

# Xamara l'ébouriffante

Magicienne de la cour de Kadopol IV, Xamara développa un certain nombre de sorts dits sorts d'apparat. D'un domaine proche de celui de l'altération, ils lui permettaient certaines originalités. De plus ils étaient souvent à double tranchant. Voici les plus connus d'entre eux!



## Tenue de soirée selon Xamara

**Utilisation un :** la tenue du magicien même charge d'apparence et texture, pour devenir ce que le magicien souhaite. Mieux encore, si le sort est fait avant une cérémonie quelconque (religieuse, soirée de gala, concert) l'apparence du vêtement s'adapte automatiquement à ce que la situation commande, tout en restant ce qui se fait de mieux.

**Utilisation deux :** les vêtements de la cible commencent à rétrécir fortement. En fonction de leur qualité et de la constitution de la victime, cela peut être très dangereux et aller jusqu'à l'étouffement ou la laceration.

### Pour AD&D

Niveau: 1  
École : Illusion/ Altération  
Portée: 18 m  
Éléments : V, S  
Durée : 1h / niveau.

Temps d'incantation: 1  
Zone d'effet: 1 personne  
Jet de sauvegarde : Annule

### Pour Simulacres

Énergie magique: Brume. Niveau : 1  
Formule: ♠ + ♣ + ♠  
Concentration : 1 passe d'arme.  
Temps d'effet: MR heures. Distance: personnel / 12 m. Résistance : standard.  
Magie noire : Oui (2). Échec : -. Magie Hermétique : Oui Apprentissage: -1.  
Lancer: -2. Niveau H. : 1.

### Pour Warhammer

Niveau du sort: magie mineure.

Points de magie: 1.

Portée: toucher.

Durée : jusqu'à la prochaine aube.

Composante: un morceau de satin.

## Gifle

### selon Xamara

La victime a la sensation de ressentir une immense gifle. Elle peut tenter de résister à la gifle pour ne pas faire un pas de côté ou vaciller. De toute façon, elle aura une marque rouge de main sur sa joue gauche, et qui restera visible vingt-quatre heures.

### Pour AD&D

Niveau: 1  
École : Altération  
Portée: 18 m  
Éléments : V, S, M  
Durée: Instantané.  
Temps d'incantation : 1  
Zone d'effet : 1 personne  
Jet de sauvegarde : Aucun

### Pour Simulacres

Énergie magique : Air. Niveau: 1.  
Formule  $\approx + \heartsuit + \spadesuit$ . Concentration : 1 passe d'arme. Temps d'effet : Instantané  
Distance: 12m. Résistance: aucune.  
Magie noire : Non. Échec [A]PS. Magie Hermétique: Oui. Apprentissage : -1.  
Lancer : -1. Niveau H. : 1

### Pour Warhammer

Niveau du sort: magie mineure  
Points de magie : 1.  
Portée: 1 mètre.  
Durée : 3 heures.  
Composants : un pétale de rose.

## Regard

### selon Xamara

Tout le monde tourne la tête vers le magicien quand il passe à portée de vue. Ensuite chacun est libre de continuer à le regarder ou pas. Le sort peut être lancé de la même façon sur une autre cible, ce qui peut être désagréable pour quelqu'un qui désire rester discret.

### Pour AD&D

Niveau : 1  
École : Charme  
Portée : personnel / 18m  
Éléments : M  
Durée : 10 mn / niveau.  
Temps d'incantation : 1 tour  
Jet de sauvegarde : Annule

### Pour Simulacres

Énergie magique : Brume. Niveau : 1.  
Formule: ♠ + ♣ + ♠.  
Concentration : 1 passe d'arme. Temps d'effet: MR \* 10 mn. Distance: personnel / 12 m. Résistance : aucune.  
Magie noire : non Échec : -. Magie Hermétique : oui. Apprentissage: -1.  
Lancer:-3. Niveau H.: 1

### Pour Warhammer

Niveau du sort : magie mineure.  
Points de magie: 1 par tour.  
Portée: 7 mètres.  
Durée : un tour ou plus.  
Composants : un œil de verre.

