

GRIMOIRE DU MAGE DE LA TERRE

Version 1.0, niveaux 1 à 10

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 SPÉCIALITÉ DU MAGE DE LA TERRE

La magie de la terre peut sembler ridicule à l'ignorant. Pour certains, elle se rapproche de la béatitude écologique des druides et des elfes sylvains coiffant les poneys sous la lune argentée. Hors, cette discipline n'a rien d'une partie de rigolade. On y trouve des sortilèges très variés : guérison, soin, camouflage, sorts offensifs ou défensifs, sorts de masse, invocations, embûches, pièges. Une offre très complète même si l'on a tendance à se poser des questions dans les premiers niveaux, car les sortilèges du débutant n'ont rien d'extraordinaire. Un excellent choix cependant pour une deuxième spécialité.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. 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

Il existe quantités d'invocations diverses : élémentaires, animaux, démons, familiers, esprits, fantômes, etc. Hélas, ces invocations présentent un certain danger, aussi celles-ci ne sont pas disponibles pour les mages de niveau 1.

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

Pour accéder à certaines invocations vous devrez parfois disposer de certains livres, et vous trouverez tous les détails concernant les créatures et les modes opératoires des invocations dans le « grand tableaux des invocations »

Avec les travaux de :

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

NIVEAU 1

ENSABLEMENT OCULAIRE DE MUNFF

Le jeteur de sort fait appel aux forces de la Terre pour générer une poignée de sable qui s'installe d'elle-même dans les yeux de l'ennemi. Un sort particulièrement utile pour faire perdre du temps à un monstre un peu trop habile. Hélas, ceux qui résistent bien à la magie sont rarement atteints.

ONCTION DES IVROCHAIS (RITUEL)

◆ Ingrédients : poils de barbe de géant vert, huile, cresson, herbe de Nilla

Au terme d'une préparation de cinq minutes dans un récipient propre, cet onguent une fois influencé par la formule adéquate permet au pratiquant de la Terre de réduire des plaies, des hématomes et de convertir son énergie astrale en énergie vitale. Le produit doit être utilisé immédiatement. Par contre, ça ne sent pas très bon.

GÉOLOCALISATION SUBHARMONIQUE (RITUEL)

◆ Ingrédients : parchemin vierge, plume, dague

Grâce à ce rituel assez simple, le mage utilise la résonance interne de la planète pour se faire indiquer sur le parchemin (sur une carte même sommairement tracée), la direction à prendre pour parvenir à un point donné. Il faut environ cinq minutes pour mener le rituel à bout. Cette technique a été détournée plus tard pour fabriquer en série les fameux GPS, les Géolocalisateurs à Perception Subharmonique.

CAMOUFLAGE DE ZUBAK

Le mage ainsi que d'éventuels membres de son groupe se fondent grâce à ce sortilège dans une gangue de végétation qui leur servira de couverture, à condition bien sûr que le milieu s'y prête. Ils ne pourront pas se camoufler dans la végétation d'un souterrain, dans un palais ou dans une boutique. Affectés par le sort, les membres du groupe deviennent virtuellement indétectables, sauf par des créatures douées d'un instinct puissant ou d'un odorat hors normes. Bien entendu, ils ne peuvent pas se déplacer et doivent attendre que l'ennemi s'éloigne de lui-même.

NIVEAU 2

PLUIE DE GRAVILLONS VENGEURS

Autant être clair, c'est un sort de bourrin. Le mage invoque une tornade de gravillons, qui vont sans distinction frapper les ennemis, les amis, le décor et les animaux familiers dans une zone restreinte. La grosseur et la violence des gravillons va s'améliorer avec l'expérience du lanceur, mais malheureusement les projectiles vont rester à jamais aveugles et bêtes. Il faut donc utiliser ce sortilège avec parcimonie, ce qui est de toutes façons une obligation dans la mesure où il est nécessaire de dépenser une grande quantité d'énergie astrale. Utilisable en extérieur uniquement.

ARBRE COGNEUR DE MORZAK

Si le combat se déroule en milieu forestier (sous un arbre ou assez proche), le mage de la Terre peut disposer d'un allié supplémentaire le temps d'un combat. L'arbre se transforme en machine à baffes, et frappera de ses branches basses tout ennemi du mage passant à portée. Les dégâts sont rarement considérables, en revanche il attaque plusieurs fois par assaut, selon le nombre de branches disponibles. Les alliés du mage sont épargnés, du moins tant que celui-ci est conscient. L'idéal est donc de rassembler toute l'équipe sous l'arbre en question et d'attendre que les ennemis s'approchent.

