pincée de salpêtre, un morceau de phosphore, et une poignée de copeaux de fer.**

Probabilité de téléportation

La destination est	Trop haut	Sur la cible	Trop bas
Très familière	01-02	03-99	00
Etudiée avec attention	01-04	05-98	99-00
Vue sporadiquement	01-08	09-96	97-00
Vue une fois	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

Œil de Pouvoir

Altération, Evocation

"Eye of power"

Source: *The Seven Sisters*

Portée: 3 mètres / niveau

Éléments: V, S

Durée: 1 round / niveau

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort permet au lanceur de créer un *œil de magicien* qui est semblable dans tous les détails aux effets du sort de 4^{ème} niveau de magicien du même nom, excepté qui peut apparaître n'importe où, à n'importe quelle distance du lanceur dans la portée du sort. C'est un œil volant, visible, et des sorts peuvent être lancés au travers.

En d'autres termes, le lanceur lance ses sorts de la façon habituelle, mais peut choisir de les lancer silencieusement à partir de l'*œil*, comme si l'*œil* était l'une des mains du lanceur. Les jets de sauvegarde contre ces magies ne sont autorisés que si les sorts les autorisent normalement.

Le lanceur n'a pas besoin de se concentrer sur l'*œil* pour maintenir son existence, mais doit le faire pour pouvoir le déplacer. Un seul sort par round peut être lancé au travers de l'*œil*, et l'*œil* arrête durant l'incantation. Seuls des sorts du 7^{ème} niveau ou moins peuvent être lancés au travers d'un *œil de pouvoir*. Des sorts plus puissants échouent, annulant l'*œil* simultanément. Personne autre que le créateur de l'*œil* ne peut lancer de sorts au travers.

Un *œil de pouvoir* a une CA 1, 77 points de vie, et une vitesse de déplacement de vol 21 (A), et fait ses jets de sauvegarde comme le lanceur. S'il est détruit par des dégâts, le sort s'achève prématurément.

Javelot d'Os

Altération/Évocation

"Bone javelin"

Source : *Book of Shangalar*

Portée: 3 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Cette magie nécessite **une goutte de sang du magicien, une minuscule réplique d'un javelot fabriqué dans une matière organique et un os ou un fragment d'os**. Un javelot d'os naîtra dans les airs au-dessus de l'une des mains du magicien et s'élancera (à une vitesse de 100 mètres par round) dans la direction choisie par le magicien. Le javelot fait demi-tour après avoir frappé une créature vivante, ou lorsqu'il atteint la distance maximale de la portée et retourne à la même vitesse vers le magicien. Il flotte alors au-dessus de la main de celui-ci jusqu'à ce qu'il soit à nouveau dirigé. Des incantations ou d'autres actions peuvent être entreprises sans envoyer intentionnellement le javelot ni le dissiper.

Un *javelot d'os* ne frappe qu'une fois par round. Un jet de toucher est nécessaire pour toucher la cible (les créatures se trouvant sur son chemin sont en danger si le javelot a raté sa cible). Un javelot d'os a une CA -4, se brise s'il subit plus de 7 points de dégâts et inflige 1 point de dégât par niveau du magicien. Il peut blesser des créatures éthérées, mortes-vivantes ou extraplanaires. Un *javelot d'os* peut dévier de sa route pour contourner un obstacle et revenir vers le magicien.

Dague de Hel :

Comme son nom l'indique, ne peut être utilisée que par Hel. Si le PJ la touche, il lance un jet de protection à -4 sans bonus magique. Si échec devient neutre mauvais. Lancer un jet à chaque nouveau contact.

L'île de l'Eté

Cette île est essentiellement composée d'un désert. On y trouvera des oasis ainsi que des ruines d'une ancienne arène de type Grèce antique.

Le coffre est au centre de l'arène, à moitié enfoui sous le sable (seule une partie dépasse). Il est gardé par un élémentaire de sable (ou plusieurs si PJ balaise):

ELEMENTAIRE DE SABLE – 100 PV – AC –3 – TAC0 8 -12 AT 1D12+8

Clé de l'Eté : 1 sort basé sur le feu au choix du PJ – 1 fois par jour au 16^{ème} sans révision en 2 segments

Capacités spéciales au 10^{ème} niveau – At Will

Vaporisation de Sable

Altération

Source : The Complete Sha'ir's Handbook

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: cercle de diamètre 1,5 mètres

Jet de sauvegarde: ½

Vaporisation de sable fait apparaître un pilier de **sable** mesurant 10 mètres de haut autour du magicien. La vaporisation aveuglante inflige 1d6 points de dégâts pour tous les deux niveaux du magicien et ne nécessite aucun jet de toucher.

