

Des Utilisations Multiples et Ingénieuses des Sortilèges

*Par **Skay Arkad Eda**, mage du clan de la Neuvième Lune,
Vainqueur de Mortimer le (Gobelin) Balafre*

Note à l'intention des mages chevronnés¹ (de niveau 9 ou au-delà²)

Ce grimoire est à l'usage exclusif de l'enchanteur. Il vous est tout à fait interdit de le laisser lire à un elfe, et ils essayeront, croyez-moi³. Les barbares n'ont théoriquement pas le droit non plus de le consulter, mais puisque la plupart ne savent pas déchiffrer autre chose que leur nom – et encore, quand il est écrit en majuscules –, je suppose que l'on peut vous pardonner si vous le laissez voir à un guerrier des steppes qui vous menace de son épée à deux mains. Mais c'est tout.

Bon, à la rigueur, vous pourrez le montrer à un nain s'il demande à vérifier par lui-même de manière très insistante les effets d'un sortilège – ce qui a de fortes chances de se produire, au demeurant, tant il est vrai que les nains sont de petits êtres méfiants et tatillons⁴. Mais là, c'est vraiment tout.

Les Sortilège sont les compagnons fidèles du magicien. C'est-à-dire que sans les Sortilège, avec des attaques magiques qui mettent des tours et des tours à se recharger et quelques sceptres plus ou moins puissants, ce serait coton⁵. Donc, un maléfice de Feux du Courroux, cela règle bien des problèmes⁶. Mais vous, magicien qui maîtrisez à présent parfaitement les sorts à votre disposition, savez-vous vraiment en tirer le meilleur parti ?

Connaissiez-vous cette propriété particulière du Grenier Dimensionnel (sortilège élémentaire d'Air, Gamme III), qui vous permettra de piller – ou, pour employer le terme politiquement correct en vigueur, de recueillir – deux fois plus d'or et de pièces d'équipement ?

Saviez-vous que la Déferlante Givrante (sortilège élémentaire d'Eau, Gamme II) était susceptible de geler des sables mouvants ou de neutraliser sans effort un monstre liquide ?

Imaginez-vous qu'un Effondrement (sortilège élémentaire de Terre, Gamme II) pouvait être utilisé afin de combler une oubliette peu profonde ou ménager un guet dans une rivière de magma ?

Dans les pages qui suivent, vous découvrirez les Sortilège possédant des propriétés particulières, ainsi que tout le détail de ces utilisations alternatives. Si certaines Gammes offrent relativement peu de possibilités, comme vous le remarquerez sans doute, vos options ne manqueront pas d'augmenter en même temps que votre palette de compétences. Instruisez-vous, et apprenez à exploiter pleinement votre potentiel... Vos compagnons de quête ne manqueront pas de vous être reconnaissants de vos efforts⁷, et ne vous en apprécieront que davantage⁸.

Skay Arkad Eda

¹ Cette note est, dans l'ensemble, tout à fait inutile, vous pouvez donc passer directement à la suite si vous n'aimez pas les superbes textes d'introduction qui mettent complètement dans l'ambiance. Si vous n'aviez pas remarqué le petit * et que vous lisez ceci seulement après vous être tapé tout le texte, tant pis pour vous, un mage distrait dépasse rarement la première oubliette profonde.

² Parce qu'en dessous c'est pas trop la peine, les sorts de Gamme I, entre nous, c'est assez limité. Ne dit-on pas d'un sorcier peu raisonnable « Il se conduit comme un Gamme I » ? Mais vous pouvez toujours vous documenter pour la suite, c'est ça être un mage sérieux.

³ L'elfe est d'un naturel fouineur. C'est parfois pratique lorsqu'il s'agit de scruter un couloir ou d'écouter à une porte, mais ça peut devenir pénible quand on a des techniques secrètes ancestrales à préserver.

⁴ et cupides et brutaux et impatients et pas sympas avec les enchanteurs qui débutent dans le métier et s'embrouillent avec leurs grimoires et leur jauge d'attaque magique.

