

COLLECTANEA .I



Nouveaux
Sortilèges





Affutage (Terre)

Affutage rend plus aiguës les armes tranchantes ou perforantes faites en partie ou totalement de métal. Il n'est pas possible de lancer Affutage sur une arme déjà affectée par un effet magique.

Simple

- ◆ **Portée :** (Acuité) mètres
- ◆ **Durée :** 5 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une arme

L'arme bénéficiant d'affutage se voit conférer un bonus de +2 aux dommages.

Avancé

- ◆ **Portée :** (Acuité) mètres
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une arme

En plus du bonus aux dommages du Degré Simple, les armures voient leur valeur de Protection réduite d'un point contre les attaques portées avec l'arme affutée. Cet effet ne s'applique pas aux points de Protection d'origine magique.

Supérieur

- ◆ **Portée :** (Acuité) mètres
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** spécial

Le lanceur peut affecter autant d'armes à portée de sort que sa Volonté. Toutes les armes concernées se voient conférer un même bonus de +2 aux dommages et une réduction d'1 point de Protection des armures. Affutage peut également affecter les armes non métalliques, du moment qu'elles sont tranchantes ou perforantes.

Camouflage (Terre)

Simple

- ◆ **Portée :** contact
- ◆ **Durée :** 1 heure
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Ce sortilège altère le lanceur et ses possessions afin qu'ils se confondent avec leur environnement immédiat. Il octroie un bonus de +5 aux jets de Dissimulation (+10 si le lanceur demeure immobile) tant que la vision est impliquée. Tout objet camouflé avec le lanceur dont il se sépare ne serait-ce qu'un instant n'est plus affecté par le sortilège, même s'il le reprend aussitôt.

Avancé

- ◆ **Portée :** contact
- ◆ **Durée :** 2 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** une créature vivante

Le sortilège peut affecter une créature autre que le lanceur, s'il la touche alors qu'il déclenche Camouflage. Il dure également deux fois plus longtemps qu'au degré Simple.

Supérieur

- ◆ **Portée :** contact
- ◆ **Durée :** 2 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** une créature vivante

Camouflage permet désormais d'altérer en partie les bruits et odeurs émis par le lanceur. Le bonus s'applique aussi aux sens de l'ouïe et de l'odorat. Le sortilège affecte également les jets de Furtivité.

Contresort

Contresort existe en quatre versions, une par élément/saison. Lorsqu'il est lancé, il demeure en attente et se déclenche dès qu'un sortilège du même élément/saison est lancé contre son bénéficiaire. Ce déclenchement ne dépend pas de la nature du sortilège (qui peut

même être bénéfique) mais de son élément/saison. Contresort neutralise complètement le sortilège si ce dernier avait un Degré de puissance égal ou inférieur au Contresort. Si le sortilège est d'un Degré de puissance supérieur, il fait effet normalement. Contresort cesse d'agir dès qu'il tente de neutraliser un sortilège, qu'il y parvienne ou non. Dans le cas de sortilèges pouvant affecter plusieurs cibles, seul le bénéficiaire du Contresort sera protégé et les autres cibles seront affectées normalement.

Simple

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 30 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une créature vivante

Une personne ne peut être protégée que par un seul Contresort à la fois.

Avancé

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 1 heure
- ◆ **Zone d'Effet :** une créature vivante

On peut accorder le bénéfice de deux Contresorts à une même cible. Ils doivent être lancés par la même personne au Degré Avancé et concerner deux éléments différents

Supérieur

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 2 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** une créature vivante

Un ou plusieurs lanceurs peuvent faire bénéficier une même cible de trois Contresorts. Ils doivent concerner des éléments différents et être lancés au Degré Supérieur. Les lanceurs ne sont pas obligés d'appartenir à la même tradition magique. d'altérer en partie les bruits et odeurs émis par le lanceur. Le bonus s'applique aussi aux sens de l'ouïe et de l'odorat. Le sortilège affecte également les jets de Furtivité.



Dessiccation (Feu)

Ce sortilège provoque l'assèchement brutal et l'évaporation de tous les liquides dans sa zone d'effet. Au Degrés Avancé et Supérieur, il est également employé par les Magistères versés dans la magie estivale comme sortilège offensif, ce qui leur permet d'éviter d'incinérer leurs adversaires...