VAGUES SOUTERRAINES DE SHMUR

Ce sortilège est assez amusant : il fait naître sous les pieds d'un ennemi des fluctuations du terrain complètement aléatoires. La cible va se retrouver sur un tapis de terre mouvante, ressemblant pour le coup à un danseur de twist. Ses caractéristiques sont bien sûr diminuées, mais aussi sa vitesse de déplacement. Le sortilège est assez fourbe, car si la cible a la bonne idée de s'éloigner, les vagues souterraines le suivront. Ne fonctionne qu'en milieu naturel, et donc jamais dans une maison (sauf si c'est une vieille ferme, et que le sol est en terre battue).

NIVEAU 3

GARDIEN DE L'ESSENCE PRIMALE (RITUEL)

◆ Ingrédients : huile standard, gui, herbe grise du marais

Dans certains cas, vous aurez besoin de garder un cadavre "au frais" pour assurer sa conservation. Prenons le cas du décès d'un partenaire, qui n'aurait pas perdu son intégrité physique (qui n'aurait pas été victime, par exemple, d'un Claptor de Mazrok). Le rituel en question vous permet de garder son corps en l'état, jusqu'à ce que vous soyez en mesure de lancer un sort de résurrection (ou d'acheter les services d'un mage compétent dans ce domaine). Il faut néanmoins près de deux heures de rituel, car la préparation se fait à chaud et la décoction magique doit être appliquée sur tout le corps (préalablement dévêtu) du moribond. La durée de la conservation dépendra du niveau du jeteur de sort.

CHEMIN MORTEL DE GULDUR

Grâce à ce sortilège bien pratique issu de l'école de *Magie de la Terre*, le jeteur de sort peut faire jaillir du sol un certain nombre de pics sur une petite zone définie. Ces pieux chaotiques causent des blessures et handicapent sévèrement les victimes, mais ne font pas dans le détail. C'est pourquoi il faut s'assurer qu'aucun équipier ne soit dans le voisinage de la zone, par exemple au cours d'un combat au corps à corps. Les pics rentrent dans le sol au bout d'une quinzaine de secondes, laissant derrière eux des fractures ouvertes et des souliers endommagés.

SURFACE MOUVANTE DE SHMUR

Voici un sort de combat très utile malgré son appellation inoffensive. Correctement lancé sur un terrain naturel (terre, prairie, sable, etc.), il vous crée une zone de cinq mètres de diamètre dans laquelle tout le monde s'empêtre et s'engluie. Il devient plus difficile de combattre, de faire des pirouettes et de bouger. Il est encore plus difficile d'éviter les flèches tirées par vos équipiers. Les alliés peuvent échapper à la surface mouvante en restant sur le pourtour, mais s'ils y mettent les pieds, ils en subiront les désagréments.

BUISSONS VENIMAX (RITUEL)

◆ Ingrédients : sang de porc, soufre en poudre

Si vous avez la main verte, vous pouvez pratiquer ce rituel à peu près n'importe où sur un sol terreux et disposer d'un piège redoutable. Il vous faudra dix minutes de préparation, puis vous disposerez les ingrédients sur la zone prévue. Trente minutes plus tard, l'espace désigné sera envahi de buissons épineux, capables de freiner n'importe qui. Les buissons ne sont pas bien solides et peuvent être décimés par le feu ou le gel, mais la moindre égratignure au contact sera suivie des effets dramatique d'un poison dévitalisant qui dure un bon moment. Si la victime ne peut se soigner, elle y perdra la vie.

ARMURE DE BOUE DE ZUBAK

Chaque école de magie possède ses sortilèges de protection. Celui-là représente le premier niveau de protection de la magie de la Terre. Une croûte de boue magique vient se plaquer sur le jeteur de sort, sans pour autant l'empêcher de se mouvoir ou d'agir. La boue ainsi formée absorbera les impacts dans une certaine mesure, et s'en ira d'elle-même lorsque le combat sera terminé (vous libérant par la même occasion d'éventuels parasites ou acariens). En revanche, le charisme du mage en prend un coup pendant la durée du sortilège, puisqu'il se met à ressembler à une statue de glaise mouvante.

NIVEAU 4

ROCHER DESTRUCTEUR DE PIAROS

Pour défoncer une porte, écraser un ennemi ou impressionner un ours fâché. Le mage arrive à convaincre les dieux de la présence d'un rocher de belle taille qui surgit d'un autre plan d'existence pour se diriger verticalement ou horizontalement sur une cible. À moins d'avoir une très grosse raquette et une force étonnante, la cible a peu de chance d'en sortir indemne.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE MINEUR (INVOCATION)

Vous avez maintenant la possibilité d'invoquer des élémentaires mineurs de la Terre. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les détails de cette discipline.

ARMURE DE PIERRE DE ZUBAK

C'est le deuxième niveau de sortilège de protection de la magie de la Terre. Une gangue de pierre magique vient se plaquer sur le jeteur de sort, sans pour autant l'empêcher de se mouvoir ou d'agir. L'armure ainsi formée absorbera les impacts dans une certaine mesure, et s'en ira d'elle-même lorsque le combat sera terminé. En revanche, le charisme du mage en prend un coup pendant la durée du sortilège, puisqu'il ressemble à une statue étrange qui bouge.

