

GRIMOIRE DU MAGE DE TZINNTCH

Version 1.5, niveaux 1 à 15

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre, pour éviter d'entraîner la fin du monde, ou tout au moins la disparition de votre quartier dans les plus brefs délais. Chaque individu pratiquant des Arcanes de Sorcellerie possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de cette énergie qu'il peut influencer la réalité à l'aide de rituels, de sortilèges, d'invocations, de potions et autres disciplines inconnues du pèlerin bien peigné de base.

LES NIVEAUX

Les sortilèges sont disponibles à certains niveaux. Vous devez donc acquérir de l'expérience pour pouvoir utiliser les sorts les plus puissants. Nous en reparlerons lorsque vous aurez atteint le stade en question... Pour gagner des niveaux, il faut utiliser la magie, et pour cela tous les moyens sont bons : aventure, mercenariat, entraînement, trouver un emploi dans un domaine magique, payer un maître, etc. Notez que certains sorts sont anodins au niveau 1 mais se révèlent très efficaces avec l'augmentation de vos capacités. Certains sorts sont remplacés par d'autres plus puissants et deviennent obsolètes.

LA MAGIE NOIRE, SPÉCIALITÉ DU MAGE DE TZINNTCH

Le sorcier affilié à Tzinntch adhère à une secte dans l'unique but d'accroître sa puissance. Il le fait au détriment de sa santé. La mauvaise réputation des adeptes de Tzinntch n'est pas usurpée... En effet, ils ne s'intéressent en général qu'aux disciplines les plus violentes et sont considérés comme des « esthètes de la souffrance » par les autres mages. Leurs sorts comptent parmi les plus sadiques et les plus mortels.

Une affiliation à Tzinntch a les conséquences suivantes :

Points négatifs :

- le mage ne peut choisir aucune autre spécialisation que celle de Tzinntch, même en gagnant des niveaux
- le mage doit préserver 50% de ses gains en or, nature et joyaux pour les donner au culte
- le mage commence sa carrière avec -5 points d'EV et -2 en FO sur ses compétences d'origine
- le mage gagne 1D6-1 en EV au changement de niveau s'il choisit d'augmenter l'EV (minimum 1)
- le mage doit obligatoirement porter la robe noire de l'ordre — il peut porter quelque chose en-dessous, coquins

Points positifs :

- le mage a accès à tous les sorts "accessibles à tous", à 1 niveau au-dessus du sien (sauf magie de Tzinntch...)
- le mage commence sa carrière avec +5 PA
- le mage dépense 1 PA de moins pour chaque sort "accessible à tous" (minimum 1)
- le mage a accès aux sortilèges inédits réservés aux cultistes de Tzinntch, et à leur matériel et accessoires**

* Le paiement au culte aura lieu entre chaque aventure, ou à chaque fois qu'un sorcier affilié passe près d'un lieu de culte au cours d'une aventure. Il est inutile d'espérer tricher sur les gains : les maîtres de la secte liront dans vos pensées... Tout manquement à la règle verra le mage sanctionné ou renvoyé

** Le matériel vendu par les membres de la secte est généralement meilleur et moins cher que celui qu'on trouve dans le commerce. De plus, les autres mages n'y ont pas accès.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Il faut donc vous assurer d'avoir le temps nécessaire à leur accomplissement avant de vous lancer dans ce genre d'entreprise. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines, avec la liste d'ingrédients en plus et le temps de préparation.

LES INVOCATIONS

Les mages font parfois appel à l'invocation, et souvent sous forme de rituel (demandant donc du temps et des ingrédients). Il peut ainsi appeler à son aide diverses entités. Les créatures ainsi invoquées ou créées sont décrites en détail dans le **grand tableau des invocations**, avec leur coût en invocation, leurs capacités spéciales, les ingrédients requis et le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel.