Simple

- ◆ **Portée :** (Acuité) mètres de rayon
- ◆ **Durée :** instantané
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Tous les liquides présents à portée disparaissent instantanément. Dessiccation affecte une quantité maximale de 20 litres de liquide.

Avancé

- ◆ **Portée :** (Acuité) mètres de rayon
- ◆ **Durée :** instantané
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Dessiccation peut affecter jusqu'à 100 litres de liquide. Le lanceur peut choisir de ne pas affecter les liquides à portée mais spécifier une créature vivante pour lui infliger 3D de dommages.

Supérieur

- ◆ **Portée :** (Acuité) mètres de rayon
- ◆ **Durée :** instantané
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Le sortilège peut affecter jusqu'à 500 litres de liquide. S'il cible une créature vivante, celle ci encaissera 5D de dommages.

Désagrégation (Terre)

Désagrégation altère la matière et la rend facile à déchirer, couper, casser ou creuser sans le moindre effort. La matière affectée prend une teinte grisâtre et devient poreuse, effilochée ou friable.

Simple

- ◆ **Portée :** (Volonté) mètres
- ◆ **Durée :** permanent
- ◆ **Zone d'Effet :** 1 mètre de rayon

Affecte jusqu'à un kilo de tissu, de bois, de métal malléable (plomb) ou de roche tendre dans la zone d'effet.

Avancé

- ◆ **Portée :** (Volonté) mètres
- ◆ **Durée :** permanent
- ◆ **Zone d'Effet :** 1 mètre de rayon

Désagrégation peut affecter un kilo de matière dure (métaux, pierre de taille...) ou cinq kilos de matière plus fragile à portée.

Supérieur

- ◆ **Portée :** (Volonté) mètres
- ◆ **Durée :** permanent
- ◆ **Zone d'Effet :** 2 mètres de rayon

Peut affecter jusqu'à 50 kilos de matière fragile, 10 kilos de matière dure ou 1 kilo de matière spéciale. Une matière est considérée comme spéciale si elle est imprégnée de magie, marquée par un Glyphes ou produite par une opération ésotérique comme le diamantinage par exemple.

Excavation (Terre)

Le sortilège d'Excavation invoque une force magique qui détruit la terre, le sable ou la pierre, dans la direction souhaitée par le lanceur. La matière minérale est tout simplement réduite à néant

et il n'en demeure qu'un nuage poussiéreux qui se dissipera progressivement. Excavation requiert une concentration minimale et il cessera donc de faire effet si le lanceur entreprend une autre tâche complexe (combattre, lancer un sortilège, lire un ouvrage compliqué, écrire une lettre...). Les trous ou galeries causés par Excavation sont assez grossiers et il peut s'avérer indispensable de les renforcer, pour éviter un éboulement ou un effondrement. Plus l'excavation est profonde et plus les risques sont élevés, car le sortilège provoque l'anéantissement très rapide de la matière ciblée...

Simple

- ◆ **Portée :** 6 mètres
- ◆ **Durée :** 2 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Excavation est en mesure de creuser environ 1 mètre cube par période de 30 minutes dans le sable, la boue ou la terre meuble.

Avancé

- ◆ **Portée :** 6 mètres
- ◆ **Durée :** 3 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Le sortilège est désormais capable d'attaquer la pierre relativement tendre ou les ouvrages maçonnés à raison d'un mètre cube par période de 60 minutes.

Supérieur

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 4 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Excavation peut creuser la pierre la plus dure ou les ouvrages fortifiés à raison d'un mètre cube par période de 120 minutes. Les éléments ou minerais métalliques présents dans la zone excavée sont partiellement attaqués et deviennent le plus souvent fragiles ou inutilisables.

Façonnage (Eau)

Ce sortilège permet d'altérer la forme d'un volume de liquide et de maintenir cette forme tant qu'il fait effet. Pendant que Façonnage agit, le lanceur peut modeler le volume de liquide à sa guise.

