

La facétie de BAALZEBUL



1 PREAMBULE

Speed-donj destiné à procurer l'immortalité (+ quelques gadgets) à SNOWL, DUNCAN sera également revigoré.

BAALZEBUL a mandaté son vice-roi MOLOCH Seigneur du 6^{ème} niveau des Enfers pour aller titiller SNOWL et DUNCAN histoire de se rappeler à son bon souvenir.

Pour ce faire il confié le soin à la guilde de l'ombre de leur injecter un poison tout particulier.

Au cours de l'aventure SNOWL et ses compagnons seront amenés à combattre cette guilde sur un autre plan d'existence et devront affronter des créatures diaboliques, **car le ver aura été implanté dans le fruit.**

Au final l'archi-prêtre se verra doté des pouvoirs d'un SOLAR par LAKSHMI sa Déesse en personne !

2 SYNOPSIS

- Bacstab + empoisonnement de SNOWL et de DUNCAN.
- L'enquête de Gurney.
- On chauffe les dés.
- La guilde de l'ombre.
- La recherche de l'antidote – Voyage en enfers.
- La rencontre avec MOLOCH, la récompense de LAKSHMI.

3 LE DEBUT

SNOWL fera l'objet d'un backstab puissant par le second Maître assassin de la guide de l'ombre en poussière de disparition au Poisson Frit :

- Faire intervenir Ka-Allas le barman avec ses lunettes de vision réelle.
- L'assassin insinue un poison faisant devenir SNOWL mauvais en 1 mois, à lui de trouver l'antidote.
- L'assassin cherchera ensuite à s'enfuir :

Niv : 24 PV 135 AC : -9 TAC0 : 4

AT : 2 DMG : 1d4 + 7 x5(backstab) + Poison

Deux dagues + 4 of Venum – Bracelets AC0 – 1Cape +5 – 1 anneau d'accumulation avec deux téléporte sans erreurs



Les 2 dagues (+symbole) restent plantées dans le dos de SNOWL Une fois le backstab réalisé l'assassin partira au plus vite, initiative !

Préalablement ce bon assassin aura pris la peine d'injecter son venin dans les plats et boissons consommés par SNOWL et DUNCAN.

Le poison est en fait le fluide transmetteur d'une puissante magie toute spécialement conçue pour affecter les personnages bons. Un jet réussi contre le poison ou une quelconque immunité n'y change rien. Après 30 nuits l'alignement de SNOWL et DUNCAN sera changé en Loyal Mauvais, BBALZEBUL va ainsi bien savourer cette petite perfidie.

4 LES RECHERCHES DE GURNEY (ET DES AUTRES)



Les recherches révéleront en trois jours (deux nuits) la nature du poison, l'existence de la guilde de l'ombre ainsi que l'emplacement d'un seuil permettant le passage entre la guilde (6^{ème} plan des enfers) et le PMP.

En sus le symbole des membres de la guilde.

Les assassins possèdent certainement des infos.

5 ON CHAUFFE LES DES

Le seuil est situé en un lieu isolé au sud de l'empire de Thiatis, cette contrée est totalement inconnue à Norwold. Il faudra localiser la tour au centre de la spirale de nuages.



La partie supérieure de la tour est une grande pièce ronde de 65 mètres de diamètre.

Cette grande tour comporte au rez de chaussée les quartiers de quelques assassins qui vivent ici en poste avancé et surveillent le lieu :

Les 5 assassins :

Niv : 18 PV 100 AC : -4 TACO : 5 AT : 2 DMG : 1d4 + 6

Dagues +3 avec poison 0/mort – Armure de cuir clouté des enfers (AC base 0) – 1 dose chacun de poussière de disparition – Backstab à x4 – 99% de déplacement silencieux.

Le backstab en invisibilité sera privilégié si les PJ sont repérés. Ne pas oublier une possible tentative d'assassinat si l'occasion se présente.

Un escalier en colimaçon conduit au premier et seul étage où est présent le seuil sous la forme d'un disque noir. Un gardien diabolique bodybuldé fait office de douanier. Il attaquera quiconque tentera le passage sans prononcer le mot de passe NIL MORTIFI SINE LUCRE (Pas de mort sans profit) ou tout personnage bon (A voir le moment venu...).



Le gardien du seuil.



HD : 30 PV 240 AC : -10 TACO : 0 AT : 2 DMG : 8-64 MR 100%

Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

At will: Animate dead, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion, Teleportation sans erreur, [Vision réelle](#).