Les trois principes d'une invocation restent toujours les mêmes quel que soit le niveau ou la discipline :

- vous devez persuader quelqu'un/quelque chose de répondre à votre appel
- vous devrez ensuite vous assurer d'en garder le contrôle
- et surtout, vous devrez faire en sorte qu'il retourne d'où il est venu (ou bien ça va faire désordre)

NIVEAU 1

COMPRESSION DES GONADES

Les parties génitales de la cible (masculine uniquement) sont soudainement prises dans un étau magique. Ne provoque pas de blessure, mais la douleur est assez forte pour déconcentrer fortement l'adversaire et lui faire perdre du temps.

MARTEAU DE JARMASS

Le bâton magique du jeteur de sort, quel que soit son type, se trouve renforcé le temps d'un combat, et sa puissance d'impact est additionnée d'effets magiques. Il devient donc une arme plutôt efficace en combat rapproché, et peut pallier à un manque d'énergie astrale. Il peut de surcroît blesser les créatures immunisées aux armes non-magiques !

PLASTRON DE TZINNTCH

Une armure magique invoquée par le jeteur de sort, qui vient s'ajouter à ses protections physiques le temps d'un combat. Les armes et sorts "perce-armure" ne peuvent traverser ce type d'armure, fort heureusement (les points de protection du Plastron de Tzinntch comptent quand-même, cependant le mage peut-être touché si les points d'impacts sont supérieurs à cette protection).

NIVEAU 2

GUÉRISON DE JARMASS

Quand on pratique la magie de Tzinntch, on a souvent des problèmes. Peut-être est-ce dû au fait qu'on cherche principalement à nuire aux autres ? Ce sortilège est l'équivalent du soin de blessures de magie généraliste, mais fonctionne de façon différente : il ne permet de récupérer qu'un nombre limité de points de vie (dépendant du niveau), en contrepartie il stoppe toute hémorragie et permet d'agir comme un antidote à la plupart des poisons. Un allié incontournable au combat !

ENCHEVÊTREMENT DE KARNUGH

Le mage fait naître et monter du sol une impressionnante quantité de filaments chaotiques, qui vont s'acharner à réduire la mobilité d'une cible pendant un temps plus ou moins long selon son niveau. La cible ne sera pas blessée, mais la plupart de ses caractéristiques vont en prendre un coup, à commencer par la vitesse de déplacement, puisque le malheureux se trouve immobilisé jusqu'à la disparition des filaments chaotiques. Idéal pour démoraliser un adversaire coriace, ou pour empêcher la fuite d'un ennemi trop lâche.

CÉCITÉ DE LUMIÈRE NOIRE

La cible reçoit dans les yeux un puissant éclair de lumière noire, qui va l'aveugler de façon temporaire. Tout comme l'enchevêtrement, ce sortilège ne blesse pas, en revanche il pose de sérieux problème à la victime pour tout ce qui concerne l'adresse, le combat et les compétitions de fléchettes.

NIVEAU 3

FLÈCHE ASSASINE DE ZAMERINE

C'est un projectile magique assez standard, mais disposant d'une très longue portée. Il est redoutable également par le fait que les dégâts augmentent avec votre niveau. Le nec plus ultra des sorts pour "sniper" des ennemis à longue distance.

VOILE EMPOISONNÉ DES TRUBLIONS

Un brouillard verdâtre semble sortir de nulle part, et tous les êtres vivants pris dans la zone d'effet perdent une partie de leur énergie vitale, en vomissant des jets de bave. Les vapeurs se dissipent au bout de quelques minutes. Très bon en combat contre plusieurs adversaires, mais attention à bien prévenir les équipiers car ils ne bénéficient d'aucune immunité.

SPHÈRES DE LA SOUFFRANCE BLEUE

La notoriété de ce sortilège n'est plus à faire. Il s'agit de petites sphères énergétiques apparaissant sur un mot de pouvoir du mage, et dont le nombre dépend de son niveau. Les sphères invoquées dans une zone vont subitement foncer sur tout ce qui bouge, exploser au contact en causant de graves dégâts. Si un seul ennemi est présent dans la zone, il prendra tout dans la tronche, et ça sera bien fait pour lui. Hélas, les sphères sont bêtes, et les alliés seront considérés comme des ennemis. Astuce : se coucher sur le sol diminue grandement les chances d'être percuté.