La victime peut lancer un JS pour la moitié des dégâts, mais même si elle réussit son JS, elle sera aveuglée durant 1d4+1 rounds. Lorsqu'elle est aveuglée, la victime ne peut lancer de sorts et combat avec une pénalité de -4.

Poing du Désert

Évocation

"Desert fist"

Source : Arabian Adventures

Portée: 20 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 créature ou objet

Jet de sauvegarde: aucun

Une parcelle de sable existante peut s'élever et former un poing qui attaque l'ennemi lorsque ce sort est jeté. Le poing (ou tentacule) ne frappe qu'un adversaire, choisi au moment de l'incantation. Le coup inflige 4d4 points de dégâts. **Tout objet porté ou transporté** doit réussir un JS contre les Coups Violents ou être détruit. Si le poing est dirigé particulièrement vers un objet (une porte, une fenêtre, etc.), la cible subit une pénalité de -4 à son JS.

Le THAC0 du poing est de 4. Il ne peut causer une pression ou une avalanche du sable environnant, aussi ne peut-il pas former une barrière ou projeter un adversaire au sol. Il peut par contre quitter le sol pour attaquer une cible volante, sautante ou perchée jusqu'à 20 mètres de hauteur du point d'éruption du poing.

Pour lancer ce sort, le magicien doit serrer ses poings sur **du sable**, puis le jeter alors qu'il lance le sort.

D'autres monstres peuplent cette île hostile, notamment une espèce de **frelons de grande taille** (taille d'un vautour) ayant les caractéristiques suivantes

FRELONS – 30 PV – AC –2 VITESSE DE DEPLACEMENT 48'' – Capacité au 6^{ème} niveau

Bain d'Huile Bouillante d'Otiluke

Évocation / Conjuration

"Otiluke's boiling oil bath"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 segment

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort crée un conteneur de force ayant la forme d'un chaudron rempli d'huile bouillante, qui apparaît au-dessus de la tête de la victime. Le chaudron se renversera et fera couler son contenu sur la créature à moins qu'un jet de sauvegarde contre les Sorts ne soit réussi. Une réussite indique que la victime s'aperçoit de la présence du chaudron et bondit de côté pour éviter l'huile. Un échec signifie qu'elle reçoit l'huile bouillante sur la tête, subissant ainsi 3d4 points de dégâts.

Atome Noir de Nystul

Évocation

"Nystul's blackmote"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 30 mètres + 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une molécule microscopique d'énergie du Plan Matériel Négatif dans les mains du jeteur. Celui-ci doit immédiatement jeter un jet de sauvegarde vs. Mort Magique à +2 pour pouvoir contrôler la molécule. Si le jeteur réussit, elle restera inerte dans ses mains durant un round, gagnant de la puissance. Le jeteur ne peut rien faire durant ce temps, car il doit rester concentré sur la molécule. Si sa concentration est brisée, le sort est dissipé. A la fin du round, le sort a toute sa puissance, et la molécule peut être lancée vers une créature se trouvant dans la portée du sort. La molécule touche automatiquement en explosant, créant une aura de ténèbres et de froid, infligeant 2d6 points de dégâts plus 1 point par niveau du jeteur. Les morts-vivants et les créatures du Plan Négatif ou des Plans Inférieurs et Extérieurs sont immunisés.

Si le magicien échoue dans son jet de sauvegarde initial, il perd le contrôle de la molécule, qui explose dans ses mains, infligeant 1 point de dégât et paralysant le magicien pour 1d4 rounds.

L'île de l'Hiver

La température oscille entre -10° le jour et -20° la nuit. Le sol est recouvert de neige et de glace. La clé est enfermée dans un coffre au centre d'un lac gelé. Le coffre est à moitié dissimulé sous la neige.

Le coffre est gardé par un bonhomme de neige.