NIVEAU 5

SIMULACRE DE BOUE

Le simulacre de boue permet de faire surgir une grossière copie d'un adversaire de niveau inférieur à celui du mage, en terre meuble et en rocher. Il provoquera les mêmes dommages que l'original et aura les mêmes caractéristiques, hormis celle de lancer des sorts. Il possède deux fois moins de points de vie mais ne subit aucun dommage supplémentaire lors d'un coup critique.

APPEL DU GRAND MILLEPATTE (INVOCATION)

Vous avez maintenant la possibilité d'invoquer le Grand Millepatte. C'est un être transnaturel ressemblant à un gros insecte de couleur bleue, de quatre mètres de long et haut d'environ un mètre. Il vit dans les tunnels qu'il creuse dans un plan d'existence qui n'est pas le nôtre, et sortira du sol comme une furie si jamais vous avez le culot de le déranger. Comme toutes les créatures invoquées, il ne combattra à vos côtés que si vous parvenez à le contrôler, sinon il se jettera sur tout ce qui bouge. Il est assez impressionnant pour les ennemis (en particulier les gobelins) : il bouge affreusement vite et sa carapace est très épaisse. Il attaque avec ses mandibules, ne fait pas beaucoup de dégâts mais représente un challenge pour de nombreux combattants. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur cette créature.

NIVEAU 6

REGARD PÉTRIFIANT DE RAYJIN

Le regard pétrifiant fut mis au point par une élémentaliste has-been du nom de Rayjin, d'après l'observation de la technique favorite de deux créatures sympathiques : la gorgone et le basilique. Ce qui deviendra un sort puissant de dissuasion et fera la fortune douteuse d'un certain nombre de revendeurs de nains de jardin décoratifs peu scrupuleux devait à l'origine servir à figer le visage de son utilisateur et éviter le vieillissement, par le simple fait de s'auto-pétrifier la face devant son miroir. Force est de constater que le dosage échoua, et que l'usage coquet du sort fut rapidement transformé par quelques malveillants amateurs de statues réalistes. Les commentaires de la créatrice et le courage de celle qui est aujourd'hui connue comme « Jiji tête de brique » en référence à son nouveau visage, ont d'ailleurs été immortalisés par les ménestrels de toute la terre de Fangh (« D'abord, j'avais peur, j'étais pétrifiée... »). Un mage jetant le regard pétrifiant doit opposer ses talents à l'intelligence de son adversaire. Si celui-ci échoue, il sera immédiatement changé en statue de pierre et étouffera progressivement jusqu'à ce qu'un contre sort soit lancé. S'il décède dans ces conditions, il sera changé en pierre à jamais. Attention ! Ce sort peut être renvoyé par un miroir.

TERRASSEMENT DE SHMUR

Les aventuriers sont parfois amenés à creuser des trous pour se tirer d'une situation. Cela peut être dans le but d'installer un piège, de passer sous un mur, d'enterrer un trésor ou un camarade, ou pour faire des farces. Ce sortilège de la Terre permet de faire exécuter le travail par les élémentaires de la Terre eux-mêmes... Fonctionne sur tout type de terrain naturel meuble : terre ou sable. L'énorme avantage de ce sortilège est que les déblais disparaissent d'eux-mêmes et sont absorbés par la terre. La grandeur du trou pratiquée dépend du niveau du mage.

NIVEAU 7

SABLES MOUVANTS DE FALCOR

Les sables mouvants de Falcor transforment une zone de terre en véritable fondrière (valable donc uniquement en extérieur ou sur sol de terre battue), qui engloutit toute personne présente sur une zone circulaire de 4m de rayon. Les malheureux prisonniers du dispositif magique doivent tenter de s'extraire par la force et l'adresse de ce piège, avec une difficulté croissante pendant cinq minutes, à mesure qu'ils s'enfoncent. S'ils échouent ils seront impitoyablement engloutis sous terre, sous les yeux du mage ricanant. En raison du caractère fourbe du sort, les points d'expérience gagnés en tuant des ennemis sont fortement diminués, et bien sûr il est impossible de fouiller les corps qui disparaissent ainsi à tout jamais sous forme d'offrande à Dame Nature.