NIVEAU 4

RAYON BLEU DE KARNAGH

La variante dévastatrice du fameux "rayon d'Alkantarade" disponible en version généraliste. Ce rayon bleu, par ailleurs très joli, inflige des dégâts à la cible, mais aussi à tout ce qui se trouve entre elle et le mage. Il ignore totalement l'armure (même les armures magiques) et grille consciencieusement les organes de la victime. Excellent dans un couloir, si vous prenez soin de viser le dernier ennemi : vous blesserez ainsi tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Ce sort consomme pas mal d'énergie astrale.

IMPLOSION DES MAINS DE VANTOG

Si un ennemi coriace ne vous semble pas très résistant à la magie, vous aurez tout intérêt à lui lancer ce sortilège. Il verra ses deux mains disparaître dans une petite explosion sanglante. En plus de dégâts non négligeables, il perdra rapidement son sang et ne pourra plus combattre, à moins de disposer d'une autre paire de bras. Mais ce cas est plutôt rare.

DIARRHÉE SAUVAGE D'AKUTRUSS

Ce sort extrêmement vicieux se passe de description. La victime incapable de résister à la magie se trouvera sous l'emprise de maux de ventre affreux, et devra d'urgence trouver des toilettes sous peine de perdre une grande part de son charisme. De plus, la douleur et les contractions infligées vont diminuer largement ses capacités au combat.

NIVEAU 5

FLÈCHES SERPENTINES DE MALHEUR ADJACENT

Le jeteur de sort vise une cible vivante (le sortilège n'a aucun effet sur les morts-vivants), et la voilà entourée d'une tornade de miasmes magiques prenant la forme de fléchettes véhiculant un acide empoisonné. Si elle ne dispose pas rapidement d'un sortilège ou de protections adaptées, les flèches serpentes tournent de plus en plus près de la victime et finissent par dissoudre une partie de sa chair et parviennent à inoculer leur poison par les voies aériennes et intra-cutanées, causant la plupart du temps la mort. Il est possible d'éviter l'assaut en plongeant dans une eau profonde, en s'enroulant dans une cape magique bien épaisse ou en sautant dans la lave. Dans ce dernier cas, il faut assumer les conséquences.

MUTISME DE SARDULU

Voilà de quoi donner l'air stupide au mage ou à une créature qui a décidé de vous mener la vie dure. Votre cible se retrouve privée de parole... Ce qui a pour effet, dans le cas où vous affrontez un sorcier, de l'empêcher de lancer ses incantations jusqu'à ce qu'il trouve un contre-sort. Pour le reste des gens, ils auront simplement l'air bête mais ne souffriront que d'un petit effet de surprise. Très efficace pour empêcher les Nains d'utiliser leur compétence pénible.

DÉTECTION DE ZARLAGO (RITUEL)

◆ Ingrédients : cendres d'un oiseau carbonisé, poudre d'argent

C'est une version très avancée de la détection de Flumitor disponible au niveau 1... Récupérée et trafiquée par le vieux Tribert Zarlago, mage fou qui avait décidé de vouer sa vie au culte de Tzinntch et qui mourut dans un tragique accident de friteuse. La détection de Zarlago permet en tout cas de deviner où et qui sont les ennemis bien à l'avance, puisque le sortilège porte jusqu'à 2 km ! Il est plutôt recommandé en extérieur cependant car sa puissance est très grande. S'il est lancé dans un donjon bien peuplé ou même en ville, le mage n'arrivera pas à se focaliser sur un ennemi en particulier et ne recevra que des informations inutiles. Le rituel ne dure que cinq minute le mage devant tracer une figure à l'aide d'un mélange de cendres et de poudre.

