

Sort: Mur de feu

Type: Obstruction

Durée: Semi-permanente

Zone effective: 40' dans la direction où il est jeté

Lorsque l'on jette ce sort, des flammes rouges sortiront du sol face au jeteur. Les flammes continueront sur quarante pieds à moins qu'elles ne rencontrent un obstacle solide ou un aspect important du paysage (reportez-vous au livre de Kaled sur les constantes universelles pour de plus amples détails). Ce mur ne peut détruire que les adversaires craignant le feu et il reste un aspect permanent du paysage jusqu'à ce que le Druide quitte ce domaine.

Sort: Mur d'eau

Type: Obstruction

Durée: Semi-permanente

Zone effective: 40' dans la direction où il est jeté

Lorsque l'on jette ce sort, des jets d'eau bleue jaillissent du sol face au jeteur. Semblable au Mur de Feu sauf qu'il ne peut détruire que les adversaires craignant l'eau.

Sort: Contact mortel

Type: Attaque

Durée: Courte

Zone effective: Créature touchée

Toute créature touchée par le Druide sera frappée d'une mort instantanée. Certaines créatures puissantes ne peuvent cependant pas être éliminées par cette forme de magie.

Sort: Rayons mortels

Type: Destruction

Durée: Courte

Zone effective: Rayon de 40' autour du Druide

Ce sort détruira toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de quarante pieds autour du Druide, lui donnant ainsi le temps de se ressaisir ou de passer à travers les domaines sombres et mystérieux. Il existe cependant des créatures puissantes qui sont protégées contre cette forme de magie.

Sort: Pays de la Mort

Type: Destruction

Durée: Moyenne

Zone effective: Rayon de 40' autour du Druide

Ce sort est exactement le même que le précédent sauf qu'il dure bien plus longtemps. Les Grands Druides avisent toujours leurs inférieurs ignorants d'utiliser cette forme de magie avec grande modération.

Sort: Coup de foudre

Type: Attaque

Durée: Courte

Zone effective: 40' dans la direction où il est jeté

Les doigts du Druide lancent des éclairs foudroyants. Ces éclairs sont dix fois plus puissants que ceux normalement lancés par le Druide.

Sort: Recharge

Type: Ravitaillement

Durée: Immédiate

Zone effective: Druide

Ce sort permet au Druide de se recharger en énergie électrique de façon à pouvoir lancer ses éclairs à la vitesse maximum.

Sort: Ralentissement

Type: Obstruction

Durée: Courte

Zone effective: Rayon de 40' autour du Druide

Cette curieuse formule magique fait que toutes les créatures normales qui se trouvent dans un rayon de 40 pieds autour du Druide deviennent léthargiques et lentes, permettant ainsi à tout Druide habile de passer rapidement entre eux.

Sort: Pare-feu

Type: Protection

Durée: Courte

Zone effective: Druide

S'il est confronté par des colonnes de flammes, tout Druide prudent n'a qu'à jeter ce sort. Il rendra sa robe et ses sandales aussi dure que de l'écaille de dragon pendant un court moment et le rendra insensible à toutes formes de chaleur naturelle.

Sort: Invisibilité

Type: Retraite

Durée: Courte

Zone effective: Druide

Bien utilisé, ce sort est un des plus utiles qu'un Druide puisse avoir dans son livret. Le Druide deviendra invisible à toutes les créatures

ayant une vue normale. N'oubliez pas, pourtant, que certaines créatures ne voient pas avec leurs yeux mais qu'ils ont recours à la chaleur ou à la magie pour détecter la présence d'autrui.

Sort: Armure

Type: Protection

Durée: Courte

Zone effective: Druide

Ce sort change la robe du Druide en une cuirasse d'acier très dure pendant quelques instants pour le rendre ainsi moins vulnérable lors d'une attaque.

Sort: Débandade

Type: Répulsion/Illusion

Durée: Courte

Zone effective: Rayon de 40' autour du Druide

Ce sort fait apparaître le Druide sous la forme d'une créature répugnante et puissante. Ceci n'est bien entendu qu'une illusion mais toute créature inintelligente qui se trouve à proximité du Druide sera frappée de panique et essaiera de s'enfuir. Après un moment, le sort sera rompu et l'illusion disparaîtra.

Sort: Téléport

Type: Voyage mystique

Durée: Immédiate

Zone effective: Druide

Ce sort est un des plus mystiques. Les Grands Druides viennent juste de découvrir que lorsque l'on jette ce sort dans un symbole magique, le jeteur est transporté dans une autre sphère. (Le type de sphère est décidé par le symbole magique.)

Sort: Infra-vision

Type: Visionnaire

Durée: Courte

Zone effective: Druide

Cette formule magique est très utile dans l'obscurité. Les yeux du Druide deviennent sensibles aussi bien à la chaleur qu'à la lumière. Ce pouvoir ne dure cependant que quelques instants, après quoi vous vous retrouvez dans l'obscurité.

