



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Magies de l'Orient > Ars Arabica > **Les Sortilèges**

Les Sortilèges

vendredi 10 septembre 1999, par [Arnaud Lannéval](#), [JyP](#)

Une aide de jeu de Gene Alloway & Steve Castanien.

Printemps (Avril, Shawwal)	feu	mains	rubis	<i>Al Zubana</i>
----------------------------	-----	-------	-------	------------------

attributs : la destruction, la force, les commencements

La Force de Shams

P : Toucher, D : Aube-Crépuscule

Ajoute +1 au score de Force de la cible. Cela peut être porté à +2 en consacrant deux pions de virtus Al Hamal, ou +3 en consacrant cinq pions.

La Chaleur du Soleil Rigide

P : à proximité, D : concentration, ciblé +2

Le lanceur crée une vague de chaleur qui se répand sur une largeur de 2 pas. Les cibles doivent faire un test d'Energie de 6+ ou perdre 1 niveau de fatigue à court terme par round par la suite. Note : seulement un test de résistance est permis.

Les Mains de l'Assistant

P : soi-même, D : concentration / spécial

Pour la durée du charme, le lanceur a une autre paire de "mains" invisibles pour l'assister dans un effort. Le sahir gagne la moitié de son score de connaissance approprié comme bonus pour cette activité.

En utilisant du virtus Kamar le sort peut durer jusqu'à la fin de l'activité. Pour que ce sort soit efficace pour des activités prolongées telle que les travaux de laboratoire, les règles standard pour l'interruption des travaux s'appliquent.

Printemps (Mai, Dhu l-Qa'dah)	terre	poitrine	onyx et marbre	<i>Al Akrah</i>
-------------------------------	-------	----------	----------------	-----------------

attributs : les passions, la jalousie, l'ennui

La Lumière de l'Esprit Déposé

P : à proximité, D : instantané

La cible tombe aussitôt inconsciente. Un test



d'Energie de 12+, une fois par round, est nécessaire pour se réveiller. Si une autre personne scoue la cible, il suffit de faire un 6+.

Cuirasse de Marbre

P : à proximité, D : Aube-crépuscule

La cible de ce sort obtient une poitrine aussi dure que le marbre pour la durée du sort, ce qui ajoute +20 à son encaissement. Seul le torse est ainsi protégé, et il reste insensible pour la durée du sort.

La Jalousie de l'Impétrant

P : à proximité, D : Lune / Année

La cible de ce sort, qui doit venir d'obtenir un titre ou un diplôme, devient subitement jalouse et envieuse d'une personne ne possédant pas ce qu'elle vient d'obtenir, et fait tout ce qui est en ces moyens pour lui donner son titre ou son diplôme.

Éclat de l'Amour Vrai

P : Regards, D : Lune / Permanent

La cible tombe inconsciente pour un round, et tombe amoureuse de la première personne qu'elle voit à

son réveil. Cela crée le trait de personnalité +4, "Dévoué à . ..".

La Danse de la Gazelle

P : A proximité, D : Spécial

La cible de ce sort, si elle se met à danser après, chasse tout ennui dans l'esprit de tous ceux qui la regardent. Ceux-ci sont ensuite enclins à s'amuser, à trouver une occupation.

Été (Juin, Dhu l-Hijjah)	air	reins	diamant et lapis-lazuli	Al Kaus
--------------------------	-----	-------	-------------------------	---------

attributs : la création, la compréhension, l'arrogance

Le Monde Brumeux

P : En vue, D : concentration (spécial)

Un brouillard de 30 pas de diamètre se lève autour du lanceur, obscurcissant la vision dans l'aire d'effet. Quand le lanceur cesse de se concentrer, il se disperse comme s'il était normal. Le diamètre peut être doublé pour chaque pion d'Al Samakah dépensé dans le lancement.

La Colère du Ciel

P : En vue, D : instantané, Ciblé

Un éclair crève le ciel et fait +20 dommages sur la cible.

La Fierté de l'Homme Insensé

P : Regards, D : Concentration / Lune

La cible devient arrogante et imbue de sa personne, en ce qui concerne une aptitude ou habileté particulière déterminée par le lanceur. La personne gagne un trait arrogant +2 et l'équivalent du Vice Présomptueux dans l'habileté ou l'aptitude décidée.



Été (Juillet, Muharram -le début de l'année)	eau	sang	opale et perle	<i>Al Jadi</i>
--	-----	------	----------------------	--------------------

attributs : les relations, le rêve, l'intuition

Été (Août, Safar)	feu	coeur	saphir	<i>Al Dalw</i>
-------------------	-----	-------	--------	--------------------

attributs : les conflits, le courage, la fierté

Lumière de Pureté

P : Toucher, D : Aube-Crépuscule / Instantané

Le lanceur purifie tout déséquilibre d'humeurs peccantes dû à une maladie de la cible.

Les effets de la maladie sont supprimés pour la durée, ou enlevés définitivement si du virtus est employé.