NIVEAU 6

DÉMEMBREUR D'AKUTRUSS

Ce sortilège vicieux, exclusivement utilisé par les adeptes du Sanctuaire Magnifique de Tzinntch, est d'une efficacité redoutable et demande beaucoup d'énergie astrale et de concentration. Au niveau six, il arrache les doigts d'une main. Au niveau sept, il peut arracher une main/un pied. Aux niveaux huit et neuf, il arrache un bras ou une jambe. À partir du niveau dix, il peut aller jusqu'à l'ablation simultanée de deux membres, puis au niveau treize de trois membres, et à partir du niveau quinze des deux jambes et des deux bras, comme que le ferait un écartèlement. Ensuite, il est évidemment difficile pour la victime de se défendre ou d'attraper du chocolat dans un placard. On raconte que certains sorciers très calés parviennent aussi à supprimer la tête de leur cible.

IMPLOSION CRÂNIENNE DE TRUGILI

Quel sorcier n'a pas rêvé de faire éclater la cervelle d'un ennemi d'un simple geste ? Les sorciers sains d'esprit, me répondrez-vous. Enfin, grâce à ce sortilège, cette discipline est désormais à portée de main. Visez la cible, prononcez le mot de pouvoir, et *sprotch*. Votre cible décède immédiatement (sauf s'il s'agit d'un troll, car sa tête peut éventuellement repousser). L'implosion crânienne, comme la plupart des sorts léthaux instantanés, est à réserver à ceux qui ne disposent pas d'une grande résistance à la magie... Car bien sûr, on ne peut pas tuer n'importe qui d'un simple geste. Ce serait facile, n'est-ce pas ? C'est évidemment assez coûteux en énergie astrale.

INVOCATION DE SHALIBUKK (INVOCATION)

Pour se faire aider dans ses combats, le mage de Tzinntch peut appeler à lui une créature d'un plan d'existence peuplé essentiellement de bestioles malsaines. Ici, il s'agit du *Shalibukk* : il se présente sous la forme d'un bipède de petite taille, trapu et véloce, à la peau sombre et squameuse, armé de griffes longues et solides affûtées comme des sabres. Si vous arrivez à contrôler *Shalibukk*, il se précipitera sur vos ennemis et tentera de les mettre en pièces. Si vous n'arrivez pas à le contrôler et bien... Courez ! Consultez le *tableau des invocations* pour en savoir plus sur les possibilités de cette créature.

NIVEAU 7

RÉGURGITATION DE BLATTES

Ce sortilège n'est sans doute pas mortel, mais peut se révéler totalement désastreux pour certaines personnes, comme les elfes ou les dames de la haute société. C'est une malédiction qui fait vomir des blattes vivantes à une cible choisie par le mage fourbe et retors que vous êtes. Les blattes remontent directement de l'estomac du malheureux, ce qui lui cause une grande perte de courage et un désastre pour son charisme (ainsi qu'un goût affreux dans la bouche). On raconte qu'un elfe prêtre du nom de Radoulamiel s'est donné la mort après avoir été frappé par cette malédiction.

BRAS TENTACULAIRE DE SARDULU

Vous avez souvent entendu, lors d'un combat en mêlée, quelqu'un hurler dans votre dos "j'ai pas 4 bras !" au moment où vous appelez à l'aide. Il est évident que peu de gens disposent de quatre bras (du moins, si on oublie les créatures mutantes et les *Golbarghs*). C'est dans cette optique que ce sort a été créé : il permet de vous ajouter un bras tentaculaire qui combattra à vos côtés. Le bras sort directement de votre dos et se débrouille tout seul pour frapper votre agresseur, mais attention : pour qu'il soit efficace, il faut l'armer... Vous devez donc disposer d'une arme supplémentaire, et contrairement aux mages il a le droit d'utiliser n'importe quelle arme à 1 main (y compris les épées, haches, etc.). Le bras dispose des caractéristiques d'attaque/parade identiques aux vôtres, il peut attaquer et parer une fois par assaut tout comme vous. Si vous avez vraiment des problèmes et des armes à portée de main, vous pouvez bien en créer un deuxième... Mais le coût en énergie astrale n'est pas négligeable.