6 LA GUILDE DE L'OMBRE

Une fois passé le seuil les PJ trouveront devant eux un petit sentier de type « pas japonais » vraisemblablement fréquenté.

Cette partie du 6^{ème} niveau est relativement semblable au PMP, c'est pour cette raison que la guilde s'y est installée. Les paysages sont ternes et baignés de gris.

Les oiseaux présents en grand nombre sont en réalité des DIAKK (MM2 p 50).

La guilde est située à une heure de marche du seuil.



Il n'y a pas de diables à demeure dans la guilde mais leurs visites sont fréquentes. Improviser les plans. Les gardes à l'entrée (Guerriers N°9) sont surtout là pour le protocole. Les PJ devront convaincre le Grand Maître de leur confier des informations quant à l'antidote.

Une trentaine d'assassins sont présents en permanence dans la guilde, chacun dispose de quartier individuel, les repas sont pris la plupart du temps en commun.

10 assassins Niv : 18 PV 100 AC : -7 TACO : 5 AT : 2 DMG : 1d4 + 6

Dagues +3 avec poison 0/mort – Armure de cuir clouté des enfers (AC base 0) – 1 dose chacun de poussière de disparition – Backstab à x4 – 99% de déplacement silencieux.

10 assassins Niv : 16 PV 80 AC : -5 TACO : 7 AT : 2 DMG : 1d4 + 4

Dagues +3 avec poison 0/mort – Armure de cuir clouté des enfers (AC base 0) – Backstab à x3.

10 assassins Niv : 12 PV 70 AC : -3 TACO : 5 AT : 2 DMG : 1d4 + 3

Dagues +3 avec poison 0/mort – Armure de cuir clouté des enfers (AC base 0) – Backstab à x3.

Brazz al Akmar, le Maître de la Guilde et son second

Niv : 30 PV 185 AC : -10 TACO : 0 AT : 2 DMG : 1d4 + 10+ Poison

Deux dagues + 5 of Venum – Ceinture qui donne -10 à la CA, ne tolère aucun anneau de protection.
1 anneau avec Souhait mineur (1 par an) + Magic missiles au 24^{ème} (1 par jour) + Disparition Cf. poussière (1 par semaine).
Une fiole de guérison, un fétiche de guérison des blessures (**Non tranchable**).

Il va falloir le faire parler celui-là !

Le second (Celui qui a piqué SNOWL) :

Niv : 24 PV 135 AC : -9 TACO : 4 AT : 2 DMG : 1d4 + 7 + Poison

Deux dagues + 4 of Venum – Bracelets AC0 – 1 Cape +5 – 1 anneau d'accumulation avec deux téléporte sans erreurs
Une fiole de guérison.

Le trésor de Brazz al Akmar

450 000 PO en gemmes de belle facture + plein de fioles de poison.

Les informations de Brazz al Akmar

Le Maître assassin indique au PJ que le charme dont SNOWL et DUNCAN sont la cible est entretenu par neuf paladins torturés en permanence par les serviteurs de MOLOCH et maintenus en vie dans d'atroces souffrances.

Du fluide ainsi pompé opère une puissante magie diabolique qui rendra SNOWL et DUNCAN mauvais 30 nuits après son « empoisonnement ». Les paladins périront à l'issue.

Il faut libérer les 9 paladins pour rompre le sort.

Ils sont en geôles dans la prison de MOLOCH qui est paraît-il impénétrable et surveillée directement par MOLOCH lui-même.

Cette cellule particulière est la seule de toute la prison où règne le froid dans cet environnement volcanique.

Une vieille légende indique cependant une porte dérobée en pied de la tour permettrait d'y accéder. Seul Hic il faut être en possession du sang du cœur de DALNEB, dragon diabolique du 6^{ème} plan des enfers et lancer un sort d'ouverture efficace. En effet, DALNEB, encore jeune dragonnet, fut le seul à s'échapper de cette prison. Il fût blessé au cœur lors de son évasion et son sang fût répandu au sol quand les gardes condamnèrent la porte à jamais.

