



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Magie > **Quelques nouveaux sorts**

Quelques nouveaux sorts

vendredi 17 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Ailes de feu

Niveau 1 magie flamboyante

Points de magie : 3

Portée : personnel

Durée : 1 round + 3/round supplémentaire

Composants : plume d'oiseau rouge.

Ce sort donne la capacité de vol au lanceur. La vitesse de vole est celle à pied, et il vole comme un voleur. Peut porter le poids normal mais ne peut effectuer aucune action pouvant briser sa concentration. Des ailes de flammes non brûlantes remplacent les mains du sorcier.

Cimetierre écarlate

Niveau : 2, magie flamboyante

Points de magie : 3

Portée : personnel

Durée : 1d6 *10 rounds

Composants : une griffe de prédateur

Une lame d'énergie rouge apparait dans les mains du sorcier. Celle-ci est très légère mais disparaît si le mage est inconscient ou la lâche. Elle donne cc +10 et dégats +2.

Drain vital

Niveau : 2, magie de jade

Points de magie : 4

Portée : toucher

Durée : instantanée

Composants : une sangsue

Le sorcier doit toucher sa cible avec ses mains (jet de cc) sur une partie de peau nue. S'il réussit la cible voit son énergie vitale se vider, subissant 1d4/nv du jeteur - endurance dela cible blessures.

Manteau de daim

Niveau : 1, magie de jade

Points de magie : 1/round

Portée : personnel

Durée : 1 round et plus

Composants : de la peau de daim

Un manteau de fourrure de daim apparait sur le lanceur (protection bras/torse/tête) accordant au lanceur 2 points d'armure sur les zones concernées. Ce sort s'annule si le porteur attaque ou est la cible d'un sort.

Cape des étoiles

Niveau : 1, magie lumineuse

Points de magie : 4

Portée : personnel

Durée : 1 heure/niveau



Composants : de la poussière d'étoile

Une nuée de petites étoiles recouvrent le porteur, le rendant difficile à voir. Les adversaires en corps à corps sans arme magique perdent 20% en cc pour toucher le mage, qui ne peut plus attaquer.

Masse des âges

Niveau : 2, magie lumineuse

Points de magie : 4

Portée : toucher

Durée : instantanée

Composants : de l'obsidienne

Une énorme masse noire se matérialise au-dessus du mage et s'écrase. Toute personne en contact avec le mage doit faire un test d'I ou prendre une touche de f niveau +1d4 s'ils n'ont pas de protection magique.

Sphère vengeresse

Niveau : 3, magie ambre

Points de magie : 3/round

Portée : personnel

Durée : 1 round et plus

Composants : une carapace de dragon tortue

Une sphère d'ambre entoure le mage, qui peut frapper au travers. Cette sphère offre 3 points d'armure supplémentaire et un adversaire en corps à corps dont le coup n'infligerait pas de dégâts au mage (après avoir touché) devrait lancer les dégâts contre lui-même ; le mage ne peut plus se déplacer.

Transe ambrée

Niveau : 2, magie ambre

Points de magie : 6

Portée : 48 m

Durée : 1d6/nv - e de la cible round

Composants : figurine d'ambre

La cible et le lanceur lancent 1d10 et rajoute leur cd (la cible rajoute 1d6). Si le mage fait égalité ou gagne, la cible se transforme en ambre. Elle ne peut plus rien faire mais ne peut être blessée.

Appel de la tempête

Niveau : 2, magie grise

Points de magie : 6

Portée : 7,5 m

Durée : instantanée

Composants : bouteille vide

Toute personne à 7,5 mètres du mage a le visage fouetté par les vents, lui infligeant une touche de f4 (prenez la zone avec la meilleure armure, les armures de cuir donne 1 d'armure) et perdent 10 % en cc, ct et I jusqu'à la fin du tour.

Bouclier d'azur

Niveau : 1, magie céleste

Points de magie : 2/round

Portée : 10 m

Durée : 1 round et plus

Composants : un diamant bleu

Un bouclier se matérialise devant la cible, couvrant une zone de 45 degrés vers l'avant. Lancez un d10 pour toute touche venant de ce côté là, sur 6 ou moins elle est annulée. Relancez un d10, sur 4 ou plus le bouclier est détruit.

Présage

Niveau : 2, magie céleste



Points de magie : 5

Portée : personnel

Durée : 1 jour

Composants : un miroir

En se concentrant pendant une heure, le sorcier fait un jet de fm. Selon l'écart entre le jet (s'il est réussi) et la fm, la mage gagne un pourcentage qu'il pourrait utiliser pour augmenter ses chances de réussites d'une action dans la journée.

Amarante

Niveau : 2, magie améthyste

Points de magie : 6

Portée : 15 m

Durée : 1d6 *5 round

Composants : de l'amarante

La cible croit qu'elle est protégée par on ne sait quelle matière. Cette foi en sa protection lui permet de doubler son e (max 10) mais la ralentit (dur de coordonner ses mouvements dans ces cas-là) : m -1, i - 20% et dex - 20 %.

Etreinte d'yrtus

Niveau : 2, magie améthyste

Points de magie : 7

Portée : 5 m

Durée : instantanée

Composants : 2 mains d'un fou

Le sorcier lance 1d10 +2 + sa force, sa cible 1d10 + sa force. Si le mage remporte la cible devient

hystérique et s'étrangle, s'infligeant différentes blessures sans armure ni endurance. Une fois les blessures subies, elle reprend son contrôle.

Transmutation

Niveau : 1, magie dorée

Points de magie : variable

Portée : toucher

Durée : permanent

Composants : un alambic

En se concentrant pendant deux heures, le mage peut faire un jet de fm. Le sorcier cible un composant et déclare en quel autre composant il veut le transformer (l'élément doit peser niveau kg max et tenir dans 1 m³). Selon l'écart entre les deux matières (de l'or en platine, ça va, mais de l'eau en or : non) et l'avis du meneur de jeu, le jet de fm est modifié et le coût en points de magie déterminé.

Cage dorée

Niveau : 2, magie dorée

Points de magie : 5

Portée : 45 m

Durée : 1d6 + 1d10 round

Composants : petite cage en or

La cible est enfermée dans une cage de 3m sur 3 sur 3 (le sort est annulé si trop grand ou si plusieurs personnes de taille halving et plus). La cage en or peut être ouverte en faisant 1d10 sous la force cumulée de ceux qui essaient de l'ouvrir. La cible ne peut être attaquée ou atteinte qu'avec des armes à distance (- 10 au ct pour ceux de l'extérieur).