INTANGIBILITÉ DE GAROU GAROU

Inventé par un mage toujours dans la dèche et peu porté sur la morale, le sort d'Intangibilité permet au lanceur de se fondre dans une paroi de terre ou de pierre pour la traverser comme s'il s'agissait d'un liquide, ce qui est assez pratique pour piquer une bière chez le voisin, épier la voisine qui prend son bain et finalement repartir discrètement chez soi ni vu ni connu. Lorsqu'il jette l'Intangibilité, le mage peut traverser autant de parois qu'il possède de niveaux, mais doit se rematérialiser s'il veut agir sur quelque chose (et lancer le sort à nouveau pour revenir). Ce sortilège ne marche pas sur les parois de bois ou de métal : le magicien pourrait risquer de rester coincé à jamais dans la surface qu'il a tenté de traverser. Le matériel et les vêtements qu'il porte est affecté par le sort également.

NIVEAU 8

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRES INTERMÉDIAIRES

Le mage peut désormais invoquer des élémentaires intermédiaires de la Terre, plus puissants que les élémentaires mineurs auxquels il a peut-être eu recours déjà dans sa jeunesse insouciante. Bien entendu, ces monstres sont plus difficiles à contrôler. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

POLYMORPHIE BOUEUSE DE BOTOX (RITUEL)

◆ Ingrédients : argile ou terre, poudre de malachite

La polymorphie boueuse consiste à se tartiner le visage d'argile, qui se mettra immédiatement à fusionner avec la peau. Le mage façonne alors son visage qui prend l'apparence exacte de la personne à qui il désire ressembler et fixe le tout à la poudre de malachite. La polymorphie boueuse peut également être utilisée sur les mains pour fabriquer momentanément une arme de fortune, une clé ou un ocarina. La plupart des vieux élémentalistes l'utilisent pour draguer dans les bals de promo des écoles de mages, mais le sort laisse un désagréable goût de terre sur les lèvres et ne dure qu'une heure avant que le faciès ne commence à fondre. La transformation, sous forme de rituel, prend à peu près cinq minutes.

NIVEAU 9

TEMPÊTE ROCHEUSE DE GULDUR

Ce sort n'est rien d'autre qu'une version avancée de la pluie de gravillons vengeurs, qui nous vient du même auteur. Ce sortilège couvre une plus large zone et les projectiles sont beaucoup plus gros, atteignant parfois le kilo. Les rocs descendent du ciel en un tourbillon d'une incroyable vitesse, frappent tout le monde et détruisent tout sur leur passage. On peut ainsi tuer les créatures les plus faibles et réduire un camp à l'état de débris, mais comme la plupart des sortilèges de la Terre, cette tempête ne fait pas la différence entre les ennemis et les alliés.

VÉLOCITÉ DE GROUPE DE ZUBAK (RITUEL)

◆ Ingrédients : feuille de boulorne, sarments de vigne séchés

Ce sortilège est parmi les plus prisés pour les mages n'ayant pas encore la capacité de téléporter leur groupe car il offre une incomparable assistance à tout déplacement en milieu naturel. Le rituel ne dure que cinq minutes, ensuite de quoi la terre se transforme sous les pieds des voyageurs, devenant une sorte de tapis roulant permettant de voyager beaucoup plus vite et de façon plus sûre, et ce quel que soit l'environnement. Les voyageurs ne souffrent pas des malus de déplacement relatifs au terrain et leur capacité de mouvement est multipliée par deux. De plus, les rencontres sont aussi beaucoup plus rares car la plupart des créatures se méfient de gens qui se déplacent aussi vite sur un terrain mouvant. Fonctionne également si les voyageurs sont à cheval ou en chariot, multipliant encore la vitesse de ces derniers. Il est toutefois restreint à huit créatures vivantes. Ce sort n'est pas utilisable en combat car il fait appel à des forces de la Terre pacifiques.

NIVEAU 10

POSSESSION DE NUBIK (RITUEL)

◆ Ingrédients : poudre de malachite

Au terme d'une préparation de cinq minutes, le mage peut se transformer en golem de pierre, résultat d'un douteux procédé de possession inversée. Il possède donc les aptitudes et les pouvoirs d'un golem de pierre puissant, ce qui lui permet de continuer à jeter des sorts de la Terre tout en améliorant sa force de frappe. En cas d'échec critique au sortilège, il existe une chance hélas qu'il reste à tout jamais dans cet état... Voir les aptitudes du golem dans le « grand tableau des invocations ».

PRISON DE LA TERRE

Le mage fait apparaître autour d'une cible (à condition que celle-ci ne soit pas trop résistante à la magie...) une impénétrable prison végétale. En quelques secondes, la cible se retrouve entourée de lianes épaisses, de branches de bois dur et de buissons à longues épines chargées d'énergie mystique (à travers laquelle on ne peut lancer aucun sort, ni dans un sens ni dans l'autre). Il faut enchaîner de nombreuses tentatives alliant la force à l'adresse pour espérer se sortir d'une telle prison, ce qui laisse tout le temps au mage de préparer son prochain coup. La prison végétale se désagrège au bout de plusieurs minutes, dépendant du niveau du mage.