Simple

- ◆ **Portée :** 5 mètres
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Le sortilège peut altérer la forme d'un volume de liquide ne dépassant pas 1 mètre cube (10 litres). La résistance du liquide peut être altérée jusqu'à atteindre celle d'un tissu épais..

Avancé

- ◆ **Portée :** 10 mètres
- ◆ **Durée :** 30 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Façonnage affecte un volume pouvant atteindre 10 mètres cube (environ 100 litres). La densité du liquide peut être altérée jusqu'à atteindre celle du bois.

Supérieur

- ◆ **Portée :** 15 mètres
- ◆ **Durée :** 1 heure
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Le volume maximal qui peut être affecté par le sort est de 50 mètres cubes (500 litres). La densité du liquide peut être altérée jusqu'à égaler celle du bronze.

Fluide corrosif (Eau)

Ce sortilège permet de faire apparaître de fines gouttelettes d'une substance très corrosive sur les paumes du lanceur. Ce fluide épargne la chair du lanceur mais s'attaque à toutes les autres

substances avec lesquelles il entre en contact, y compris ses propres possessions.

Simple

- ◆ **Portée :** contact
- ◆ **Durée :** 6 tours
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Le contact du Fluide corrosif inflige 1d6 points de dommage. Durant les cinq tours suivants, si la victime ne parvient pas à essuyer ou laver tout le fluide, elle subira 1d6/2 points par tour. Les effets de plusieurs contacts sont cumulatifs.

Avancé

- ◆ **Portée :** (Volonté x2) mètres
- ◆ **Durée :** 8 tours
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

À ce rang, le lanceur peut une fois par tour concentrer le Fluide corrosif sous la forme d'une épaisse bulle verdâtre. Il peut alors projeter cette bulle sur une cible à portée. La bulle corrosive touche automatiquement sa cible, lui infligeant 2d6 points de dommage à l'impact, puis 1d6 durant les cinq tours suivants. Lorsque le lanceur utilise cette capacité, ses paumes cessent d'être corrosives et il faudra attendre le début du tour suivant pour que de nouvelles gouttelettes acides aient fait leur apparition.

Supérieur

- ◆ **Portée :** (Volonté x4) mètres
- ◆ **Durée :** 10 tours
- ◆ **Zone d'Effet :** (Acuité x1m) rayon

Le lanceur peut mettre un terme à son sortilège en concentrant le Fluide corrosif sous forme d'une brève averse de gouttelettes qui s'abat à l'endroit de son choix. Cette averse affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet en causant 2d6 de dommages, puis 1d6 par tour durant cinq tours.



Lévitiation (Air)

Lévitiation permet au lanceur du sortilège de s'élever dans les airs. Aux Degrés de puissance plus élevés, il est également possible de faire léviter avec soi une charge supplémentaire, à condition qu'elle reste en contact permanent avec le lanceur du sort. Le lanceur peut atterrir et redécoller à sa guise pendant toute la durée d'effet du sortilège.

Simple

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Le lanceur peut léviter jusqu'à une altitude de 20 mètres. Il se déplace à une vitesse qui ne peut dépasser 2 mètres par tour. De forts vents peuvent aider, contrarier ou même empêcher sa progression. Il peut emporter avec lui une charge inférieure à 10 kilos.

Avancé

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 1 heure
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Le lanceur peut désormais atteindre une altitude maximale de 100 mètres, et progresse à une vitesse pouvant atteindre 5 mètres par tour. Il peut emporter avec lui une charge n'excédant pas 100 kilos. Il peut s'agir d'une personne qui reste en contact avec le lanceur (en lui tenant la main, en étant reliée à lui par une corde, etc.).

Supérieur

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 2 heures
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

À ce Degré de puissance, il est possible d'atteindre une altitude de 500 mètres en progressant à une vitesse de 10 mètres par tour. Le lanceur peut emporter une charge atteignant les 500 kilos. Il peut s'agir de plusieurs personnes avec

leurs possessions, du moment qu'elles restent en contact avec le lanceur.



Manteau de brume (Air)

Ce sortilège recouvre la cible d'une chape de volutes brumeuses qui atténuent ses contours ainsi que les sons qu'il produit.