DÉSINTÉGRATION DE PORTE

Parfois, le mage n'a pas le temps ou l'envie de s'embêter à travailler sur une serrure pour se frayer un chemin. Grâce à ce sortilège très puissant, il peut tout simplement gommer une porte de la réalité. Cette pratique peut impressionner, dans la mesure où on peut l'utiliser sur des portes énormes, comme le pont-levis d'un château-fort... Attention toutefois, si la porte est magique ou enchantée, le sort sera sans effet.

NIVEAU 8

LIQUÉFACTION DE VANTOG

Voilà un autre des sortilèges vicieux employés par les mages de Tzinntch. Celui-ci permet de réduire à l'état liquide les pièces d'armure d'un combattant ! Il ne fonctionne pas sur les armures enchantées ou sur les robes de mage enchantées, mais permet parfois de laisser le champ libre aux combattants armés pour qu'ils infligent plus de dégâts. Une fois l'incantation lancée, la victime n'a plus qu'à pleurer et tenter de se défendre... Toutes les pièces solides de sa panoplie sont alors transformées en caoutchouc semi-liquide qui colle à sa peau mais ne les protège de rien. Une réussite à l'épreuve de résistance à la magie permet d'éviter ce sort. Il cause aussi la *Honte*.

INOCULATION DE LA TREMBLOTITE

Ce sort est d'un fonctionnement tout simple : il s'arrange pour faire attraper la tremblotite à une cible. Celle-ci peut tenter de résister à la magie, mais en cas d'échec elle se retrouvera instantanément sujette à tous les symptômes de la tremblotite, maladie qui fait trembler les mains et les pieds. Et ce, pour la durée normale de la maladie.

NIVEAU 9

MOISSONNEUSE DES LIMBES (INVOCATION)

Le mage de Tzinntch peut maintenant invoquer la Moissonneuse des Limbes pour faire le ménage dans un combat. Il s'agit d'un démon semi-mécanique provenant d'un plan d'existence découvert par hasard pendant l'ère du Chaos, à la suite d'un sortilège raté. Ce démon bizarre est hérissé de lames, de pics et d'extrémités contondantes, il a la hauteur d'une vache et la largeur de deux aurochs, c'est donc une grosse bête... Il se conduit de la façon suivante : une fois invoqué, il se précipitera sur la cible la plus proche et la frappera violemment jusqu'à ce que cette dernière cesse de bouger... Puis s'en prendra à la suivante, et ainsi de suite. Cela peut inclure les alliés du mage s'ils ne prennent pas leurs distances. Seul le mage sera épargné, à condition bien sûr d'avoir réussi son épreuve de contrôle lors de l'invoquant. La créature est couverte d'une épaisse carapace, mais n'a pas d'immunité particulière.

ÉVENTREUR DE TLIKAR

Ce sortilège est issu de la grande tradition des sorts de combats de Tzinntch. La victime désignée, si elle ne parvient pas à résister à sa magie, ressent immédiatement une atroce douleur au ventre. Elle constate alors que ce dernier est ouvert et que ses entrailles tentent de s'échapper par la blessure béante. Elle doit alors s'allonger ou s'asseoir, ne peut plus combattre bien sûr, et si elle n'est pas soignée rapidement, périra d'hémorragie ou d'autres séquelles liées à la disparition des organes internes.

NIVEAU 10

KATAH UL DEH IÄ TAHGU

Le mage de Tzinntch sera bien content d'avoir atteint le niveau dix pour profiter de ce sortilège au nom imprononçable, un sortilège de très haut niveau, élaboré par un linguiste spécialisé en vontorzien supérieur. La signification du sort serait « cent-yeux-arrachés-par-des-pinces-coupantes », il paraît donc évident qu'il s'agit d'un sort de bataille destiné à une utilisation en milieu ouvert, et de préférence dans le cas où les ennemis sont nombreux. Le port de lunettes est conseillé pour les alliés du jeteur de sorts, qui ont une chance d'être victime de zèle si le sort dégénère en critique, ou pire, en maladresse. Les victimes encaissent donc les dégâts réservés aux malheureux souffrant de blessures graves, écopant instantanément de tous les malus afférents à la condition d'aveugle aux yeux sanglants. Précisons que c'est un sort à garder pour les grandes occasions, car il a vite fait de vous donner une sale réputation !