BONHOMME DE NEIGE – 100 PV – IMMUNISE A TOUTE FORME D'ATTAQUE PHYSIQUE (Les armes passent a travers la neige). – MR 40% -

Clé de l'Hiver : 1 sort basé sur le froid au choix du PJ – 1 fois par jour au 16^{ème} sans révision en 2 segments

Boule de neige de Snilloc

Évocation

"Snilloc's snowball "

Source : Aventures dans les Royaumes Oubliés

Portée : 20 mètres/ niveau

Éléments : V, S, M

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : une cible ou une créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une boule de neige mystique dans la main du mage qui peut alors la lancer immédiatement contre n'importe quelle cible dans la portée. La boule de neige touche automatiquement, infligeant 1-3 points de dégâts, ou 1-6 points de dégâts contre un adversaire utilisant le feu ou y résidant. La boule de neige frappe comme un *projectile magique* et peut être affectée ou repoussée de la même manière (une *broche bouclier* ou le sort *lance-tonnerre*, par exemple, donne la même protection contre les deux sorts).

La *boule de neige de Snilloc* est considérée par la plupart des mages comme une forme inférieure de *projectile magique*, bien qu'elle ait un avantage au niveau de la portée à haut niveau (par opposition à une frappe multiple) et qu'elle puisse être dirigée aussi bien contre un objet qu'une créature. Elle est également plus efficace contre les créatures ayant un rapport avec le feu.

Retour Enflammé de Gamalon

Enchantement, Evocation

"Gamalon's fiery backlash"

Source: Waterdeep, City of Splendors (box set)

Portée: 120 mètres + 10 mètres / niveau

Éléments: V, S

Durée: 1 tour + 1 round / 2 niveaux

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1d4 cibles dans un rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde: annule

Une fois lancé, le *retour* établit des enchantements invisibles autour des cibles choisies par le lanceur. Quand la cible (que ce soit une créature vivante ou un objet) lance un sort basé sur le feu (*boule de feu*, *maïns brûlantes*, etc.), le sort est immédiatement redirigé vers l'objet ou la créature le lançant avec ses effets normaux. Par exemple, un magicien sous l'effet d'un *retour* peut lancer une *boule de feu* mais se trouvera en être au centre, et sera assujéti aux dégâts (jet de sauvegarde pour la moitié des dégâts). Si des objets tels que des *bâtons de feu* sont le focus, ils devront réussir un jet de sauvegarde contre les feux magiques ou être détruit.

Nuée de Boules de Neige de Snilloc

Évocation

"Snilloc's Snowball Swarm"

Source : Aventures dans les Royaumes Oubliés

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde: ½

Le jeteur provoque par ce sort l'arrivée d'une rafale de boules de neige magique qui jaillissent d'un endroit situé dans la portée. Les boules de neige volent dans toutes les directions, touchant quiconque se trouvant dans la zone d'effets (y compris le jeteur) et infligeant 1-3 points de dégâts par niveau du jeteur (avec un maximum de 8d3).

Au contraire du sort de *boule de feu*, la *nuée de boules de neige* reste contenue dans les limites de sa zone d'effet. Les obstacles et les plafonds bas ne déforment pas le nuage de boules de neige — elles ne font que s'écraser contre les murs. Elles sont considérées comme des

projectiles normaux au regard des sorts de protection. Toutefois, toutes les cibles sont considérées comme ayant une CA 10 face aux boules de neige; seuls les modificateur de dextérité s'appliquent.

Couteau de glace

Évocation

Source : Manuel Complet du Magicien

Portée: spéciale
Éléments: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 1 round
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: annule

Ce sort projette une dague de glace vers une victime. Le jeteur fait un jet de toucher normal pour un projectile (30/20/10). TACO 7 Une réussite inflige 2-8 points de dégâts. Si le *couteau de glace* rate sa cible, consulter la table concernant les missiles se comportant comme des grenades pour déterminer où elle atterrit.

Lorsqu'un *couteau de glace* frappe un objet solide ou une créature, le couteau se brise, relâchant un froid intense. Toutes les créatures se trouvant à moins de 1,5 mètres doivent lancer un jet de sauvegarde vs. Paralysie ou subir 1-4 points de dégâts de froid et être engourdies pour 1-3 rounds. Les créatures engourdies se déplacent à la moitié de leur vitesse et leur chance de toucher un adversaire est réduite de 2. La proximité d'une source de chaleur, comme un feu de camp, fournit un bonus de +2 au jet de sauvegarde.

