



## Le Grimoire Draconique

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

### - Bouclier compagnon

*Transmutation*

**Niveau :** M / E 1

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Toucher

**Cible :** 1 bouclier

**Durée :** 1 round par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Non

**MR :** Non

Ce sort lancé sur un bouclier permet au lanceur de bénéficier de la protection du bouclier sans en subir les pénalités (compétences, dextérité, échec des sorts). Le bouclier flotte magiquement près du lanceur, et le protège des attaques comme s'il le tenait.

Si quelqu'un cherche à écarter le bouclier, il faut une tentative normale de désarmement (le sort résiste comme si la créature portait elle-même le bouclier).

### - Lieu familial

*Divination*

**Niveau :** Pr 1, M / E 1

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 0

**Zone d'effet :** rayon de 3m par niveau

**Durée :** 1 minute par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Non

**MR :** Non

Le lanceur se lie au lieu où il se trouve. Tant qu'il est dans cette zone, il gagne un bonus de chance de +1 aux JP. Les dragons et les mages-dragons sont redoutables dans leurs repaires.

### - Ajustement de taille

*Transmutation*

**Niveau :** M / E 2

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Toucher

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 round par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Vigueur, annule, inoffensif

**MR :** Oui (inoffensif)

La cible de ce sort peut passer par n'importe quelle ouverture d'au moins 15cm de diamètre, et ce quelle que soit la taille réelle de la cible.

Au moment où elle franchit l'ouverture ou le passage, la créature rétrécit juste assez pour avoir une taille adéquate. Sous cette forme réduite, elle ne peut accomplir que des actions de mouvement ou équivalent. Son AC est modifiée selon sa variation de taille, mais le reste ne change pas (PV, force, etc).

Dès qu'elle repasse dans une zone assez grande pour la contenir, elle reprend sa taille normale, qu'elle le veuille ou non.

Si le sort s'achève alors que le sujet est dans une zone trop petite pour le contenir, il est éjecté dans l'espace le plus proche pouvant le contenir. Si cela n'est pas possible, la créature reste réduite, mais subit 1 point de dommage par round, ainsi que son environnement (ignorant la dureté du matériau). Si la créature a plus de points de vie que son environnement, elle va finir par le détruire et émerger à sa vraie taille pour remplir l'espace libéré. Par exemple, si un énorme dragon utilise ce sort pour passer par un tunnel étroit dans un mur, mais que des ennemis bloquent les deux sorties, dragon et pierre vont subir les dommages à la fin du sort. Il y a de bonnes chances pour que le dragon ait plus de points de vie que le mur, et qu'il finisse par le briser et en sortir, certainement très en colère...

### - Ecailles d'énergie

*Transmutation*



**Niveau :** M / E 3

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Cible :** lanceur

**Durée :** 1 minute par niveau

Ce sort transforme l'armure naturelle du lanceur en une aura magique visible.

Si le lanceur est un dragon, ses écailles se changent en particules d'énergie scintillantes qui entourent le corps du dragon comme de minuscules satellites. Les bonus d'armure naturelle à l'AC deviennent des bonus de Déflexion, et s'appliquent donc contre les attaques de toucher.

#### - Effet de cône

*Transmutation*

**Niveau :** Pr 3, M / E 3

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Cible :** le lanceur

**Durée :** 1 minute par niveau

Quand ce sort est lancé, il permet au lanceur de transformer un effet de rayon en effet de cône.

Un sort d'Eclair, ou certains souffles ont une zone d'effet en ligne droite. Le sort permet de diffuser cet effet en cône.

Le choix de l'effet en ligne ou en cône est laissé au lanceur, et peut varier de round en round.

#### - Fardeau

*Enchantement (mental)*

**Niveau :** B 3, M / E 3

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Moyenne (30m +3m par niveau)

**Cible :** 1 créature par niveau à une distance maxi de 10m les unes des autres

**Durée :** 1 round par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Vigueur, annule

**MR :** Oui

La cible de ce sort se sent subitement chargée, comme si elle transportait bien plus que sa charge réelle.

