

Midgard : L'aube du Ragnarok

Livre de sorcellerie

Version janvier 2008

Table des matières

Niveaux de sorts:

1.....	3
2.....	6
3.....	8
4.....	11
5.....	13
6.....	15
7.....	17
8.....	18
9.....	19

P.S. :

- **Tous les sorts nécessitant le toucher doivent un temps de 1 minute pour toucher la victime avant que le sort ne se dissipe.**
- **Les sorts marqués (Potion) peuvent être mis en potion.**
- **La différence entre le sorcier et le magicien est que les sorts du sorcier sont vus comme des stigmates, ils ne nécessitent pas de composantes, mais tout de même l'incantation et les gestes. Le mage a droit à plus de sorts que le sorcier, mais le sorcier peut incanter plus longtemps, étant donné qu'il possède plus de points de magie que le magicien.**

NIVEAU 1

BOUCLIER

École de magie: Évocation

Portée: 0

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Aucun projectile (même le sort projectile magique) lancé au magicien ne l'affecte. Ce bouclier ne protège que l'avant du magicien et ne peut être déplacé en aucun cas. En incantant, le magicien trace un grand cercle vertical devant lui à l'aide de son bras.

INCANTATION: KHALESS NAU USS DOBLUTH BRORNA

DÉTECTION DE LA MAGIE

École de magie: Divination

Portée: 0

Durée: 1 objet / niveau

Zone d'effet: Le ou les objets

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Par ce sort, le magicien peut déterminer si un objet est magique. Le magicien doit passer la main au-dessus de l'objet.

INCANTATION: KHALESS NAU USS KYORNE VELDRYN

GLISSE

École de magie: Conjuración

Portée: Catalyseur

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: Zone carrée de 3 mètres par 3 mètres

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort crée une surface glacée dans la zone d'effet. La victime s' imagine être sur une surface extrêmement glissante et est incapable de garder son équilibre jusqu'à ce qu'elle réussisse à sortir (ce qui n'est pas chose facile) de la zone affectée. À la fin de l'incantation, il lance le catalyseur sur la zone qu'il veut affecter.

INCANTATION: KHALESS NAU USS ABBAN ELENDAR

LUMIÈRE

École de magie: Altération

Portée: Lampe de poche

Durée: 15 minutes + 5 / niveau

Zone d'effet: Lampe de poche

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'utiliser une lampe de poche, mais ne peut s'en servir pour aveugler une victime. Le magicien doit prendre la lampe de poche aussi discrètement que possible.

INCANTATION: KHALESS NAU USS ABBAN ALUST

MAINS BRÛLANTES

École de magie: Altération

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un arc de feu de 120 degrés par 2 mètres de long. Toutes créatures se trouvant dans la zone d'effet souffrent. Le magicien allonge les bras droits devant lui, se colle les pouces et écarte les doigts.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	2
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5
7	6
8	7
9	7
10	8

INCANTATION: KHALESS NAU USS DEL FAERL

PROJECTILE MAGIQUE

École de magie: Évocation

Portée: 20 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 1 créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de produire une déflagration d'énergie à la créature désirée. En incantant, le magicien doit faire 5 cercles avec la main levée vers le ciel et ensuite pointer la victime de son index.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	2
2	2
3	2

4	3
5	3
6	3
7	4
8	4
9	4
10	5

INCANTATION: KHALESS NAU USS MZILD TAGA

SOMMEIL

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: 3 mètres

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de plonger la créature choisie dans un profond sommeil. Cette créature se réveillera à la première attaque subie et elle ne peut subir de backstab pour la durée du sort.

INCANTATION: KHALESS NAU USS ILHAR IBLITH

NIVEAU 2

LECTURE DANS LES PENSÉES

École de magie: Divination

Portée: 5 mètres

Durée: 1 minute

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de lire les pensées immédiates de la personne désirée. Le magicien demande à sa victime à quoi elle pensait dans la minute qui vient de s'écouler.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR KIORLYN MALLA RIVVIN

FLÈCHE D'ACIDE DE SHEND

École de magie: Conjuración

Portée: 15 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une flèche illusoire. Après l'incantation, le magicien devra se cracher dans la main et faire semblant de tirer à l'arc en direction de la victime.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	4
2	5
3	7
4	8
5	9
6	11
7	12
8	13
9	15
10	16

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR SREEN NATHA STREAKA

INVISIBILITÉ (Potion)

École de magie: Illusion / Fantasme

Portée: 0

Durée: 15 minutes

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se rendre invisible aux yeux de tous. Au premier acte offensif (porter un coup, lancer un sort, etc.) le sort se dissipera. Ce sort ne permet pas de voir d'autres personnes invisibles.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR OLOTH DEL STREEAKA

