

LES CHRONIQUES DE MORTRAS

Livre des Sorts

vive les Mariés !



Rappels sur la magie

- Lancer un sort prend un nombre de secondes équivalent à son niveau.
- Il existe trois types de sorts :
 - **Les sorts offensifs** : ceux qui infligent des dégâts, ils sont représentés par une balle en mousse (*fournie par vos soins*). Si la balle touche la cible ou n'importe quelle pièce de son équipement, elle subit les dégâts indiqués par le lanceur.
 - **Les sorts néfastes** : ils infligent un état négatif (sommeil, paralysie, etc...) et sont tout simplement représentés par le fait de montrer la victime du doigt.
 - **Les sorts bénéfiques** : lancer une amélioration magique sur un allié suppose de le toucher de la main.
- Un lanceur de sorts récupère un point de magie toutes les deux heures.
- Entre parenthèses, à côté du nom de chaque sort, vous sera indiqué le nombre de points de magie qu'il coûte.
- Les sorts infligeant des dégâts coûtent une balle en mousse (*fournie par vos soins*) et des points de magie. Vous ne pouvez lancer, par combat, plus de sorts offensifs que vous n'avez de balles. Vous récupérez vos balles à la fin du combat.
- Vos points de magie et votre nombre de balles ne peuvent dépasser le nombre que vous en avez au début du jeu. Certains procédés vous permettront d'augmenter ce nombre.
- Vous n'avez pas besoin de posséder le niveau inférieur d'un sort pour en acquérir le niveau supérieur.
- Les anciens joueurs peuvent posséder des sorts dont le coût ou l'effet diffère. Ils doivent se référer en ce cas aux anciennes règles (Les Aventuriers de la Chroma).
- Les sorts de masse affectent ennemis et amis sans distinction. Attention aux sorts de masse !



Sorts offensifs

Niveau 1 :

Déflagration (1) : inflige deux points de dégâts.
Annoncez « Déflagration : deux ! ».

Projectile magique (1) : inflige un point de dégât perce-armure. Annoncez « Un perce-armure ! ».

Éclat de givre (1) : inflige un point de dégât ainsi qu'une paralysie de cinq secondes. Annoncez « Un paralysie cinq secondes ! ».

Niveau 2 :

Foudre (2) : inflige trois dégâts. Annoncez « Foudre : trois ! ».

Pilier de lave (3) : inflige deux dégâts perce-armure. Annoncez « Deux perce-armure ».

Niveau 3 :

Météore (4) : inflige quatre dégâts. Annoncez « Météore : quatre ! ».

Jet d'acide (4) : inflige trois dégâts perce-armure. Annoncez « Acide : trois perce-armure ! ».

Bombe de mana (5) : inflige deux dégâts de masse (pour tout ceux qui l'entendent).
Annoncez « Deux de masse ! ». Pas besoin de balle, vous devez frapper le sol avec votre poing (ou votre bâton).



Sorts néfastes

Annoncez le nom de l'effet.



Niveau 1 :

Sommeil (2) : la cible subit un sommeil magique de dix minutes. Elle ne peut être réveillée.

Oubli (2) : la cible oublie les cinq dernières minutes. Elle s'en souviendra douze heures plus tard.

Peur (1) : la cible est terrifiée durant quinze secondes.

Vérité (2) : la cible doit répondre par oui ou par non à trois questions.

Mutisme (1) : la cible perd la parole pour dix minutes.

Choc (2) : la cible est renversée, il lui faut 5 secondes pour se relever. Annoncez « Choc ! ».

Niveau 2 :

Amnésie (3) : la cible oublie les trente dernières minutes. Elle ne s'en souviendra qu'au bout de vingt-quatre heures.

Terreur (2) : la cible est terrifiée une minute.

Vérité améliorée (3) : la cible doit répondre de la façon la plus précise possible à deux questions.

Cécité (2) : la cible est aveuglée pendant deux minutes.

Paralysie (2) : la cible subit une paralysie (des jambes) d'une minute.

Pétrification (3) : la cible est pétrifiée pendant deux minutes. Elle ne peut subir de dégâts sur cette durée. **Pas d'immunité.**

Folie furieuse (3) : la cible devient folle de rage durant cinq minutes ou jusqu'à ce qu'elle tombe en agonie. Pendant cette période elle s'attaque à n'importe qui et bénéficie de 2 PV supplémentaires.

Onde de choc (4) : renverse tout le monde autour de vous. Il leur faut 5 secondes pour se relever. Annoncez « Choc de masse ». Vous devez frapper le sol avec votre poing (ou votre bâton).

Niveau 3 :

Contrôle mental (6) : la cible est sous les ordres du lanceur pendant cinq minutes. Elle ne peut effectuer d'action suicidaire. Elle oublie également les cinq dernières minutes pour vingt-quatre heures. **Pas d'immunité.**

Sorts bénéfiques :

Niveau 1 :

Soin magique (1) : le bénéficiaire regagne un point de vie instantanément, sauf s'il est au combat : en ce cas, il doit attendre la fin du combat.

Jouvence (2) : le bénéficiaire regagne un de ses points d'armure instantanément, même durant un combat.

Épuration (1) : le bénéficiaire supprime un des effets négatifs qu'il subit (cécité, peur, paralysie, ect...).

Armure magique (1) : le bénéficiaire gagne un point d'armure supplémentaire pour une heure. Non cumulable.

Puissance décuplée (2) : le bénéficiaire inflige un point de dégât supplémentaire pendant une heure. Non cumulable.

Agilité décuplée (1) : le bénéficiaire gagne une esquive pendant une heure. Non cumulable.

Résistance décuplée (1) : le bénéficiaire gagne une immunité pendant une heure. Non cumulable.



Niveau 2 :

Don de mana (2) : le bénéficiaire regagne un point de magie.

Sauvegarde (2) : le bénéficiaire, s'il tombe à 0 points de vie durant l'heure qui suit, n'agonise pas et regagne immédiatement un point de vie.

Carapace (3) : le bénéficiaire ignore les trois prochains dégâts ou effets néfastes qui lui sont infligés durant la prochaine heure.

Polissage enchanté (3) : le bénéficiaire regagne deux points d'armure perdus, même durant un combat.

Aura bienveillante (3) : toutes les personnes autour du lanceur regagnent un point de vie. Annoncez « Soins de masse ! ». Utilisable en combat.

Niveau 3 :

Soins exceptionnels (4) : le bénéficiaire regagne tous ses points de vie et un de ses points d'armure perdu instantanément, à la fin du combat si ce sort est utilisé en combat.

Résurrection (6) : ramène le bénéficiaire à la vie. Il doit être mort depuis moins d'une heure et le corps doit encore être fonctionnel. Le bénéficiaire perd définitivement un point de vie.