Un *couteau de glace* qui rate sa cible ou qui est perdu ne peut être récupéré par le jeteur pour être relancé. S'il est touché, il se brise instantanément, libérant la vague de froid dont les effets sont décrits ci-dessus. Si un *couteau de glace* perdu n'est pas touché, il fond un round après avoir été créé; cette fonte survient quelle que soit la température environnante.

Cône de Froid

Évocation

"Cone of cold"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 0
Éléments: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 5
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: ½

Ce sort crée une zone de froid intense, partant de la main du magicien et s'étendant en un cône long de 2 mètres et de 30 cm diamètre, par niveau du magicien. Cet effet absorbe la chaleur et inflige 1d4+1 points de dégâts par niveau du magicien.

On trouvera d'autres monstres sur cette île et notamment **des géant du froid**.

GEANT DU FROID - 100 PV - AC 4 - TAC07 - AT 1 A 4D6 - LANCER ROCHERS 2D10

L'île du Printemps

Climat européen tempéré, les oiseaux chantent et le fond de l'air est radieux.

La clé se situe dans un coffre lui-même posé sur l'autel d'une petite chapelle au sommet d'une colline.

La chapelle est envahie de plantes carnivores aussi bien à l'extérieure qu'à l'intérieure.

Les plantes ont les caractéristiques et capacités suivante.

PLANTES CARNIVORES - 40 PV - AC 4 - TAC0 10 - AT 1 A 2D6 - AVALLEMENT A 20 NATUREL DIGESTION DANS L'ACIDE EN 4 ROUNDS + JP OBJETS.

Clé du Printemps : 1 Objet (DM + Arcana) au choix du PJ – 3 min montre en main pour choisir

Dégâts Retardés de Wesley

Temps

"Wesley's delayed damage"

Source: Chronomancer

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 1 tour + 1d10 rounds

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un champ de flux temporel autour du lanceur. Ce champ intercepte les attaques physiques et décale tout ou partie des effets dans le futur, donnant au chronomancien le temps de s'y préparer. L'ampleur du décalage dépend du type d'attaque.

Si l'attaque fait des dégâts physiques, la moitié des dégâts sont appliqués immédiatement, et l'autre moitié à la fin du sort. Ceci retarde le besoin de soins, mais les chronomanciens doivent faire attention à ne pas perdre la notion du temps écoulé depuis l'incantation du sort. Après le premier tour, le sort peut expirer à tout moment, et tous les dégâts différés sont appliqués d'un coup. Cela peut facilement tuer le lanceur. Les potions et sorts de soins s'appliquent d'abord aux dégâts subis, puis aux dégâts différés.

Si l'attaque produit un effet de sort (*emprisonnement* et *absorption d'énergie* ne font pas de dégât physique mais nécessitent un touché), alors l'effet du sort est retardé de la moitié de la durée restante du sort. Toute action préventive (le chronomancien lançant *libération* avant qu'*emprisonnement* prenne effet, par exemple) annule les effets à venir.

Ce sort ne peut pas être utilisé en conjonction avec des sorts de *contingence*. Tout sort de cette nature lancé sur le chronomancien annule automatiquement *dégâts retardés de Wesley*.

Trou de Mémoire

Abjuration

Source: College of wizardry

Portée: 40 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort s'inspire de *mémorisation de Rary* mais produit l'effet inverse. Grâce à lui, le magicien peut faire disparaître trois niveaux de sorts de l'esprit de sa cible. Si cette dernière n'a plus de sort de niveau requis en mémoire (ou même si elle est incapable de faire usage de magie), *trou de mémoire* est sans effet.

Le magicien ne connaît aucunement les sorts mémorisés par la créature et n'a donc aucun moyen de savoir si *trou de mémoire* peut avoir un effet. Par contre, c'est lui qui décide la combinaison de sorts qu'il souhaite effacer au moment de l'incantation (trois sorts de niveau 1, un de niveau 1 et un autre de niveau 2, ou encore un sort de niveau 3). Si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, le MD détermine aléatoirement quels sorts disparaissent de son esprit. Ils peuvent par la suite être remémorés de manière normale, mais il est impossible de les récupérer à l'aide d'un enchantement permettant de réutiliser des sorts déjà lancés.