NUAGE PUANT

École de magie: Évocation

Portée: Catalyseur

Durée: 1 minute

Zone d'effet: 5 mètres de rayon

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un nuage d'une odeur épouvantable dans la zone d'effet. Toutes créatures s'y trouvant seront prises de nausées aussi longtemps qu'elles resteront dans la zone d'effet.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR USSTAN ULU NATHAR

PARALYSIE

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes ou prochaine attaque

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer une paralysie musculaire chez la personne désirée la rendant incapable de tout mouvement. Une attaque portée à la victime annulera l'effet du sort.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR USS THALACK XUN

NIVEAU 3

FOUDRE

École de magie: Évocation

Portée: 20 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer, de ses doigts, une source d'énergie intense qu'il dirige vers sa cible, entraînant une paralysie de 10 secondes. En incantant, le magicien allonge les bras, paumes jointes, et relâche l'énergie en ouvrant les doigts en direction de la personne visée.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	8
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13

7	14
8	15
9	16
10	17

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT DOBLUTH HARL HAZACK

FLÈCHE ENFLAMMÉE

École de magie: Conjuración

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: 1 flèche / niveau

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'enflammer des flèches pour une certaine durée et inflige 4 points de dégât supplémentaire à la cible. L'archer dispose de cinq minutes pour lancer sa flèche sinon elle se consume d'elle-même et devient inutilisable.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT DARTHIIR ILITH

MORT APPARENTE (Potion)

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer chez une créature dans un état cataleptique semblable de la mort. Bien que la créature affectée soit consciente des événements à proximité, sa vue et son toucher sont totalement anesthésiés. Elle ne sentira pas les coups qui pourront lui être infligés et n'aura donc aucune réaction. Les dégâts qu'elle subira seront réduits de moitié. Seule une créature consentante pourra être affectée

par ce sort. En incantant, le magicien devra porter la main sur son cœur et fait semblant de le serrer.

INCANTATION: KYORLE WAEA LA JAL BAUNT ALUR ILHARESEN

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES NORMAUX (Potion)

École de magie: Abjuration

Portée: 0

Durée: 10 minutes / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'être invulnérable à tous projectiles non magiques. Ce sort ne protège pas le magicien contre la magie. Sous l'effet de ce sort, le magicien peut se déplacer et incanter.

INCANTATION: KYORLE WAEA LA JAL BAUNT MALLA DEL BELAERN

TOUCHER VAMPIRIQUE

École de magie: Nécromancie

Portée: 0

Durée: Un toucher (ou maximum 2 minutes)

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'enlever 6 points de vie à une créature et de les rajouter à ses propres points de vie. Les points absorbés peuvent dépasser le maximum de points de vie du magicien pendant 15 minutes, après quoi, il perdra ces points de vie supplémentaires. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants. Avant d'incanter, le magicien doit poser et conserver la main au sol tout au long de l'incantation.

INCANTATION: KYORLE WAEA LA JAL BAUNT FAILLER JIVVIN OLOTH

NIVEAU 4

AFFAIBLISSEMENT

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 15 min / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de rendre une créature très faible (- 1½ au dégât / niveau du magicien, arrondi à l'entier inférieur). Il est à noter que le minimum de dégât qu'une créature peut infliger est 1.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR KULGGEN XUN QUARTHEN

DOULEUR

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: Tant que le magicien touche sa victime ou soutire l'information

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de soutirer une information par le biais de la torture. Ce sort n'aura aucun effet sur une créature ayant un niveau de personnage égal ou plus élevé au niveau du magicien. Après 30 secondes, la victime sous torture ne peut plus supporter la douleur et dévoile l'information demandée. Le magicien pourra percevoir le mensonge dans les dires de la victime. Il est préférable d'immobiliser la victime à l'aide de cordes ou d'une force physique supérieure, avant de tenter le sort. En

incantant, le magicien dirige son bras vers la victime et le touche, au front en pressant ses doigts sur les tempes, à la fin de l'incantation.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR DOSST BRORNA ZORN

MUR DE FEU

École de magie: Évocation

Portée: 10 mètres

Durée: 15 minutes

Zone d'effet: 2 mètres autour du magicien

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un mur de flammes ardentes circulaire infligeant 8 points de dommage à celui qui le traversera. Le magicien peut lancer des sorts ou autre projectile au travers du mur (ou en recevoir ...). Il devra dessiner un cercle dans l'air autour de lui.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR MZILD BRORNA IBLITH