7 LA CLE DE LA PRISON



Au cœur du 6^{ème} plan des enfers se trouve DALNED, dragon infernal de son état

DALNEB le fourbe

HB : 30 PV 400 AC : -10 TACO : -5 AT : 3 DMG : 4-24 x2 / 10-60 MR 110%

Arme +3 pour toucher Jamais surpris Immunisé feu et froid Stone skin Protection d'esprit

Vision réelle

Souffle 1 fois/3 rounds : 30d6 ou moitié de sang en ébullition qui se coagule et ralenti le round suivant

1/jour au 30ème niveau : Magic missil Web Dispel Magic Foudre Mur de force Téléportat
Débilité mentale désintégration Boule de feu à retardement+
Nuée de météors

Invoke des draconnets ?

Le familier de DALNEB - Diable barbelé magicien (MM2 p46) [En prévoir 2 ?](#)

HD : 20 PV 130 AC : -3 TACO : 6 AT : 2 DMG : 4-24 MR 60%

Capacités du diable : Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

Objets magiques : Bâton de mage, Anneaux de retour de sorts, Anneau de libre action.

At will : Charm monster, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion et Teleportation.

Paralyse / Poison / Mort magique	8
Pétrification / Polymorphose	5
Baguettes et Batons magiques	3
Souffles	7
Sortilèges	4

Bâton de Mage : Absorbe les sorts Reste 5 charges dans le bâton !

At Will : Detect magic, fermeture, lumière, protection contre le bien.

1 Charge : Invisibilité, web, boule de feu, foudre, Ice storm, mur de feu, passe muraille

2 Charges : Tourbillon, voyage dans les plans, invocation élémental, télékinésie

Sortilèges :

5 <i>Premier Niveau</i>	5 <i>Second Niveau</i>	5 <i>Troisième Niveau</i>
Bouclier Projectiles Magiques (4)	Image miroir Lévitacion Nuage puant Toile d'araignée Vocalise	Boule de Feu Foudre (2) Rafale de vent Rapidité
5 <i>Quatrième Niveau</i>	5 <i>Cinquième Niveau</i>	3 <i>Sixième Niveau</i>
Black Evard's Tentacles Black Evard's Tentacles Bouclier de feu Globe mineur invulnérabilité (2) Stone Skin	Cone de froid (2) Débilité mentale Hold monster Mur de force	Désintégration Globe d'invulnérabilité Holographie
3 <i>Septième Niveau</i>	3 <i>Huitième Niveau</i>	1 <i>Neuvième Niveau</i>
Boule de feu à retardement Mot de pouvoir ETOURDISSEMENT Souhait mineur	Fletrissure abominable d'Abi Dalzim Homoncule bouclier Labyrinthe	Nuée de météors

Le trésor de DALNEB

1 000 000 de PO sous la forme de 4 gemmes de 250 000 PO indestructibles.



Le trésor de DALNEB La Full Plate de STÉROPÈS :

Armure de plate full +5 ayant l'apparence d'une armure mais sous la forme d'un champ de force, ne pèse aucun poids. Capacités :

- Immunité complète à toute attaque électrique y compris souffle.
- Porte dimensionnelle améliorée, pas de round de récupération (1/jour).
- Lance le sort de foudre (Dito magicien) au niveau du porteur (3/jour).
- Lance un souffle de foudre (Dito dragon) à 4+niveau du porteur d8 dommage (Ex : 20d8 pour un PJ niv. 16) – (1/jour).
- Invocation de la foudre (Dito sort de druide) au niveau du porteur (1/semaine) :
 - Le porteur doit se concentrer 3 rounds.
 - Après quoi il se transforme en nuage parmi les nuages et les éclairs commencent au 4^{ème} round, dé10 d'initiative à tirer chaque round.
 - A la fin du sort le porteur se retrouve au sol à l'endroit où le dernier éclair a frappé.
- Dématérialisation électrique (2/jour – Dure pendant 6 rounds) :
 - Le porteur se transforme en courant électrique il peut ainsi se déplacer à 60'' dans n'importe quel métal conducteur ou à 12'' dans l'eau. Il peut ainsi franchir des barreaux, une porte métallique ou « se cacher » dans une structure métallique. Dans ces conditions il perçoit son environnement mais ne peut agir sur l'extérieur d'aucune manière.
 - Peut également servir d'attaque si le porteur se glisse dans une armure par exemple. Il doit alors réussir un touché (Bonus force seulement, en malus les « + » de l'armure), l'adversaire n'a pas de JP. Il afflige alors autant de d8 de dommage que la moitié de ses niveaux (Arrondi au supérieur), sauvegarde pour la moitié, pas de sauvegarde si la victime est dans l'eau. Le PJ ne subit pas de dommage résultant de coups portés sur l'armure. A la fin des 6 rounds il se rematérialise à proximité.