Un Dragon Rouge habite également cette île, il convient bien évidemment de lui ruiner la gueule.

DRAGON ROUGE - 140 PV - AC -4 - TAC0 4 - AT 3 3D6- 3D6 - 5D6 - SOUFFLE DE FEU A 20D6 - MR 60%..

L'île de L'Automne

Climat automnale, comme on peut s'en douter donnant un aspect de désolation. Tout est en **noir en blanc** sur cette île

Végétation sans feuille, petite pluie fine en permanence, ciel chargé de nuages.

La clé est enfermée dans un coffre lui-même placé dans une grotte au milieu de vieux outils de mineurs rouillés.

L'entrée de la grotte est gardée par une hydre à 7 têtes.

HYDRE – 7X30 PV - AC -0 - TACO 8 – AT73 A 2D8

2 têtes provoquent le rire, 2 têtes la soif et 3 têtes la télékinésie afin de protéger notamment des projectiles et d'attaquer

Clé de l'Automne: 1 caractéristique à 19 au choix du PJ – 3 min montre en main pour choisir

Irrésistible Rire de Tasha

Enchantement / Charme

"Tasha uncontrollable hideous laughter"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature ou plus dans un cube de 10 mètres d'arête

Jet de sauvegarde: annule

La victime de ce sort trouve incroyablement drôle tout ce qu'elle voit. L'effet n'est pas immédiat, et la créature ressent un léger chatouillement lors de l'invocation. Au round suivant, elle commence à sourire, puis à pouffer, ricaner, rigoler et finalement se tordre de rire jusqu'à en perdre l'équilibre et tomber en riant aux larmes, pris d'un rire hideux et incontrôlable. Bien que cette hilarité magique ne dure qu'un round, le suivant doit être passé à se relever. De plus, la victime perd 2 points de Force temporairement, ou souffre d'une pénalité de -2 sur ses jets de combat et de dégâts, pendant tout le reste de la durée du sort.

Le jet de sauvegarde contre les Sorts est ajusté par l'Intelligence de la victime: Semi-intelligente (4 ou moins), le sort n'a aucun effet! Basse (5 à 7), -6; Moyen à Très (8 à 12), -4; Haute (13 à 14), -2; Exceptionnelle ou mieux (15+), 0.

Le magicien peut affecter une créature pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède: une au niveau 3, 2 au niveau 6, 3 au niveau 9, etc. Tous les êtres affectés doivent être à moins de 10 mètres les uns des autres.

Soif Inextinguible

Enchantement/Charme

"Insatiable thirst"

Source : Recueil de Magie

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort instille à sa victime un désir incontrôlable de boire. La victime a le droit de faire un jet de sauvegarde pour éviter cet effet. Si le jet échoue, la créature doit consommer tout liquide potable qu'elle peut trouver (y compris des potions magiques, ce qui peut donner des effets étranges si elles sont mélangées). Bien que les poisons ne soient pas considérés comme potables, une victime peut ne pas réaliser qu'un liquide est empoisonné. Elle ne doit pas consommer un liquide qu'elle sait empoisonné.

Quoi que boive la victime, sa soif magique n'est pas éteinte jusqu'à ce que le sort s'arrête. Pendant ce temps, la créature ne peut rien faire d'autre que boire ou chercher des liquides à cette fin. Les victimes de ce sort croient qu'elles sont en train de mourir de soif et (en fonction de leur nature) peuvent vouloir tuer pour du liquide potable.

Télékinésie

Altération

"Telekinesis"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 10 mètres/niveau
Éléments: V, S
Durée: spéciale
Temps d'incantation: 5
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: annule

Grâce à ce sort, le magicien peut déplacer mentalement des objets en se concentrant sur le mouvement à accomplir. Il est possible de produire soit une force mineure mais soutenue, soit une unique et courte poussée violente.