TEMPÊTE GLACIALE

École de magie: Évocation

Portée: Catalyseur

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer une chute intense de grêlons géants infligeant 8 points de dégât à toute créature se trouvant ou pénétrant dans la zone d'effet. Une créature de feu se trouvant dans cette zone subira le double des dégâts.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR JIVVIN DEL TALINTH
GOLHYRR

NIVEAU 5

CÔNE DE FROID

École de magie: Évocation

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Long de 10 mètres et ayant 3 mètres de large à l'extrémité (angle d'environ 30degré)

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une zone de froid intense partant des mains du magicien et s'étendant en un long cône. Ce cône infligera 10 points de dégât à toute créature se trouvant à l'intérieur. Le lanceur de sort devra faire l'angle du cône avec ses mains à la fin de l'incantation.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL VORKA EST ZIBRIN OLOST

PEAU DE PIERRE (Potion)

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: Spéciale

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'être immunisé virtuellement contre toutes attaques physiques (coupures, coups, projectiles, etc.). Cependant, les attaques magiques (boule de feu, foudre, projectile magique) auront leur effet normal. Le magicien bloquera 1 attaque / 3 niveaux du créateur (exemple : un magicien niveau 6 sera

immuniser physiquement aux deux prochaines attaques). Il est à noter qu'une attaque par magie, en plus d'infliger des dégâts normaux, réduira la protection d'une attaque physique. Le sort se poursuivra tant que le magicien n'aura pas épuisé toutes les charges qu'il possède. Le magicien ne pourra pas réincanter ce sort tant que les charges du premier ne seront pas utilisées.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL TALINTH WUND KYORLIN

RÉPULSION

École de magie: Abjuration

Portée: 15 mètres

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: Créatures dans un passage de 3 mètres de large

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de forcer toutes les créatures à tourner les talons pour s'éloigner de lui. La répulsion s'effectue à la vitesse de la créature tentant de s'approcher. Les créatures repoussées continuent de s'éloigner pendant 15 secondes, même si cela les amène au-delà de la portée du sort.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL LILHAR ZED JABBUCK

NIVEAU 6

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ (Potion)

École de magie : Abjuration

Portée : 0

Durée : 10 minutes/niveau

Zone d'effet : 1 mètre de rayon autour du magicien

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de se protéger contre les sorts du quatrième niveau et moins de magicien et du troisième niveau et moins de prêtre, en créant une sphère de 1 mètre de rayon autour de lui. Le magicien pourra lancer n'importe quel sort à travers cette sphère. Le magicien pourra se déplacer en conservant cette sphère. Néanmoins, ce sort pourra être annulé par Dissipation de la magie. En incantant, le magicien fait de multiples cercles de son bras.

INCANTATION : LOTH TLU MALLA WYRN NATHA JIVVIN HARL ILINDITH

MALADRESSE

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: Catalyseur

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une zone au sein de laquelle toute créature devient maladroite. Les créatures à la course trébuchent et tombent, celles qui utilisent ou veulent agripper un objet, l'échappent, etc. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet demeureront maladroites pour la durée complète du sort.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA BELAERN XUN WAEA
IGLIS

RETOUR DE SORTS

École de magie : Abjuration

Portée : 0

Durée : 1 journée ou jusqu'à utilisation

Zone d'effet : Le magicien

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de faire rebondir les sorts invoqués contre lui vers son créateur. Ceci comprend les sorts invoqués à partir de parchemins et les capacités innées, mais n'inclus pas les points suivants :

- Effets de zone n'étant pas directement centrés sur le magicien;
- Effets communiqués par un contact physique;
- Effets provenant d'objets tels que bâtons, baguettes, etc.

Le sort affecte 3 niveaux + 1 / niveau supplémentaire au 7 (exemple : un magicien niveau 8 peut retourner 4 niveaux de sort (3+1), soit une Boule de feu (3) et un Projectile magique (1), etc.). Si le magicien ne possède pas suffisamment de niveaux de protection, il lui est impossible de bloquer partiellement un sort.

INCANTATION : LOTH TLU MALLA WYRN NATHA MRIMM DEL SSINSSRIG

SPHÈRE GLACIALE

École de magie: Altération / Évocation

Portée: Catalyseur

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un petit globe ayant environ la taille d'une pierre de fronde, froid au toucher, mais n'infligeant pas de dégât. Le magicien devra le lancer comme s'il s'agissait d'une grenade et il se brisera au premier impact infligeant 12 points de dégât à toute créature se trouvant dans la zone d'effet.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA WUND XUN USSTAN
FAERBOL

NIVEAU 7

CHAÎNE DE FOUDRE

École de magie: Évocation

Portée: 10 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Spéciale

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une décharge électrique commençant comme un unique éclair de 75 cm de large, qui prend sa source au bout des doigts du magicien. Contrairement à un éclair normal, celui-ci frappe tout d'abord une créature, puis rebondit vers d'autres cibles, perdant un peu d'énergie à chaque transmission. La chaîne peut atteindre un nombre maximal de 4 cibles infligeant 16 points à la première, 12 à la deuxième, 8 à la troisième et 4 à la dernière. Cet éclair ne peut atteindre une créature se trouvant à plus de 10 mètres du magicien. La chaîne ne peut pas atteindre la même créature plus d'une fois.