APPEL DE MUKH'THULA (INVOCATION)

Les secrets de l'invoquant de ce démon de l'ancien monde ne sont connus que par les mages de Tzinntch. Contrairement à la Moissonneuse des Limbes, ce démon est appelé pour protéger le sorcier et lui permettre de vaquer à ses occupations alors qu'il est attaqué par un ou plusieurs ennemis. Mukh'Thula est une créature à la fois solide et rapide (sa capacité de mouvement est légèrement supérieure à celle d'un humain), qui offre l'avantage d'être bien protégée par une peau très épaisse et caoutchouteuse. Les armes contondantes ne peuvent l'endommager car elles rebondissent la plupart du temps sur son organisme. Une fois invoquée et maîtrisée, la créature va protéger le mage. Même si elle n'endommage que très peu les ennemis, elle pourra lutter pendant un temps considérable. Ce démon n'utilise pas d'armes et frappe à mains nues, produisant des dégâts de type contondant. Si son énergie vitale s'approche de zéro, elle retournera dans son monde la plupart du temps pour y lécher ses blessures.

NIVEAU 11

SAUT DU MÉTÉORE

Ce sortilège permet au mage de faire un grand bond aussi bien en longueur (1 mètre par niveau, c'est pas rien) qu'en hauteur (jusqu'à 5 mètres), et d'atterrir au milieu de ses ennemis en hurlant et en produisant la déflagration que causerait une petite météorite enflammée. Il va donc repousser tous les ennemis sur une zone de 5 mètres de diamètre, ennemis qui ont de fortes chances de tomber, et leur causera quelques dégâts de feu. Ensuite, le mage pourra reprendre le cours normal de ses activités, mais cet événement a de fortes chances de causer la peur aux ennemis impressionnables.

CHOMPEUR DE KARNAGH (RITUEL)

◆ Ingrédients : orties du chaos, griffe de troglyork

Ce rituel de courte durée (5 minutes suffisent) permet au mage de poser un piège aussi vicieux que meurtrier. Le mage crée ainsi une zone piégée de 2 mètres carrés, sensible à la pression ou au déplacement d'un corps. Toute personne marchant à cet endroit, n'ayant pas détecté le piège ni pratiqué un *dispel magic* efficace déclenchera deux mâchoires magiques et tranchantes à la puissance considérable. La cible sera coupée en deux au niveau de la taille. S'il s'agit d'une grande créature (ogre, troll, animal, monstre ou même géant) les dommages seront situés à 1 mètre vingt du sol environ. Rien ne résiste à la puissance des mâchoires, sauf peut-être la peau d'un golem de pierre.

NIVEAU 12

FOUETS DU MALHEUR DE VANTOG

Voici encore un sort permettant au mage de faire une cruelle démonstration de son pouvoir. Son bâton se transforme en fouet de feu, tandis qu'apparaît dans son autre main un fouet de glace. Les deux armes possèdent une vie propre, permettant au mage de devenir ainsi ambidextre le temps d'un combat et de larder ses ennemis de coups. Les armes portent à cinq mètres et produisent des dégâts magiques importants, de plus ils ne peuvent pas être parés mais seulement esquivés — le mage ne peut non plus parer avec ces armes. Il est préférable d'utiliser cette arme dans une grande pièce ou en extérieur, car il faut disposer de place pour manier ces engins. La valeur d'attaque du mage est aussi légèrement améliorée. Au titre des défauts, on pourra signaler que toute attaque ratée donnera lieu à une possibilité de toucher les alliés qui se trouvent à portée. Il n'est également pas possible au mage de lancer des sorts tant que ses fouets sont actifs. Abandonner le combat fera disparaître les fouets et permettra au sorcier de récupérer son bâton.