Le trésor de DALNEB Le sablier de prière :



Ce petit sablier de 7 cm de haut ne fonctionne qu'une fois par jour au moment de la prière/révision. Le prêtre le retourne au début de sa prière. Le sable (Dents de quickling en poudre) s'écoule en autant de segments que le prêtre a de niveaux.

Ensuite, pendant sa révision, le prêtre dispose de ces segments pour diminuer le casting-time de certains de ses sorts. Il doit choisir, au moment de la révision, les temps d'incantation qui seront diminués pour chaque sort choisi. Il répartit les segments comme bon lui semble.

Une fois fait, il ne pourra plus faire de modification par la suite dans la journée et ce jusqu'à la prochaine révision.

Il peut à sa guise répartir les segments acquis mais aucun temps d'incantation ne pourra être réduit à moins de deux segments.

En sus, le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 au dé10 d'initiative sur les sorts ainsi modifiés.

Le trésor de DALNEB L'incubateur d'objet :



Cet objet unique a le pouvoir de combiner les pouvoirs de deux objets **similaires** en un seul, ne peut être utilisé que par un magicien. Il se présente sous la forme d'une boîte de 25 x 20 x Ht 15 cm irradiée de lumière dont les dimensions s'adaptent aux objets.

Le mage place les deux objets « source » dans les emplacements prévus à cet effet. L'objet « réceptacle » est ensuite inséré à son tour.

- Objet source : Objets « standards » décrits dans l'Arcana uniquement, pas d'objets spéciaux.
- Objet réceptacle : Objet non magique mais d'une valeur minimale de 35 000 PO fabriqué obligatoirement par un artisan de la place des marchands de LAELITH.

Ensuite, le magicien doit répéter pendant 12 heures non-stop l'incantation gravée en Elfique sur le couvercle de l'incubateur puis lancer deux sorts de *désintégration*.

A l'issue, il doit de nouveau incanter 12 heures puis lancer 2 *enchant an item*, 2 *permanences* et 2 *souhaits majeurs* et enfin attendre une semaine.

Après une semaine, les pouvoirs des 2 objets sources se retrouvent dans l'objet. Les objets sources sont détruits à jamais. Il reste 5 charges dans l'incubateur, soit la possibilité de créer 5 objets.

Les objets ainsi créés ne peuvent être détruits que par une volonté divine ou celle d'un power.

Il n'est pas possible d'utiliser un objet fabriqué par l'incubateur comme source (Dommage (icien) !!!).

8 L'ANTIDOTE

La prison se présente sous la forme d'une tour crachant de la lave en lévitation dans un sombre lieu du 6^{ème} plan des 9 enfers.

Il est impossible d'y entrer par la grande porte sans éveiller la curiosité de MOLOCH le vice-roi seigneur de ce plan.

Une fois à l'intérieur les PJ découvriront un environnement diabolique ou il fait **très chaud**.

Des diables sont présents en nombre, improviser les plans avec **escalier central en colimaçon**.



La cascade de lave

Une fois la porte franchie, les PJ se trouve face à une cascade de lave qu'il faut traverser pour accéder à l'escalier central

Parmi les cellules, des gardes

Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

Animate dead, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion, Teleportation sans erreur.

ABISHAI (MM2 p45)

HD : 8 PV 60 AC : -2 TAC0 : 8 AT : 2 DMG : 3-18 MR 50%

DIABLE BARBELES (MM2 p46)

HD : 10 PV 80 AC : -3 TAC0 : 6 AT : 2 DMG : 4-24 MR 60%

SPINED DEVIL (MM2 p49)

HD : 12 PV 90 AC : -4 TAC0 : 4 AT : 2 DMG : 5-30 MR 70%

La geôle des paladins.

Libérer 9 paladins torturés en permanence pour annuler les effets « du poison ».

Geôle de glace dans les laves de la tour, **il fait très froid.**



Les tortionnaires – Diables des glaces (MM1 p24)

Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

Animate dead, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion, Teleportation sans erreur, **vol, mur de glace, détection de l'invisible.**

HD : 15

PV 120

AC : -6

TAC0 : 4

AT : 2 DMG : 6-36

MR 70%



9 RENCONTRE AVEC MOLOCH

Une fois les Paladins libérés apparait un petit « diable cornu » qui n'est autre que MOLOCH :

Empêche les PJ de partir même par souhait.