⁵ D'autant que dans les donjons, on trouve plus volontiers des fléaux et des masses d'arme que des baguettes magiques. Cela tient au fait que les orcs et les gobelins ont relativement peu l'usage de la magie, et que les sorciers dotés d'un tant soit peu d'amour propre préfèrent ranger leur sceptre dans le placard de leur chambre plutôt que sur un râtelier rouillé utilisé par des bestioles crasseuses.

⁶ Où en crée, si l'on ne sait pas viser ou que l'on porte la barbe longue, mode hélas trop répandue chez les mages de tout poil.

⁷ Dans le cas contraire, se reporter à ma remarque antérieure sur le Feu du Courroux.

⁸ Ou vous jalouseront furieusement, ce qui, d'une certaine façon, est encore meilleur.

FEU

LE FEU DU COURROUX (GAMME I)

Ce sortilège peut être employé pour faire fondre de la glace hors de vue de l'enchanteur.

BOULE DE FEU (GAMME I)

Ce sortilège peut être employé pour faire fondre de la glace à distance.

IMMOLATION (GAMME II)

Ce sortilège peut être employé pour faire fondre la glace juste à côté de l'enchanteur. Port de la barbe déconseillé.

ÉVOCATION DU PHÉNIX (GAMME III)

Le mage peut utiliser le Phénix pour explorer une nouvelle zone. C'est un énorme gâchis, mais c'est son droit.

EAU

DÉFERLANTE GIVRANTE (GAMME II)

En plus de ralentir le déplacement dans la salle ou corridor concerné, ce sortilège gèlera des sables mouvants ou des plans d'eau ; il peut également être employé pour solidifier une rivière de magma.

Il permet en sus de neutraliser totalement des monstres liquides tels que les Vases. Traditionnellement, la moitié des points d'expérience recueillis en tuant le monstre paralysé par l'enchanteur lui reviennent, mais rien n'est gravé dans le marbre. Le mieux est encore de négocier le partage de l'expérience avant de jeter le sort, en espérant que le Maître du Jeu soit du genre patient.

AIR

DJINN (GAMME I)

Le Djinn peut être chargé d'apporter un objet de l'enchanteur vers un personnage éloigné. Cela ne l'empêchera pas d'accomplir une autre action.

GRENIER DIMENSIONNEL (GAMME III)

Voici une magie bien pratique pour les aventuriers chanceux qui découvrent durant leur quête de nombreux objets à revendre et de grandes quantités d'or. Ce sort peut en effet être employé pour stocker des pièces d'équipement, des potions, des objets ou de l'or et en décharger ainsi les joueurs. Ces derniers pourront donc remplir à nouveau des bourses pleines, ou se charger de nouvelles pièces d'équipement.

Tous les éléments à transférer devront l'être en une seule fois, à moins de n'utiliser le don d'École Renforcée. De même, ils seront tous restitués en une seule fois.

Les éléments susmentionnés peuvent être largués sur les monstres si cela vous amuse, mais ils seront alors détruits pour la plupart et n'occasionneront aucun dégât. L'or pourra être récupéré, mais cela prendra un tour entier et comptera comme une action. Bref, c'est une chose assez stupide à faire, mais il est parfois nécessaire de procéder à un vide grenier.

Soyons bien clair : si vous utilisez le don d'École Renforcée pour stocker à la fois des objets et une pièce de mobilier à larguer, l'intégralité du contenu du Grenier sera restitué en même temps.

EFFONDREMENT (GAMME II)

Ce sortilège peut être utilisé pour ménager un guet dans une rivière de magma ou combler une fosse peu profonde. Une oubliette plus dangereuse sera réduite à son équivalent direct le moins redoutable.

Signifions encore qu'un Effondrement astucieusement (ou bien très bêtement) placé – c'est-à-dire devant une porte – peut sceller une pièce de manière définitive.

Les nains n'aiment pas les Effondrements, car ils ne peuvent pas les détecter. En outre, appartenant à un peuple de mineurs, il n'est pas rare qu'ils aient perdu un proche dans un éboulement. Si vous avez un nain dans votre groupe, n'hésitez pas à le taquiner à ce sujet.