Simple

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une personne

La cible bénéficie d'un bonus de +5 sur tous ses jets de Furtivité. Si les circonstances s'y prêtent (par exemple la cible se déplace dans la pénombre ou une nappe de brouillard), ce bonus de +5 s'applique également aux jets de Dissimulation.

Avancé

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 20 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une personne

La chape de brumes est suffisamment épaisse pour gêner les adversaires de la cible. Elle bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets de Parade ou d'Esquive.

Supérieur

- ◆ **Portée :** toucher
- ◆ **Durée :** 30 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une personne

Les traits et l'apparence de la cible du sortilège sont complètement dissimulés par la brume, ce qui la rend impossible à identifier. Le ton de sa voix devient méconnaissable et quelque peu inquiétant.

Membre liquide (Eau)

Le lanceur du sortilège est en mesure de contrôler une extension de liquide magique qui émerge de sa paume. Cette extension va servir à manipuler des objets ou combattre. Si le Membre liquide est tranché, écrasé ou entre en contact avec une flamme d'intensité comparable à celle d'une torche, il disparaîtra définitivement. Dans l'intervalle, le lanceur du sortilège peut rétracter complètement cette extension liquide ou l'étirer à nouveau à sa guise.

Simple

- ◆ **Portée :** 2 mètres
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Le membre a la forme d'un fin tentacule pouvant atteindre un mètre de long. Sa résistance est comparable à celle d'une corde, qui serait complètement sous le contrôle du lanceur, ce qui permet par exemple de nouer son extrémité autour d'un objet. Le Lanceur peut éventuellement se servir de cette extension comme d'un fouet pour combattre. Il utilisera alors sa compétence Armes Légères, son « fouet » infligeant 1D de dommages et n'offrant aucune possibilité de Parade contre les attaques adverses.

Avancé

- ◆ **Portée :** 2 mètres
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** le lanceur

Le créateur du Membre liquide peut en faire émerger des pseudopodes de quelques centimètres, ce qui donne à l'extension l'équivalent d'un « main ». Il sera donc possible de s'en servir pour réaliser des manipulations plus fines (saisir, écrire, voire crocheter une serrure...) et le lanceur emploiera alors la compétence appropriée s'il la possède.

Supérieur

- ◆ **Portée :** 6 mètres
- ◆ **Durée :** 10 minutes
- ◆ **Zone d'Effet :** une personne

Le Membre peut s'étirer jusqu'à atteindre une longueur maximale de 6 mètres. Si son créateur s'en sert comme d'une arme, il devra alors employer sa compétence Armes Médianes (si la longueur est inférieure à 3 mètres) ou Armes Lourdes (dans le cas contraire). Le Membre infligera 2D ou 3D de dommages, selon sa longueur, mais ne pourra toujours pas parer les attaques adverses.

Prolongation

Prolongation accroît la durée d'effet d'un sortilège déjà actif. Il existe quatre versions de ce sortilège (une par élément/saison) et on peut apprendre plusieurs versions. Une version donnée n'affecte que les sortilèges du même élément. Les sortilèges dont la durée d'effet est instantanée ne sont pas affectés. Prolongation agit sur la durée initiale du sortilège qu'il affecte, qu'il soit lancé juste après ou bien plus tard, alors que le sortilège cible va bientôt expirer. Prolongation ne peut pas être appris par les pratiquants de la Voie des Saisons.

Simple

- ◆ **Portée :** spéciale
- ◆ **Durée :** spéciale
- ◆ **Zone d'Effet :** spéciale

Prolongation augmente de 50% la durée d'un sortilège de l'élément/saison approprié. Cependant, même prolongé un sortilège ne pourra jamais durer plus de 2 heures. Il ne fait effet que sur un sortilège lancé par le Magistère lui-même.

Avancé

- ◆ **Portée** : spéciale
- ◆ **Durée** : spéciale
- ◆ **Zone d'Effet** : spéciale

Les sortilèges affectés voient leur durée doublée mais elle ne pourra jamais dépasser une journée complète. Prolongation peut désormais affecter un sortilège lancé par une autre personne que le Magistère.