Le poids additionnel est de 12.5 kg par niveau du lanceur.

Cette surcharge entraîne les pénalités habituelles à

la Dextérité, au déplacement et aux compétences.

Si la créature est surchargée au-delà de 2 fois sa charge maximale portable, elle ne peut se déplacer que de 1m50 par round et cela au prix d'une action de round complet. Elle perd de plus tous ses bonus de Dextérité à la CA.

Si la surcharge dépasse 5 fois la charge maximale portable, la créature est immobilisée.

La créature peut diminuer sa charge en se débarrassant de son matériel.

Les dragons utilisent parfois ce sort sur des voleurs non pas pour les arrêter, mais pour les obliger à abandonner à la fois les objets qu'ils ont volé au dragon et ceux qu'ils avaient sur eux en arrivant. Les dragons trouvent suprêmement ironique de forcer un voleur à quitter leur repaire moins riche qu'il n'y est rentré.

#### - Expulsion

*Transmutation (téléportation)*

**Niveau :** Pr 4, M / E 2

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** 0

**Zone d'effet :** 2 cubes de 3m de côté par niveau

**Durée :** permanent jusqu'à déclenchement

**Jet de Sauvegarde :** Volonté, annule

**MR :** Oui

Une fois que ce sort est lancé, le lanceur gagne une capacité spéciale tant qu'il se trouve dans la zone affectée.

A n'importe quel moment, en tant qu'action standard, il peut téléporter une créature située dans la zone vers l'extérieur de la zone.

La créature téléportée se retrouve à la dernière position qu'elle a occupé en dehors de la zone affectée.

Elle ne peut pas entrer dans la zone affectée durant 1 minute par niveau du lanceur du sort.

Le sort s'achève après la tentative de téléportation, qu'elle ait réussi ou pas.

#### - Flamme d'identification

*Divination*

**Niveau :** Pr 4, M / E 4

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 0



**Zone d'effet** : sphère de 16m de rayon, centrée sur le lanceur

**Durée** : instantané

**Jet de Sauvegarde** : Volonté, annule

**MR** : Oui

Quand il lance ce sort, le lanceur choisit un des paramètres suivants :

- un alignement spécifique
- Un type de créature (ex. mort-vivant)
- Un sous-type de créature spécifique (ex. humanoïde, elfe)
- Une classe particulière (ex. guerrier)

Quand le sort est lancé, il place une flamme inoffensive au-dessus de la tête de toute créature dans la zone d'effet répondant à la condition choisie. Par exemple, si le lanceur choisit "roublard", toutes les créatures ayant au moins un niveau de roublard sont signalées. Les flammes durent 1 round, éclairent comme des torches, et ne brûlent pas.

Ce sort est très utile pour identifier des créatures polymorphées ou déguisées, mais les sorts qui protègent contre la divination (comme Non-détection) le bloquent.

#### - Repaire électrifié

*Abjuration* (électricité)

**Niveau** : M / E 4

**Composants** : V, S, magie draconique

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : 0

**Zone d'effet** : 2 cubes de 3m de côté par niveau

**Durée** : permanent jusqu'à décharge, ensuite 1 round par niveau

**Jet de Protection** : Non

**MR** : Oui

Le lanceur crée une zone piégée avec un champ électrique. Si une créature autre que le lanceur et des alliés expressément désignés au moment de l'incantation (jusqu'à 1 créature par niveau du lanceur) entre dans la zone, le piège est activé.

Chaque round après son activation, toutes les créatures dans la zone sauf celles désignées par le lanceur lors de l'incantation subissent 2D6 PV de dommages électriques.

Il ne peut y avoir qu'un seul sort de ce type actif sur une zone donnée. Si les zones d'effet de deux sorts de Repaire électrifié devaient se recouper, seul le sort le plus ancien serait actif dans la zone de

chevauchement.

#### - Vol de la flèche

*Transmutation*

**Niveau** : M / E 4

**Composants** : V, S, magie draconique

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : Personnel

**Cible** : lanceur

**Durée** : 1 heure par niveau

Ce sort permet au bénéficiaire de voler à grande vitesse.