Le « voyage dans les plans de Duncan » le ramène dans uniquement ce plan, en ce lieu, mais lui donne 10 rounds de répit dans l'astral avant de revenir, il en a connaissance.

Invoke at will les diables gardant la prison en nombre illimité.

Faire un combat jusqu'à la mort contre les PJ.

Intervention de LAKSHMI « juste à temps » avec gras de SOLAR qui sauvera les PJ et emmènera tout le monde sur son plan.

MOLOCH

HD : 30 **PV Infini - Disparait pendant 3 rounds si perte de plus de 250 pv et revient**

AC : -10 **TAC0 : -8**

AT : 2 **DMG : 10-60 Sharpness** **MR 100%**

Souhait majeur at will en ce lieu / 2 segments comprend également tous les sorts de mage/clerc.



La récompense de LAKSHMI

Pour SNOWL, les pouvoirs du SOLAR :

Possibilité de prendre à volonté la forme physique d'un SOLAR (1 segment pour la transformation dans chaque sens, ne compte pas comme une action) et **en sus** d'en prendre toutes les capacités avec l'apparence une fois par an pour 12 heures (Je te laisse le soin de le potasser, ça cause !).

Age physique de 40 ans immuable (Ne vieillit plus, même magiquement, sauf par une action divine).

Pouvoirs magiques équivalents à ceux d'un Magicien de niveau 12, tous sorts PH et Arcana (Sorts lancé à ton niveau soit 28^{ème} à ce jour) mais pas la possibilité d'utiliser les objets réservés aux magiciens.

Pouvoirs suivants du SOLAR :

- Animation d'objet (3/jour).
- Polymorph any object (1/jour).
- Mot de pouvoir, tous (1/jour).
- Sort Astral (1/jour).
- Auto-métamorphose (1/jour).
- Confusion (3/jour).
- Jet prismatique (1/jour).
- Holly Word (1/jour).
- Téléportation sans erreur (2/jour).
- Charme masse (3/jour).
- Souhait majeur (1 tous les 3 jours).
- Marche des vents (7/jour).
- Vol at will à 24".
- Connaissance de l'alignement.
- Capacité de lire, parler et comprendre toutes les langues.
- Infra-vision à 24 " et ultra-vision à 12 ".
- Charisme de 24.
- Immunisé à l'acide.
- Touché uniquement par arme +3.
- Jamais surpris.
- L'âme ne peut pas être emprisonnée ou prise au piège.
- Régénération de 4 points de vie par tour.
- Globe de protection contre le mal (Les créatures mauvaises ne peuvent rentrer sauf si elles possèdent une MR supérieure à 85% - Marche aussi pour les souffles) de taille individuelle à un rayon de 5 mètres, la taille étant à volonté mais la protection accordée est automatiquement maintenue. Cette sphère sert également de protection contre les missiles $\leq +2$ et un globe mineur d'invulnérabilité. – Ne se déplace pas – 1 fois par jour pendant 1 tour – Laisse passer les sorts dans les deux sens.

La récompense de LAKSHMI

Pour VIKTOR LE BON, la Lumière de LAKSHMI :

Se présente sous la forme d'une petite fiole d'une hauteur de 10 cm. Elle est indestructible hormis par une action divine d'un dieu plus puissant que LAKSMI.

Son possesseur n'est pas obligé de la conserver sur lui, elle peut à sa guise arriver dans sa main sur une simple pensée quelque-soit la distance ou les plans d'existences. De la même manière elle peut être renvoyée dans n'importe quel endroit au choix de son possesseur, sans erreur, y compris en cas de changement de plan.

Il faut la serrer dans sa main pour déclencher ses pouvoirs qui s'activent en deux segments mais ne sont pas considérés comme une action du joueur (d10 d'initiative à tirer tout de même).