Supérieur

- ◆ **Portée** : spéciale
- ◆ **Durée** : spéciale
- ◆ **Zone d'Effet** : spéciale

Un sortilège affecté voit sa durée quadruplée mais elle ne pourra jamais dépasser une semaine.



Vivacité (Feu)

Ce sortilège stimule les réflexes de la cible et lui permet d'agir plus rapidement.

Simple

- ◆ **Portée** : toucher
- ◆ **Durée** : 1 minute
- ◆ **Zone d'Effet** : un être vivant

La cible bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'Initiative.

Avancé

- ◆ **Portée** : (Acuité) mètres
- ◆ **Durée** : 5 minutes
- ◆ **Zone d'Effet** : un ou plusieurs êtres vivants

Vivacité peut affecter plusieurs cibles. Dans les limites de portée du sort, le lanceur peut conférer Vivacité à un nombre de cibles égal à son score en Volonté.

Supérieur

- ◆ **Portée** : (Acuité) mètres
- ◆ **Durée** : 5 minutes
- ◆ **Zone d'Effet** : un ou plusieurs êtres vivants

Les personnes affectées par le sort se voient accorder un bonus de +2 sur leurs jets de Parade et d'Esquive.

Voile révélateur (Eau)

Ce sortilège crée un rideau d'eau immobile de quelques centimètres d'épaisseur qui permet de détecter ou dévoiler certaines choses concernant ceux qui le traversent. Bien qu'il soit fait d'eau, le liquide du Voile est de nature magique et cesse d'exister quelques instants après être sorti du rideau. Il disparaît également sans laisser la moindre trace quand le sortilège arrive à expiration. Le Voile a une forme constante et c'est en lançant le sortilège que l'on dé-

termine ses dimensions exactes, dans les limites de la zone d'effet. À la discrétion du Meneur, certains effets magiques de dissimulation peuvent cependant contrecarrer les effets du Voile révélateur, s'ils sont d'un Degré supérieur à celui-ci.

Simple

- ◆ **Portée** : (Acuité) mètres
- ◆ **Durée** : 3 minute
- ◆ **Zone d'Effet** : 2 m de haut sur 1 m de large

Le Voile dévoile instantanément, en changeant de couleur, la présence d'un effet magique ou sortilège affectant la personne qui le traverse, sans cependant en préciser la nature. Les objets glyphés sont également détectés.

Avancé

- ◆ **Portée** : (Acuité) mètres
- ◆ **Durée** : 30 minute
- ◆ **Zone d'Effet** : 2 m de haut sur 2 m de large

Au Degré Avancé, le lanceur du sortilège peut décider que le Voile détecte l'une des anomalies suivantes lorsqu'il est traversé :

- un phénomène magique (comme au Degré Simple),
- une substance toxique ou corrosive,
- la présence de métal.

Supérieur

- ◆ **Portée** : (Acuité) mètres
- ◆ **Durée** : 1 heure
- ◆ **Zone d'Effet** : 2 m de haut sur 4 m de large

La précision du Voile est accrue. Il peut désormais réagir uniquement s'il est traversé par quelque chose spécifié lors de son lancement. Par exemples : une arme en métal, un sortilège quarte, un objet glyphé, un bijou précis, du cyanure, une dague avec un pommeau ciselé, un flacon de vin... ou tout autre objet, substance, phénomène ou catégorie énoncée par le lanceur du sortilège.

Collectanea n°1 est un supplément gratuit pour le jeu de rôle Chiaroscuro.

Juin 2016 - Il ne peut être vendu.

Idee originale et textes : Aldo Pénombre Pappacoda

Illustration de couverture : Olivier Akae Sanfilippo

Logo : Sandro Sordan Pappacoda, Alexandre Daim Dubois

Maquette et graphisme : Yohan Vasse

Illustrations intérieures : Sandro Sordan Pappacoda



Chiaroscuro est publié par Les Vagabonds du Rêve, 3 rue de Paris, 06000 Nice
(www.vagabondsdureve.fr - contact@vagabondsdureve.fr)

Les illustrations, textes, logo sont copyright © Les Vagabonds du Rêve, 2016.