Dans le premier cas, il est possible de déplacer un poids inférieur ou égal à 10 kilos sur une distance de 7 mètres par rounds au maximum. Le sort dure deux rounds plus un round par niveau du magicien. Le poids peut être déplacé verticalement, horizontalement ou les deux. Un objet déplacé au-delà de la portée du sort tombe ou s'immobilise. Il en est de même si le magicien cesse de se concentrer, pour une raison ou pour une autre. L'objet peut être manipulé télékinésiquement comme manuellement. Il est par exemple possible de tirer sur un levier ou une corde, de tourner une clef, de faire tourner un objet, etc., si la force requise n'est pas supérieure à la limite de poids. Le magicien pourra même, si le MD l'y autorise, défaire les nœuds les plus simples.

Alternativement, l'énergie du sort peut être entièrement dépensée en un round. Le magicien peut projeter à une grande vitesse, en ligne droite devant lui, un ou plusieurs objets se trouvant à portée, au sein d'un cube de 3 mètres d'arête, à une distance maximum de 3 mètres par niveau. La limite de poids est de 10 kilos par niveau du magicien. Le MD décide des dégâts qu'infligent les objets projetés, mais ceux-ci ne peuvent excéder 1 point par niveau du magicien. Il est possible de projeter ainsi des adversaires dont le poids ne dépasse pas la limite imposée, mais ils bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter cet effet. De plus, ceux qui ont la possibilité d'employer une contre-mesure telle qu'agrandissement (rendant alors leur poids aisément supérieur à la limite) peuvent aisément éviter les effets du sort. C'est aussi le cas des différents sorts de main de Bigby.

Le coffre est quant à lui protégé par un **Anti Paladin**

ANTI PALADIN NIV 16 -150 PV - AC -10 - TAC 0 - AT 2 A 1D8+10

Polymorph en chat noir, chauve souris et dragon noir

Manteau Amélioré d'Alustriel

Abjuration

"Alustriel's improved mantle"

Source: The Seven Sisters

Portée: 0
Éléments: V, S, M
Durée: 1 tour
Temps d'incantation: 7
Zone d'effet: 1 créature
Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort protège le lanceur, ou tout autre bénéficiaire touché durant l'incantation, en enveloppant l'individu choisi dans un champ magique défensif. Le *Manteau amélioré d'Alustriel* est normalement invisible, mais si le porteur le désire il peut miroiter, briller doucement (de n'importe quelle teinte changeante suivant la volonté du lanceur), ou briller avec éclat. Quand il brille, il n'est jamais aveuglant, mais il est suffisamment brillant pour permettre de lire ou permettre à quiconque de voir sur trois mètres dans toutes les directions dans des ténèbres non magiques.

Le *manteau* protège de la plupart des armes physiques à l'exception de celles qui portent un enchantement de +2 ou mieux. Il empêche aussi le fonctionnement des sorts du 4^{ème} niveau ou moins et des effets des objets magiques équivalents dans ses limites. Un lanceur protégé par un *manteau amélioré d'Alustriel* peut se tenir dans le cœur d'une *boule de feu*, elle ne lui fera aucun dégât tout en ayant des effets normaux sur les autres créatures dans sa portée. Les armes non magiques ne peuvent pas toucher une créature enveloppée dans un *manteau amélioré*. Le porteur d'un tel manteau (qui malgré son nom est un champ magique, pas un vêtement) reçoit aussi un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegardes.

Bombardement

Evocation

"Bombard"

Source: FR 10: Old Empires

Portée: 10 m / niveau
Éléments: V, S, M
Durée: spéciale
Temps d'incantation: 8
Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: ½

Quand ce sort est lancé sur une seule créature dans la portée du sort, des pierres géantes apparaissent et bombardent la cible, infligeant 10d6 points de dégâts par round. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussit réduit les dégâts de moitié. Chaque round successif, un nouveau bombardement frappe la cible, causant 10d6 points de dégâts.

Ce sort a une durée d'un round tout les quatre niveaux du lanceur, arrondi à l'inférieur (ainsi un *bombardement* d'un mage de niveau 16 à 19 à une durée de quatre rounds, un *bombardement* d'un magicien de niveau 20 à 23 a une durée de cinq rounds, etc.). Chaque nouveau bombardement frappe avant que toute autre action ne soit entreprise dans le round.

Le sort expire si la cible se met hors de portée. Une *dissipation de la magie* sur la cible annule aussi le sort. Une créature ayant une résistance à la magie la teste tous les rounds - un jet de résistance à la magie réussi arrête le sort; ce test est fait avant que les dégâts ne soient lancés.