La piqure du Scorpion

P : Toucher, D : Instantané

Le lanceur frappe la cible, et lui injecte un puissant poison, causant une petite blessure. La cible doit faire

un test d'Energie de 5+ ou mourir. En cas de succès, la cible perd néanmoins 2 niveaux de santé et chute au sol, se tordant de douleur.

La Chaleur de la Fatigue Ignée

P : à proximité, D : Concentration / Lune

Tout effort de la cible lui cause une insolation. La cible doit alors faire un test d'Ene de 6+ chaque round

ou perdre un niveau de fatigue.

Automne (Septembre, Rabi Al-Awwal)	terre	tous	améthyste	<i>Al Samakah</i>
------------------------------------	-------	------	-----------	-----------------------

attributs : la connaissance, la rationalité, l'excès

Et la Lumière fut

P : Soi-même, D : Instantané

Le sahir gagne une soudaine perspicacité pour un problème qu'il affronte, les détails sont à la discrétion du Conteur.



Automne (Octobre, Rabi ath-Thani)	air	bouche	jade et turquoise	<i>Al Hamal</i>
-----------------------------------	-----	--------	-------------------	-----------------

attributs : la communication, l'explication, l'indécision

un point ombragé près de leur but en un dixième du temps requis normalement. Les voyageurs peuvent ignorer tous les obstacles non-magiques dans leur chemin, et tout obstacle magique doit complètement

entourer la destination ou les voyageurs pour être efficace. Les voyageurs n'ont pas besoin de se reposer

pendant leur voyage, mais toute la fatigue accumulée du voyage les affecte une fois qu'ils sont arrivés.

Le lanceur du sort doit avoir visité la destination auparavant.

Une version rituelle de ce sortilège permet l'établissement d'une piste d'ombre permanente entre deux endroits.

Automne (Novembre, Jumada l-'la)	eau	pieds	obsidienne	<i>Al Nath</i>
----------------------------------	-----	-------	------------	----------------

attributs : les voyages, le risque, la crainte

Hiver (Décembre, Jumada th - Thaniyyah)	feu	tous	grenat	<i>Al Tauaman</i>
---	-----	------	--------	-------------------

attributs : le changement, le départ, les souvenirs

Marche Crépusculaire

P : Spécial., D : Concentration

Le lanceur, et une personne pour chaque tranche de dix points dans son total de lancer, peut voyager à travers les ombres. Pour ce faire, ils doivent marcher vers leur but dans une zone ombragée. Lors de leur progression, les ombres deviennent plus profondes et leurs abords deviennent indistincts. Ils arriveront à

Le Cadeau Emprunté :

P : Regards, D : Instantané

Ce sort est efficace seulement contre un autre magicien. Le lanceur est capable de tirer la formule d'un sort



de l'esprit de la cible et de le lancer, au round suivant, utilisant les scores de la cible dans les Arts magiques.

Le lanceur connaît aussitôt le nom du sort qu'il a emprunté, et s'il est formé dans la théorie appropriée, il connaît tous ses effets. Si le sort n'est pas employé au round suivant, il est perdu pour le lanceur, mais en tout cas, la cible ne peut lancer le sort durant le round où

le lanceur l'a emprunté. Si la cible se préparait à lancer un sort, c'est toujours le sort emprunté. Sinon, le lanceur peut choisir un sort qu'il connaît ou prendre un sort au hasard choisi parmi ceux que la cible connaît.

Hiver (Janvier, Rajab)	terre	bras	jaspe, os, bois pétrifié	<i>Al Saratan</i>
------------------------	-------	------	-----------------------------------	-----------------------

attributs : la protection, le réalisme, le sacrifice

Perturbation de l'Obscurité

P : à proximité , D : Instantané

Une lumière puissante part du lanceur pour frapper infailliblement un démon avec +10 dommages.

Egalement des Couleurs

P : Soi-même, D : Aube-Crépuscule / Lune

Le lanceur gagne +2 à tous ses jets faisant intervenir la Perception pendant la durée du sort.

Printemps (Mars, Ramadan)	eau	oreilles	andalusite	<i>Al Adhra</i>
---------------------------	-----	----------	------------	---------------------

attributs : la croyance, la soumission, la confusion

Oreille Aveugle

P : A proximité, D : Aube-Crépuscule / Permanent

La cible devient incapable de comprendre tout langage parlé. Son sens de l'audition est intact, mais toute parole écoutée devient du charabia.

Hiver (Février, Sha'ban)	air	yeux	émeraude	<i>Al Asad</i>
--------------------------	-----	------	----------	--------------------

attributs : la découverte, la perspicacité, l'instabilité

Une Seconde Pensée

P : Regard, D : Instantané

La cible devient confuse temporairement, et est incapable de commencer toute action jusqu'à ce



qu'elle
réussisse un test de Perception de 6+. (L'effet dure
minimum un round.)

La Lumière de la Probité

P : Regard, D : Concentration / Lune

La cible croira tout ce que dira le sahir, à moins
d'être confrontée à une véritable
contradiction.