Si le lanceur peut voler (naturellement ou avec un objet ou un sort), le sort multiplie par 10 sa vitesse de vol normale, mais seulement en ligne droite et après avoir parcouru la totalité de la distance normale au round précédent.

Un mage utilisant le sort de Vol qui lance Vol de la flèche doit parcourir 30m en ligne droite sur un round, puis ensuite il pourra faire 300m en ligne droite à chaque round que dure le sort.

Le lanceur ne peut rien faire d'autre que se déplacer. S'il s'arrête, change de direction ou fait une action quelle qu'elle soit, sa vitesse retombe à la normale, et il doit reprendre un round à se déplacer en ligne droite pour pouvoir à nouveau accélérer.

#### - Energie irrésistible

*Transmutation*

**Niveau** : M / E 5

**Composants** : V, S, magie draconique

**Temps d'incantation** : 1 round entier

**Portée** : personnel

**Cible** : lanceur

**Durée** : 10 minutes par niveau ou jusqu'à décharge

La prochaine fois que le lanceur de ce sort libère une décharge d'énergie, que ce soit un souffle, un sort d'attaque ou l'effet d'un objet, l'énergie libérée ignore toutes les protections de type Protection contre les énergies destructrices, résistance aux énergies destructrices...

Une résistance innée à un type d'énergie est aussi ignorée, mais pas une immunité.

#### - Terreur éternelle

*Enchantement* (coercition, peur, mental)

**Niveau** : M / E 5

**Composants** : V, S, magie draconique



**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Longue (130m + 1m30 par niveau)

**Cible :** 1 créature

**Durée :** permanent

**Jet de Sauvegarde :** Volonté, annule

**MR :** Oui

Les dragons sont des créatures impressionnantes, et ils en savent long sur la manière d'infliger la terreur. Ce sort agit sur une créature déjà paniquée par l'aura terrifiante d'un dragon, et fait que la créature gagne une peur permanente de ce dragon. Dès que la créature affectée arrive à portée du dragon, elle souffre d'une pénalité de -2 de moral à tous ses JP, et fuit le dragon pour 1D6 rounds (ou jusqu'à ce qu'elle soit hors de la portée du sort, selon ce qui est le plus long). Une créature paniquée a 50% de chance de laisser tomber ce qu'elle tient en main, choisit sa direction de fuite au hasard (tant qu'elle s'éloigne du danger) et fuit toute autre menace se présentant à elle.

Si elle est acculée, elle se recroqueville.

#### - Eau régale

*Transmutation* (acide)

**Niveau :** M / E 5, Druide 6

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Courte (8m + 1m50 par niveau)

**Zone d'effet :** 2 cubes de 3m de côté par 5 niveaux (S)

**Durée :** 1 minute par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Réflexes, annule

**MR :** Oui

Ce sort transforme un large volume d'eau en acide corrosif bouillant.

Mais l'acide ainsi obtenu n'émet ni fumées ni odeur trahissant sa nature, et a l'aspect d'eau normale.

Si le sort est lancé sur une zone contenue dans un volume d'eau plus grand, l'acide ne se mélange pas à l'eau qui l'entoure. On peut ainsi créer un piège caché dans un lac ou autre étendue d'eau.

Toute créature touchant l'acide subit 1D6 PV de dommage. Y être immergé ou y nager cause 10D6 PV, réduits de moitié par un jet de Réflexes réussi.

#### - Mur rugissant

*Evocation* (sonique)

**Niveau :** M / E 6

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Moyenne (30m + 3m par niveau)

**Zone d'effet :** plan d'une surface maximale de 16m carré par niveau

**Durée :** 1 round par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Vigueur, annule

**MR :** Oui

Avec un rugissement impressionnant, le lanceur invoque un mur d'énergie sonique qui émet un vacarme assourdissant.

Entre 15m et 6m du mur, tous les Jets de Perception auditive subissent un malus de -4. Quelqu'un situé plus loin a le même malus pour entendre quelque chose dans cette zone.

