



# Nouveaux sorts épiques

## L'ultime armure d'Agathorn

Abjuration [Force]

**DD Connaissance des sorts:** 48

**Composantes:** V, G, 500 XP

**Temps d'Incantation:** 3 minutes

**Portée:** Personnel

**Cible:** Le lanceur de sorts

**Durée:** 12 heures, ou jusqu'à utilisation (voir texte)

**Jet de sauvegarde:** Aucun

**Résistance à la magie:** Non

Une fois l'incantation de ce sort terminée, le magicien est entouré d'une barrière intangible qui suit les contours de sa silhouette. L'armure est totalement invisible tant qu'elle n'est pas utilisée. L'ultime armure d'Agathorn protège contre toutes les attaques de mêlée et à distance, mais pas contre les sorts, pouvoirs magiques ou capacités similaires. Comme l'armure est composée de force pure, elle bloque également les attaques incorporelles.

La protection de l'armure fonctionne comme suit: chaque fois qu'une attaque de mêlée ou à distance devrait toucher le mage, l'arme traverse deux minuscules plans perpendiculaires, et est renvoyée vers son utilisateur. Si le jet d'attaque était suffisant pour toucher ce dernier, alors il subit les dommages de sa propre attaque. Le voyage de l'arme à travers les dimensions lui fait néanmoins perdre un peu de force d'impact: le type de dés de dommages est réduit d'une unité (1d10 devient 1d8 par exemple), avec un minimum de 1d4.

Lorsque l'armure renvoie une attaque, des ondes apparaissent à sa surface, comme celles provoquée par la chute d'une pierre dans une étendue d'eau.

L'armure protège le mage contre 10 attaques à distance, et 10 attaques de mêlée, pendant 12 heures maximum.

## Les chemins secrets de Sigil

Transmutation [Téléportation]

**DD Connaissance des sorts:** 47

**Composantes:** V, G

**Temps d'Incantation:** 5 rounds

**Portée:** Toucher

**Cible:** Le lanceur de sorts et 1 tonne de matériel ou personnes consentantes

**Durée:** Instantané

**Jet de sauvegarde:** Aucun

**Résistance à la magie:** Non

Ce sortilège extrêmement puissant permet au mage et ses compagnons de voyager instantanément vers la mythique cité de Sigil, croisement de tous les univers. Le mage lance le sort, et touche ensuite les différentes cibles. Chacun entendra comme le tintement de dizaines de petites cloches. Ceci est le signal que le sortilège a fonctionné. Il suffit ensuite au groupe de marcher quelques mètres devant eux. Ils vont devenir flous, puis disparaître un peu plus à chaque pas. Une fois qu'ils ont disparus, ils réapparaissent dans une petite ruelle discrète de Sigil. Attention cependant: ce sort ne permet que d'aller à Sigil, pas d'en sortir.

## Le pouvoir annihilé

Nécromancie [Mort]

**DD Connaissance des sorts:** 55

**Composantes:** V, G, 400XP

**Temps d'Incantation:** 1 round

**Portée:** 90 mètres

**Cible:** 1 créature vivante

**Durée:** Instantané

**Jet de sauvegarde:** Vigueur 1/2

**Résistance à la magie:** Oui

Ce terrible sortilège puise dans le plan d'énergie négative afin d'en projeter un rayon vers la cible. Le lanceur de sort doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. Si la résistance à la magie de cette dernière est vaincue, elle encaisse 7d4 niveaux négatifs. Un jet de vigueur réussit diminue ce total de moitié. Si la cible encaisse autant ou plus de niveaux négatifs qu'elle ne possède de dé de vie, elle meurt. Si les niveaux négatifs restent 24 heures, la cible doit refaire un second jet de Vigueur. En cas d'échec, les niveaux négatifs sont transformés en perte réelle de niveaux ou dés de vie.

En plus de brûler 400 points d'expérience, la mage encaisse 4d6 points de dommages dus aux énergies négatives qu'il manipule lorsqu'il lance ce sort.

## Non-existence

Enchantement (Compulsion) [Affecte l'esprit]

**DD Connaissance des sorts:** 48

**Composantes:** V, G

**Temps d'Incantation:** 1 action

**Portée:** 90 mètres

**Zone d'effet:** Rayon de 18 mètres

**Durée:** 20 minutes

**Jet de sauvegarde:** Volonté (-4) annule

**Résistance à la magie:** Oui

Ceux qui se sont relevés après avoir été victimes de ce sort le décrivent comme un aperçu très réel du néant qui suit la mort. Toutes les créatures dans la zone d'effet qui ne résistent pas à la magie et qui ratent leur jet de volonté voient leurs cinq sens annulés (vue, ouïe, odorat, toucher et goût), ce qui les rend totalement inertes et incapables d'interagir avec leur environnement. La plupart s'écrasent sur le sol, leur cerveau fonctionnant toujours, et pouvant toujours penser, mais seulement pour se dire qu'ils doivent sans doute être morts...

