

### Maelström de réalité Evocation

**Source** : Le Manuel des Plans

**Niveau** : Ens/Mag 7

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** : émanation de 1,50 m de rayon/niveau, centrée sur un point dans l'espace, et rayonnement de 3 m de rayon/niveau centré sur le même point

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule et Réflexes, annule

**Résistance à la magie** : oui

Le personnage fait un accroc dans la trame de la réalité qui aspire les matériaux et créatures, les expédiant vers un plan déterminé aléatoirement. Tout ce qui est aspiré par le maelström de réalité finit dans le même plan.

Ce sort affiche deux zones d'effet. La première est la déchirure elle-même : une sphère d'un rayon de 1,50 m par niveau du lanceur de sorts. Au sein de cette zone, tous les objets non portés pesant moins de 50 kg sont aspirés dans le maelström de réalité, ce qui vaut aussi pour les individus échouant un jet de Volonté.

La déchirure provoque également des vents violents qui s'y engouffrent. Tous les objets non portés pesant moins de 50 kg sont attirés dans la zone d'effet première du sort, qui affiche un rayon de 3 mètres par niveau du lanceur de sorts. Les individus situés dans la zone secondaire doivent réussir un jet de Réflexes. En cas d'échec, ils sont attirés dans la zone première et doivent réussir un jet de Volonté, sans quoi ils sont aspirés dans le maelström.

Les créatures qui réussissent l'un de ces deux jets peuvent se déplacer et attaquer normalement, mais elles doivent effectuer de nouveaux jets de sauvegarde lors de chaque round pour rester dans la zone première ou secondaire.

Un maelström de réalité est un portail à sens unique, ce qui explique que rien n'émerge jamais.

Composantes matérielles : un anneau en or d'au moins 2,5 cm de diamètre.

### Abolition du surnaturel Abjuration

**Source** : Le recueil de magie

**Niveau** : Ens/Mag 8 Prê 8 Dru 8 Bard 6

**Composantes** : V, G, P, PX

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : Courte

**Effet** : une créature

**Durée** : Permanente

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort réprime un pouvoir surnaturel de la créature ciblée qui perd définitivement l'utilisation de ce don. Le naceur de sort peut choisir d'annuler un don magique par tranche de 5 succès au test de prime idiome. L'unique moyen de récupérer ce pouvoir est d'utiliser le sort baptême du renouveau ou miracle ou souhait si le pouvoir est temporaire la cible le perd mais il lui est possible de l'acquérir de nouveau par la suite

Composantes patronymique : le lanceur de sort doit connaître et prononcer correctement l'identité cosmique de la cible.

Coût en PX : 500

## **Le Cœur de Khyber (Artefact Mineur)**

Le cœur de Khyber se présente sous la forme d'un dracolithe rouge sang pulsant à la manière d'un cœur humain palpitant. Cet artefact puissant fonctionne de la même manière qu'une pierre porte-bonheur, mais possède en plus certaines facultés propres :

- Le cœur de Khyber permet à son porteur de bénéficier d'un sort de souhait lancé au niveau 18 d'ensorceleur utiliser cette faculté coûte 5 charges à l'artefact.
- Le cœur de Khyber peut libérer un éclair rouge ardent qui inflige 3D6 points de dommages à celui qui est frappé. De plus la victime se voit infliger un niveau négatif sans jets de sauvegardes ce qui lui permet de regagner une charge.
- Si une personne gagne de cette manière un nombre de niveaux négatifs égal à son niveau global, celle-ci meurt sur-le-champ et ne peut être ressuscité (sauf par miracle ou souhait). Le round suivant elle se ranime en tant que mort-vivant sous le contrôle du porteur de la pierre

En réalité, la pierre n'est qu'un catalyseur destiné aux rajahs des seigneurs de la poussière. Pour être efficace, le cœur de Khyber doit être lié à l'essence de l'un d'eux au cours d'un rituel impie qui dure dix heures, et nécessite le sacrifice de dix créatures intelligentes. Ce sacrifice charge la pierre pour la première fois et détermine le bénéficiaire de l'énergie vitale ainsi ponctionnée. Dépenser des charges de l'artefact donne en réalité de l'énergie vitale au seigneur démon. Pour chaque charge ainsi transférée, le rajah gagne un dés de vie de puissance sans toutefois dépasser son total maximal. Il peut ainsi se soigner de ses blessures au rythme d'un dés de vie.

A noter que les 10 premiers sacrifices ne comptent pas car ils permettent d'établir le lien mystique entre le rajah et le cœur de Khyber. Après le rituel de lien, la pierre n'a donc aucunes charges.

## **L'épée des roi perdus de Dal Quor**

On raconte que lors de l'exil des quoris qui plus tard allaient former le peuple kalashtar un de leurs seigneur façonneur émérite forgeât son ultime épée dans laquelle il s'intégra volontairement plutôt que de subir cet humiliant exil. Ce puissant monarque créa sa nouvelle arme afin d'en faire un fléau contre les êtres malfaisants et un véritable exterminateur de ceux qu'il considérait comme des usurpateurs et des renégats

Epée longue + 3 de fléau psi LN

INT 10 SAG 19 CHA 19 EGO 25 télépathe

Pouvoirs mineurs : soins modérés (2d8+3) 3 fois par jour, Connaissance (Psioniques) 10, Connaissance (Plans) 10, Connaissance (Mystères) 10

Pouvoirs majeurs : détection des pensées 3 fois par jour et rapidité sur son porteur, 3 fois par jour

But : vaincre et détruire les extérieurs maléfiques et leurs artefacts

Pouvoir associé : détruit irrémédiablement les extérieurs mauvais et les objets maléfiques sur un critique (un jet de sauvegarde DC 20 permet d'en réchapper)