A moins de 6m du mur, toute créature qui peut l'entendre doit réussir un JP de Vigueur ou être rendue sourde de manière permanente. Ceux qui réussissent leurs JP sont sourds tant qu'ils restent dans la zone (20% d'échec de sort avec composant verbal, conversation impossible).

A moins de 3m du mur, les effets ci-dessus sont actifs, et en plus le JP de Vigueur détermine à chaque round si la créature subit ou non des dommages soniques de 2D6.

Le mur n'a pas de dureté, mais il est quand même matériel. Il a 10 PV par niveau du lanceur, et il est immunisé aux dommages soniques, de feu et de froid.

Un sort de Désintégration le détruit automatiquement. Un sort de Silence qui recouvre tout le mur protège tous ceux dans sa zone d'effet. Un sort de Silence qui coupe partiellement le mur crée un trou dans le mur correspondant à la zone d'effet du Silence. Le Silence ne détruit pas le mur, il se contente d'en inhiber les effets.

#### - Défier la mort

*Nécromancie*

**Niveau :** M / E 7

**Composants :** V, S, M, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 heure

**Portée :** personnel

**Zone d'effet :** le lanceur

**Durée :** permanent jusqu'à déclenchement

Ce sort utilise des connaissances anciennes pour donner au lanceur une chance d'échapper à une mort certaine.



La prochaine fois que le lanceur sera mourant (entre 0 et -10 PV), il y a 5% de chance par niveau que son âme soit préservée dans un réceptacle magique sur le Plan Astral.

Le corps n'est pas affecté, et apparaît mort quel que soit le moyen d'examen employé.

L'âme reste sur le Plan Astral pour 1D100 jours, moins le niveau du lanceur (au moins 1 jour). Quand ce temps est écoulé, le lanceur réapparaît sur le Plan où il se trouvait en train de mourir, au même endroit, à zéro PV, quoi qu'il soit arrivé à son corps après la sauvegarde de son âme.

Si le corps a été brûlé, par exemple, il se reconstitue quand l'âme revient.

Le composant matériel est une opale de valeur minimale 5000 PO.

### - Nuage réfrigérant

*Conjuration* (création, froid)

**Niveau :** M / E 7

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Moyenne (30m + 3m par niveau)

**Zone d'effet :** nuage sur 7m de haut et 10m de large

**Durée :** 1 round par niveau

**Jet de Sauvegarde :** Réflexes, demi

**MR :** Oui

Un nuage de vapeurs bleutées et glacées apparaît à l'endroit choisi par le lanceur.

Le nuage fait obstacle à toute vision, y compris la vision dans le noir, au-delà de 1m50.

Une créature à 1m50 a l'équivalent d'une demi-couverture (20% de rater), celles qui sont plus loin ont une couverture totale (50% de rater).

En plus, la brume cause 3D6 PV de dommages de froid à tout ce qu'elle contient à chaque round (demi-dommages sur JP Réflexes réussi).

Toute créature ratant son JP est aussi ralentie pour 1D4+2 rounds (comme Lenteur).

Il faut faire un JP à chaque round passé dans le nuage.

Le nuage s'éloigne du lanceur du sort à une vitesse de 3m par round. Cela est représenté par un déplacement de 3m de son point d'origine depuis la position occupée par le lanceur du sort quand le sort a été lancé.

En se concentrant, le lanceur peut guider le nuage,

et déplacer son point d'origine jusqu'à 20m par round dans n'importe quelle direction. Cependant, une créature fait un seul JP par round contre le nuage. Le faire passer et repasser sur la même cible durant un round n'a aucun effet supplémentaire.

Toute portion du nuage qui arrive au delà de la portée maximale du sort se dissipe, réduisant le volume du nuage en conséquence.

Un vent modéré disperse le nuage en 4 rounds. Un vent fort le disperse en 1 round.

### - Griffes vorpales

*Transmutation*

**Niveau :** M / E 8

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** toucher

**Zone d'effet :** créature touchée

**Durée :** 1 round par 2 niveaux

**Jet de Sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)

**MR :** Oui (inoffensif)

Les griffes de la créature affectée deviennent si tranchantes qu'elles peuvent décapiter un adversaire.