Les pouvoirs sont les suivants :

- Guérison du possesseur (1/jour).
- Guérison de tous les membres du groupe d'alignement bon ou neutre (1/semaine).
- Répare totalement l'armure du porteur (Full plate) – (1/jour).
- Le porteur est immunisé aux poisons quand la fiole est en sa possession.
- Capacité du collier d'adaptation quand la fiole est en sa possession.
- Voyage dans les plans dito sort de cleric au niveau du porteur (2/jour).
- Création d'une lumière dito continual light mais d'une zone d'effet 3 fois plus grande (1/jour pendant 12 rounds)
Une fois la lumière allumée, le possesseur n'est plus obligé de se concentrer pour la maintenir active :
 - Fonctionne en toutes circonstances (Sauf pouvoir divin plus grand).
 - Dégage une aura de bien très intense : Les créatures mauvaises de moins de 10 dés de vie fuient tant que la lumière brille, les autres jettent une sauvegarde à -3 ou subissent le même sort. S'il elles sont immunisées à la peur il n'y a pas de malus mais un JP normal, pas de MR.
 - Immunise son porteur à toutes les formes d'attaques physiques assénées par un mort-vivant quel qu'il soit.
 - Donne 25 en force au porteur.
 - Le porteur ne peut perdre ses armes.
 - Le porteur réussit tous ses jets de protection.
 - Le porteur est sous l'effet d'un sort de rapidité sans vieillissement.
 - Le porteur peut combattre jusqu'à -30 point de vie, s'il est en négatif quand la lumière s'éteint il revient à 1 point de vie.
 - Pour un dispel prendre en compte le niveau du PJ dans l'ordre de lecture ci-dessus (de haut en bas).
 - Ne peut servir que 1 fois 12 rounds par jour (2 fois 6 rounds par exemple impossible).
- Si une créature mauvaise touche la fiole, elle subit 10d10 dommages d'énergie positive sans sauvegarde ni MR.

La récompense de LAKSHMI

Pour DUNCAN IDAHO, le Manuscrit de LAKSHMI :

Se présente sous la forme d'un livre qui peut prendre au choix les dimensions d'un dictionnaire de poche à celles d'un grand grimoire. Il est indestructible hormis par une action divine d'un dieu plus puissant que LAKSHMI.

Son possesseur n'est pas obligé de le conserver sur lui, il peut à sa guise arriver dans sa main sur une simple pensée quelque-soit la distance ou les plans d'existences. De la même manière il peut être renvoyé dans n'importe quel endroit au choix de son possesseur, sans erreur, y compris en cas de changement de plan.

Ce manuscrit contient tous les sorts du *Liber Arcanae Magiae*. Le magicien peut y additionner des autres sorts.

En outre, il procure les capacités suivantes au magicien qui l'utilise, une seule fois par jour et uniquement pour lui-même, ne peut être prêté :

- En premier, révision en 1 heure quel que soit le nombre de sorts à réviser.
- Création d'une sphère de 3 mètres de diamètre autour du magicien pendant cette révision :
 - Indétectable même par vision réelle.
 - Sphère invisible mais ayant les mêmes capacités qu'une sphère prismatique, immobile.
 - Pendant cette heure de révision le magicien bénéficie des effets suivants :
 - Régénération de 4 PV par tours.
 - Clean, dry et rassasié.
 - Le magicien est reposé, pas besoin de dormir.
 - Les niveaux éventuellement perdus sont restaurés.
 - Les effets de poison sont annulés.
 - Les maladies sont guéries.
 - Les membres amputés repoussent.
 - Les effets de quête ou de malédiction sont supprimés.
- Ensuite, le magicien peut décider de prolonger sa révision pendant une durée en tours égale à son niveau (Ni plus, ni moins et avec la sphère), dans ces conditions :
 - Le magicien choisit en complément autant de niveaux de sort qu'il a de niveaux d'expérience.
 - Le magicien doit précisément désigner les sorts qu'il a choisis.
 - Ces sorts pourront ensuite être utilisés en deuxième action par round au choix du magicien, exemple :
 - Le magicien choisi entre autres par ce biais « foudre ».
 - Pendant un combat, il lance normalement un dispel-magic entre 3 et 6 segments et voit que ça marche.
 - Il décide alors de lancer cette foudre, il la chasamera 2 segments (obligatoirement) plus tard soit du 8^{ème} au 11^{ème}.
 - Les sorts « supplémentaires » ne peuvent être accouplés qu'à des sorts révisés la première heure, 2 sorts identiques peuvent se suivre, pas plus de 2 sorts par round.
- Si le magicien doit interrompre une des deux phases de révisions, les deux devront être reprises en intégralité.
- La sphère disparaît une fois les révisions terminées.
- Le magicien peut aussi décider d'utiliser le manuscrit pour réviser « normalement » en prenant le temps « traditionnel ».
- Si une créature mauvaise touche le livre, elle subit 10d10 dommages d'énergie positive sans sauvegarde ni MR.