INCANTATION: ILHARESEN ZAUNTIL ALUR WAELA COLBAUTH
YATHTALLAR HASZAKKIN

DÉSINTÉGRATION

École de magie: Altération

Portée: 15 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Un membre

Jet de protection: Annule (3 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de désintégrer un des membres de sa victime (bras ou jambe) de manière permanente. Seul le sort Régénération pourra ramener le membre désintégré.

INCANTATION: ILHARESEN ZAUNTIL ALUR WAELA MALAGAR OLIST
ZAEFRINN OLOTH

NIVEAU 8

CRI DE BANSHEE

École de magie: Nécromancie

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Toute créature qui entend le cri du magicien

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de pousser un cri strident infligeant 8 points de dégât à toute créature qui entend ce même cri. Celui-ci entraînera, en plus des dégâts, une paralysie de 5 secondes. Seules les créatures sourdes ou se bouchant les oreilles à l'aide des deux mains, avant le début du cri, ne ressentiront pas les effets de ce cri.

INCANTATION: ULTRINNAM OKLOTH MÉRASAM EST KALLANAR DEL TSABRACT MALAGGAR

NIVEAU 9

BANNISSEMENT

École de magie: Abjuration

Portée: 2 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (4 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de chasser une créature extra-planaire du plan d'origine du magicien. L'effet est instantané et le sujet ne peut revenir sans une conjuration spéciale ou un moyen quelconque lui permettant de passer de son propre plan

d'existence à celui dont il a été banni. Le magicien doit nommer le type de créature devant être renvoyé et en donner, également, le nom et le titre, si le sujet en possède. Si le sujet réussit ses jets de protection, le magicien est frappé par un choc d'énergie en retour, infligeant 8 points de dégât et est étourdi pendant 1 minute.

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE PHINDAR
LACKZ'HIND ABAETHAGGAR MAERRET EST HONGLATH

NUÉE DE MÉTÉORES

École de magie: Évocation

Portée: 15 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 3 mètres de rayon

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une nuée de météores tombant du ciel, sur un adversaire de son choix. Suite à cette chute de pierres, la victime se verra infliger 24 points de dégât. En incantant, le magicien devra lever la main vers le ciel et la laisser retomber vers son adversaire à la fin de l'incantation.

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE GORMAEL
ZAKRAFAN DEL JHALLAVAS

SPHÈRE PRISMATIQUE

École de magie: Abjuration / Conjuración

Portée: 0

Durée: 10 minutes / niveau

Zone d'effet: Sphère de 3 mètres de rayon

Jet de protection: Spécial

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de conjurer, autour de lui uniquement, un globe immobile le protégeant contre toutes les formes d'attaques. Le magicien ne peut

incanter des sorts traversant la sphère, mais peut par contre entrer et en sortir comme bon lui semble. Ce globe possède 7 couches différentes ayant chacune un pouvoir distinct. Ces mêmes couches pourront être détruites une à une dans l'ordre avec le sort correspondant (voir tableau ci-dessous). Cette sphère pourra également être détruite par un bâtonnet d'annulation ou le sort Disjonction de Kerimsham. Pour tout téméraire tentant de s'infiltrer à l'intérieur, veuillez suivre la table ci-dessous.

Couches du globe	Effets du globe	Sorts annulant la couche
1re	Arrête les projectiles non magiques. Inflige 8 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Cône de froid
2ème	Arrête les projectiles magiques. Inflige 16 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Rafale de vent
3ème	Arrête poisons, gaz et pétrification. Inflige 32 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Désintégration
4ème	Arrête les souffles de dragons. Inflige 40 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Flèche d'acide de Shend
5ème	Arrête détection / localisation et attaques mentales. Pétrification. Jet de protection: Annule (3 cartes)	Projectile magique
6ème	Arrête les sorts magiques. Débilité mentale. Jet de protection: Annule (3 cartes)	Lumière
7ème	Champ de force de protection. Mort. Jet de protection: Annule (4 cartes)	Foudre

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE
YUETHINDRYNN BARRISON'DEL'ARMGO LARABAN EST VALLAS ISTOLIL
SARGTLIN