Sort: Résurrection

Type: Résurrection

Durée: Spéciale

Zone effective: Spéciale

Ce sort fut créé par le Nécromancier Groblar pour échapper très astucieusement à la mort. Tous les Druides ont vite réalisé

l'importance d'un tel sort et il fut vite circulé parmi les plus hauts échelons des sectes de druides. Une fois jeté, ce sort crée une tombe. Si le Druide avait maintenant la malchance de mourir, il ressusciterait des morts, regagnerait ses forces et sortirait de la tombe qu'il avait créée. Mais attention, vous ne pouvez créer qu'une seule tombe. Si vous décidez de jeter un autre sort 'résurrection' plus tard, la tombe créée par la première résurrection sera détruite.

Sort: Explosion

Type: Destruction

Durée: Immédiate

Zone effective: Rayon de 5' autour du Druide

Quand le Druide jette ce sort, une explosion foudroyante détonnera et toutes les portes se trouvant dans un rayon de 5 pieds du Druide exploseront en mille et un morceaux. Toute créature stupide se trouvant dans un rayon de 40 pieds du Druide s'effondrera au son de l'explosion.

Sort: Le Troisième Oeil

Type: Visionnaire

Durée: Courte

Zone effective: 80' dans la direction où il est jeté.

Ce sort permet au Druide de voir tout ce qu'il y a devant lui. Son esprit examinera le paysage pour détecter les dangers qui l'attendent.

Sort: Sage

Type: Légende

Durée: Immédiate

Zone effective: Aucune

Quand ce sort est jeté, le Grand Druide Klaven Marr vous donnera un indice suivant l'endroit où vous vous trouvez. Ceci devrait aider votre Druide dans sa quête de la Lumière.

Sort: Renforcement

Type: Ravitaillement

Durée: Immédiate

Zone effective: Élément - jusqu'à 160' du Druide

Ce sort renforcera votre élément et prolongera sa durée avant son retour à la sphère des éléments.

Sort: Banquet

Type: Ravitaillement

Durée: Immédiate

Zone effective: Druide

Ce sort donne au Druide l'impression qu'il vient de manger un repas copieux et remonte son niveau d'énergie au maximum.

Sort: Vin

Type: Ravitaillement/guérison

Durée: Immédiate

Zone effective: Druide

Ce sort crée une bouteille de vin que le Druide doit boire tout de suite. Cela remontera un peu son niveau d'énergie et l'aidera aussi à éliminer tout poison de son système.

Sort: Halo

Type: Visionnaire

Durée: Longue

Zone effective: Rayon de 5' autour du Druide

Ce sort créera un cercle de lumière autour du Druide égal à la lumière émise par une torche. Cette lumière s'éteindra après quelque temps.

Sort: Crucifix

Type: Répulsion/Illusion

Durée: Courte

Zone effective: Rayon de 40' autour du Druide

Ce sort fait apparaître une croix dans la main du Druide pendant un court instant. A la vue de cette croix, tous les morts errants et les créatures profanes s'enfuiront.

Sort: Clef

Type: Déverrouillage/Ouverture

Durée: Immédiate

Zone effective: Verrous

Ce sort n'est qu'une simple astuce de magicien. Il agit sur tous les systèmes de verrouillage simples et permet donc d'ouvrir une porte fermée au verrou.

Sort: Antidote

Type: Guérison

Durée: Immédiate

Zone effective: Druide

Cette antidote est bien plus forte que le vin et guérira instantanément tout Druide empoisonné. Dès qu'il est jeté, il créera une infusion d'herbes rares que le Druide doit boire immédiatement.

Sort: Cor de Bacon

Type: Mystique ancienne

Durée: Inconnue

Zone effective: Inconnue

Tous les Grands Druides sont intrigués par ce sort. Ils savent qu'il crée un cor mais après ça rien ne se passe. On se doute qu'il sert à faire appel à quelque chose.

Sort: Pièce de Charon

Type: Mystique ancienne

Durée: Inconnue

Zone effective: Inconnue

Lorsqu'on jette ce sort, une petite pièce en or portant l'effigie d'un moissonneur farouche apparaît. Cette pièce vaut cent pièces d'argent.

## Les domaines de Belorn

Belorn comprend dix domaines ainsi que la tour à cinq étages d'Acamantor. Vous commencez au village d'Ishmar. A l'est s'étendent les déserts et les domaines du feu. Au nord des déserts cavernes ténébreuses. Au nord d'Ishmar s'étend l'inquiétante forêt et à l'est les marécages et le domaine d'eau.

Au nord du domaine d'eau, on trouve le domaine empoisonné qui s'ouvre sur les régions enneigées. Plus à l'est, au-delà du domaine d'eau, se trouve la tour d'Acamantor - entourée d'un fossé et sans pont apparent.

## Les Princes Maudits

Acamantor a fait appel aux princes maudits pour qu'ils l'aident à fortifier son emprise sur les domaines de Belorn. On trouve les princes maudits dans les domaines de feu, de neige, les déserts et dans les deux donjons inférieurs de la tour d'Acamantor. De façon à détruire un prince maudit, vous devez tirer sur lui plusieurs fois en jetant le sort 'Rayons mortels' ou 'Pays de la mort'. En s'affaiblissant, le prince maudit changera de couleur et vous pourrez le détruire en tirant vite à plusieurs reprises. Mais faites attention, le prince maudit continuera à lancer des boules de feu tant qu'il ne sera pas complètement détruit.