NIVEAU 13

CRIQUETS DU CHAOS (RITUEL, INVOCATION)

♦ Ingrédients : cendres de vierge tuée par un dragon, bougie verte

Grâce à ce rituel d'une durée de 10 minutes, le mage peut ouvrir une porte dimensionnelle sur une zone de son choix. Cette porte va permettre le déferlement d'une nuée de criquets du chaos. Ces créatures rouges, d'une vingtaine de centimètres de long, ne sont pas des insectes ordinaires : ils dévorent absolument tout en dehors de la pierre et le métal, et frapperont bien entendu n'importe qui, y compris le mage s'il n'a pas pris soin de se protéger ou de s'éloigner. L'arrivée de la nuée sur une zone causera la panique et tout être vivant n'ayant pas pris soin de se protéger intégralement et efficacement (par exemple en s'immergeant dans l'eau, en se changeant en pierre ou en s'enfermant dans une cave) périra en quelques minutes. Les criquets repartiront par la porte au terme d'un festin d'une trentaine de minutes, quand ils seront rassasiés. Enfin, tout cela reste théorique, car si le mage échoue à les renvoyer dans leur monde, ou bien s'il est inconscient, la situation peut se compliquer. S'ils restent coincés en terre de Fangh, il faudra trouver un autre mage de Tzintch pour les renvoyer dans leur monde, car une fois repus ils changeront de place jusqu'à ce qu'ils aient à nouveau faim... Consulter le tableau des invocations pour en savoir plus.

CLONAGE EXPRESS DE VANTOG

Le mage de Tzintch en difficulté peut, grâce à cet habile subterfuge, reporter l'attention des ennemis sur une ou plusieurs copies de lui-même. Le sortilège crée en quelques secondes plusieurs clones du mage, lesquels seront dirigés à distance par télépathie. Les copies ne peuvent lancer aucun sort bien sûr, et tout leur matériel est fictif puisqu'elles sont principalement illusoires. Elles ont un poids nul et ne déclencheront pas les pièges. La ressemblance est très bonne cependant, et les copies sont douées de parole : elles peuvent donc insulter les gens et créer de très bonnes diversions. Les gens très intelligents ne s'y laisseront pas duper. Le mage ne peut lancer d'autre sort pendant qu'il occupe à manipuler ses clones.

NIVEAU 14

VORTEX BLEU DE Foudre

Lorsque vient le temps des affrontements avec des ennemis trop nombreux, le mage de Tzintch de haut niveau — probablement devenu fou et mégalomane depuis longtemps — peut lancer sur une large zone cette tempête d'énergie dévastatrice. Le cataclysme ainsi créé se présente sous la forme de nuées bleues de foudre qui descendent du ciel et se chargent d'électrocuter toute forme de vie dans son rayon d'action. Les alliés du mage ainsi que lui-même ne sont bien sûr pas épargnés. La résistance à la magie ne change rien au problème, la foudre n'est pas sélective, et elle est d'ailleurs si volage que les dégâts subis sont assez difficiles à prévoir. Pendant la durée de la tempête, une trentaine de secondes, les cibles du sort ne peuvent rien faire d'autre que souffrir et crier.

RAYON MAJEUR DE TLIKAR

Voici la mise à jour de haut niveau du bien connu Rayon bleu de Karnagh. Quoi de plus spectaculaire en effet que ce gros rayon énergétique de couleur rouge qui part de votre bâton pour frapper la cible et la consumer en partie ? De quoi ravir l'esthète qui sommeille en vous. L'armure de votre ennemi sera consumée pour moitié et les dégâts causés sont en général très importants.

NIVEAU 15

CAUCHEMAR MUTAGÈNE DE SARDULU

Pour semer la panique, la misère et la désolation, rien de tel que ce sortilège très impressionnant. Il en appelle aux forces primaires du Chaos, lesquelles sont poussées à se manifester sur une zone désignée par le mage. Toutes les formes de vies se trouvant à ce moment sur la zone en question se verront affublées de mutations diverses. Le Chaos sera concentré sur la zone pendant une heure, puis s'en ira. Mais les effets de la maladie mutagène, eux, resteront jusqu'à ce qu'ils soient résolus. Pour en savoir plus sur la mutation, consulter le guide des « Maladies en Terre de Fangh ».