## Parfum

### selon Xamara

**Utilisation un :** le magicien est entouré d'une légère fragrance, et qui est différente pour chaque personne qui la sent. Elle est à la fois discrète, de luxe et de bon goût.

**Utilisation deux:** la cible est entourée d'un nuage de parfum subtil, qui a le défaut d'être hautement inflammable.

### Pour AD&D

Niveau: 1  
École : Altération  
Portée : Toucher  
Éléments : V, S  
Durée : 1 jour/niveau.  
Temps d'incantation : 1  
Zone d'effet : 1 personne  
Jet de sauvegarde : Annule

### Pour Simulacres

Énergie magique : Air. Niveau : 1.  
Formule : ♠ + ♣ + ♠.  
Concentration : 1 mn. Temps d'effet : MR jours. Distance : Toucher.  
Résistance : standard. Magie noire : Oui (2). Échec : -. Magie Hermétique : Oui.  
Apprentissage: -1 Lancer : -2. Niveau H. : 1.

### Pour Warhammer

Niveau du sort : magie mineure.  
Points de magie: 1.  
Portée: toucher.  
Durée: jusqu'au prochain bain,  
Composants: une petite Soie vide.

## Souliers

### selon Xamara

**Utilisation un:** les chaussures du magicien deviennent très confortables, et permettent soit de marcher longtemps, soit de glisser ou d'accrocher sur le sol, en fonction de ce qui est désiré (danser sur un parquet glissant, escalader une falaise, etc).

**Utilisation deux :** les souliers de la victime deviennent juste trop étroits pour être confortables, gênent dans la marche. De plus, ils deviennent presque impossibles à enlever.

### Pour AD&D

Niveau: 1.  
École : Altération  
Portée: personnel / 18m  
Éléments: V, S, M  
Durée : 1 h/niveau.  
Temps d'incantation: 1  
Zone d'effet: 1 personne  
Jet de sauvegarde : Annule

### Pour Simulacres

Énergie magique: Terre. Niveau: 1.  
Formule: ♠ + ♣ + ♠.  
Concentration: 1mn. Temps d'effet: MR heures. Distance : personnel / 12m.

Résistance: standard. Magie noire: Oui (2). Échec:[A]PS. Magie Hermétique: Oui. Apprentissage : -2. Lancer:-2. Niveau H.: 1.

### Pour Warhammer

Niveau du sort : magie mineure.  
Points de magie: 1.  
Portée: toucher.  
Durée : tant qu'ils sont au pied.  
Composants : une mue de serpent.

## Échange de bagues

### selon Xamara

Le sort le plus «efficace» de Xamara. Le magicien doit avoir une bague à l'un de ses doigts, et la cible doit avoir une bague ou un anneau au même doigt. Si le sort réussit, les deux bagues changent automatiquement de doigts et donc de propriétaire, s'adaptant pour garder la taille normale pour le possesseur. La bague du magicien de départ doit avoir au moins une petite pierre précieuse enchâssée. Il est possible que le magicien ciblé ne se rende même pas compte que sa bague a été échangée pour une autre. Cet échange ne marche pas si on le fait au moment même où la capacité spéciale de la bague ciblée est en train d'agir. Elle ne marche donc pas sur les bagues de champ de force continu, mais peut marcher sur une bague de protection contre le feu si aucune source importante de chaleur n'est présente.

### Pour AD&D

Niveau: 3  
École : Altération  
Portée: 18m  
Éléments : V, S, M  
Durée: instantané  
Temps d'incantation: 3  
Zone d'effet : 1 bague  
Jet de sauvegarde : Annule  
Pour Simulacres  
Énergie magique: Brume. Niveau: 2.  
Formule: ♠ + ♣ + ♠.  
Concentration : 4 passes d'arme. Temps d'effet : instantané.  
Distance: 12m. Résistance : standard.  
Magie noire: non. Échec: [B]EP.  
Magie Hermétique: oui.  
Apprentissage:-2. Lancer: -4.  
Niveau H.: 3.

### Pour Warhammer

Niveau du sort : illusions 2.  
Points de magie: 4.  
Portée: vue.  
Durée: permanent.  
Composants: un morceau de savon.

Guillaume Perzo-Piel  
& Pierre Rosenthal

illustration : Emmanuel Arbabe