INVOCATION DU GOLEM (GAMME III)

Sous cette forme, le mage est une créature majeure. Il peut donc jeter des pièces de mobilier sur ses adversaires (se reporter à la règle du « Projectile Mastoc ») et dispose de meilleures chances d'enfoncer une porte barricadée. Il pourra également enjamber les oubliettes ne faisant pas plus d'une case de largeur, ou encore se laisser volontairement tomber dedans pour permettre à ses alliés de les traverser sans risque.

En outre, l'amplitude de ses mouvements lui permet, comme toute créature majeure, de répartir les dégâts de ses attaques entre les monstres situés sur les cinq cases qui lui font face (c'est-à-dire devant, sur les côtés et sur les diagonales). Les monstres situés sur les trois cases dans son dos (par ailleurs granitique) demeurent intouchables.

Gardez bien toutes ces spécificités à l'esprit afin d'exploiter ce sort au mieux.

MIROIR TERRIBLE (GAMME I)

Ce charme peut également être employé pour protéger une porte ou une pièce de mobilier ou d'équipement des attaques magiques jusqu'à la fin de la quête. En outre, toute attaque magique à son encontre se retournera immédiatement contre le lanceur.

Le mage peut également utiliser ce sort pour s'assurer que la nouvelle cape qu'il vient d'acheter lui va bien. Attention, en raison des pouvoirs spéciaux du miroir, il court le risque d'être victime de son propre charme.

OBLITÉRATION BIENVEILLANTE (GAMME I)

Ce charme peut également être employé pour rendre durant deux tours une pièce de mobilier ou d'équipement invisible et inattaquable, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou perde un Point de Corps. L'objet demeurera cependant vulnérable aux attaques non ciblées, et ne pourra entreprendre d'action. D'un autre côté, la plupart des objets sont peu portés sur l'action, même si certaines armoires particulièrement peu commodes ont déjà occis des sorciers redoutables.

BARRIÈRE FANTÔME (GAMME I)

Quatre mages peuvent employer ce sort en groupe pour emmurer un spectre jusqu'à la fin de la quête ou la destruction de l'un des murs par un autre personnage. Non pas que ce soit très pratique, mais il y a aventures où les tactiques les plus improbables vous sauvent la vie *in extremis*.

VOILE DE TÉNÈBRES (GAMME I)

Combiné avec un Mur de Glace ou une Barrière Fantôme, ce sortilège peut permettre d'emmurer définitivement un personnage. Si en plus il y a une armoire ou une bibliothèque derrière, cela peut devenir très intéressant (se reporter à la règle du « Renversement »).

DÉSARTICULATION (GAMME II)

Ce sortilège peut être employé afin de démembrer un cadavre tout ce qu'il y a de plus banal. Cela serait cependant rigoureusement inutile, et dénoterait en sus d'une tendance au sadisme assez inquiétante de la part de l'enchanteur – bien que, je le concède, la plupart des Nécromanciens fassent montre d'un attrait marqué pour la cruauté.

Signalons cependant que profaner le cadavre d'un chef pourra rendre les créatures survivantes particulièrement furieuses, ce qui dans le cas d'un ogre par exemple peut s'avérer éminemment problématique. Le mage qui s'amuse à cela est assuré de voir du monde.

HURLEMENT DE BANSHEE (GAMME III)

L'insupportable plainte de la Banshee invoquée est susceptible de détruire n'importe quel type de fiole, potion ou ampoule de mana. Là, comme ça, l'utilité de la chose semble obscure, mais sait-on jamais.

Voici donc les usages alternatifs répertoriés pour les Sortilèges actuellement en circulation. Bien entendu, la recherche magique progresse tous les jours. N'hésitez pas à négocier avec votre maître du jeu d'autres usages intelligents à votre magie. Cela n'en rend une quête que plus intéressante...

Amis enchanteurs, que votre langue jamais ne fourche, et puisse la mana abonder en vos cristaux !