Cette suppression des sens, qui dure 20 minutes, annule *de facto* certaines capacités sensorielles de créatures, comme le sens des vibrations ou l'odorat développé. Les victimes sont donc considérées comme des cibles sans défense, qui peuvent être achevées sans même sentir la moindre douleur.

Ce sort a en outre été développé pour augmenter la difficulté du jet de volonté des victimes de 4, ce qui signifie qu'il peut plus aisément affecter des êtres très puissants.

La douleur infligée au mage qui lance ce sort lui inflige 4d6 points de dommages de contrecoup.

## Absolue guérison instantanée

Conjuration [Guérison]

**DD Connaissance des sorts:** 48

**Composantes:** V, G, 1200XP

**Temps d'Incantation:** Incantation rapide (action libre)

**Portée:** Personnel

**Cible:** Le lanceur de sorts

**Durée:** Instantané

**Jet de sauvegarde:** Aucun

**Résistance à la magie:** Non

Lorsque ce sortilège est lancé, le mage guérit de tous les maux suivants: points de vie perdus, maladies, cécité, surdité, poisons, pertes temporaires et permanentes de caractéristique, désordres mentaux, effets magiques néfastes aux caractéristiques, niveaux négatifs et niveaux perdus depuis 20 semaines tout au plus, tout cela même si l'effet était causé par un sort épique.

La seule chose que le sortilège ne peut soigner, ce sont les points de constitution perdus à cause d'une résurrection.

Lors du lancement du sort, le mage perd néanmoins 1200 points d'expérience.

## On ne peut me tuer

Conjuration [Guérison, Téléportation]

**DD Connaissance des sorts:** 53

**Composantes:** V, G

**Temps d'Incantation:** 10 minutes

**Portée:** Personnel

**Cible:** Le lanceur de sorts

**Durée:** Contingent puis instantané

**Jet de sauvegarde:** Aucun

**Résistance à la magie:** Non

Ce sort est la protection ultime contre la mort. Lors de son lancement, le mage choisit un endroit du plan matériel de l'univers où il se trouve. Cet endroit doit être suffisamment bien connu pour s'y téléporter sans risque. Ensuite, le sort reste sans effet jusqu'à son déclenchement programmé. Par contre, tant qu'il est actif, il utilise un emplacement de sort épique divin du personnage.

Dès que le mage meurt, le sort prend son effet immédiatement: ce qui reste du mage est téléporté vers l'endroit désigné au lancement du sort, puis ressuscité, et ramené en pleine possession de ses moyens, même les sorts préparés. Néanmoins, le mage perd un niveau, ou 1 point de constitution s'il était niveau 1.

## Le cimetière qui marche

Nécromancie

**DD Connaissance des sorts:** 45

**Composantes:** V, G

**Temps d'Incantation:** 5 rounds

**Portée:** 100m+10m/niveau

**Cible:** 50 cadavres dont tous se trouvent à moins de 100 mètres les uns des autres

**Durée:** Instantanée

**Jet de sauvegarde:** Aucun

**Résistance à la magie:** Non

Ce puissant sortilège nécromantique permet de transformer 50 cadavres en squelettes ou en zombies (selon l'état de décomposition des corps). Seul 1 cadavre par niveau du lanceur de sorts est effectivement contrôlé, les autres agissent chaotiquement, attaquant la créature vivante la plus proche. Les cadavres ainsi animés doivent tous se trouver dans la portée du sort, et tous à moins de 100 mètres les uns des autres.

Le lanceur du sort, manipulant les dangereuses énergies négatives, subit 10d6 points de dommages dus au contrecoup.

## Incinération de l'Albinos

Evocation [Feu]

**DD Connaissance des sorts:** 41

**Composantes:** V, G

**Temps d'Incantation:** 1 round

**Portée:** Personnel

**Cible:** Le lanceur de sorts

**Durée:** 20 heures (T)

**Jet de sauvegarde:** Aucun

**Résistance à la magie:** Oui

Une fois ce sortilège lancé, l'utilisateur voit son corps se nimer de flammes ardentes, le transformant ainsi en torche vivante. Les flammes ne lui font aucun dégât, et ne gênent absolument pas ses sens.

Pendant toute la durée du sort, si une créature, quelle qu'elle soit, approche à moins de 3 mètres du lanceur de sort, une langue de feu émane de ce dernier et va frapper la victime, lui infligeant 2d6 dommages de feu. Si la créature reste à moins de 3 mètres du lanceur de sorts, elle subit 2d6 points de dommages de feu à chaque round. La résistance à la magie de la cible agit lors de son premier round de présence dans la zone dangereuse. Si sa résistance à la magie est efficace, elle l'est pendant toute la durée du sort.