Sur un critique réussi, l'ennemi est décapité.

### - Lieu familial majeur

*Divination*

**Niveau :** Pr 8, M / E 8

**Composants :** V, S, magie draconique

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 0

**Zone d'effet :** rayon de 3m par niveau

**Durée :** permanent

**Jet de Sauvegarde :** Non

**MR :** Oui

Comme Lieu Familier, mais le bonus de chance est de +1 plus +1 par 5 niveaux du lanceur.

Si le lanceur est dans la zone d'effet du sort, il a en plus 3% de chances par niveau de pouvoir détecter la localisation (direction et distance) et l'identité (nom, race, niveau) de chaque créature dans la zone d'effet.

Lancer un dé pour chaque créature dans la zone, à refaire si la créature quitte la zone et y revient.

Ce pouvoir est indépendant de la vision, mais les sorts qui protègent des divinations (comme Non-détection) sont actifs contre lui. Son utilisation





est une action standard.

#### - **Pacte de conjuration**

*Conjuration* (appel)

**Niveau** : Pr 8, M / E 9

**Composants** : V, S, magie draconique

**Temps d'incantation** : 1 round entier

**Portée** : Moyenne (30m + 3m par niveau)

**Zone d'effet** : 1 créature vivante

**Durée** : 1 round par niveau

**Jet de Sauvegarde** : Non

**MR** : Non

Ce sort demande que le lanceur choisisse à l'avance une créature pour la lier par le pacte.

Il doit toucher la créature et dire son vrai nom.

La créature doit être volontaire et avoir moins de DV que le lanceur.

Quand le sort est lancé, la créature choisie est conjurée, et apparaît à l'endroit choisi par le lanceur dans la limite de portée du sort. La créature doit apparaître à un endroit solide et ne présentant pas de danger immédiat.

La créature conjurée peut agir dès son apparition.

Elle agit de son propre chef, et quelles que soient ses actions, elle retourne d'où elle venait quand le sort s'achève. Le matériel qu'elle portait quand elle a été appelée repart avec elle.

#### - **Déplacement de sanctuaire**

*Transmutation*

**Niveau** : Pr 9, M / E 9

**Composants** : V, S, magie draconique

**Temps d'incantation** : 12 heures

**Portée** : 0

**Zone d'effet** : jusqu'à 1 cube de 3m de côté par niveau (S)

**Durée** : instantané

**Jet de Sauvegarde** : Non

**MR** : Non

Le lanceur se transporte avec l'environnement de son choix (et tous les objets contenus dans cette zone) à un autre endroit où il est déjà allé physiquement.

La destination doit convenir à la nature du lieu déplacé. Par exemple, un complexe de grottes dans une montagne peut être déplacé vers une autre montagne. Le sort crée l'espace nécessaire pour accueillir le volume déplacé (creusant instantanément dans la montagne les grottes de taille similaire à celles d'origine), et remplit l'espace laissé par le déplacement (les anciennes grottes seront comblées par de la pierre naturelle).

Le repaire se conforme aussi bien que possible au nouveau site, cela pouvant provoquer de légères modifications de sa configuration. Le MJ doit en juger.

S'il tient dans la zone d'effet du sort, un bâtiment entier peut être ainsi déplacé. Le lanceur peut aussi déplacer des pièces isolément, et les replacer à l'arrivée de la même manière ou selon une organisation différente. Elles peuvent se raccorder à une structure existante ou remplacer d'autres pièces de volume équivalent dans un bâtiment. Dans la limite du raisonnable, le contenu et l'environnement se déplacent avec le local. Des conditions extrêmes peuvent demander des adaptations. Un château transporté sous l'eau sera inondé, sauf si on utilise d'autres magies pour l'isoler. Une zone du Plan du Feu transportées dans une plaine glacée fera fondre la neige autour de la zone, mais très vite la température y chutera pour se conformer à son environnement.