



## TOURS MINEURS

### **Maîtrise des Tours Mineurs de Rosco (Universelle)**

Niveau 1

Portée : le lanceur

Durée : 3 rounds

Zone d'effet : comme Tour Mineur

TI : 1+ 1/Tour Mineur (max. 5)

Composants : V, S

JP : spécial

Ce sort permet au mage de lancer jusqu'à 5 Tours Mineurs par round pourvu qu'il ne dépasse pas sa limite quotidienne. Ce sort, utile pour embarrasser une cible peut être utilisé sur plusieurs personnes pourvu qu'elles soient dans la portée.

### **Contingence de Tours Mineurs de Rosco (Universelle)**

Niveau 1

Portée : Le lanceur

Durée : 1 semaine

Zone d'effet : Le lanceur

TI : 1 round

Composants : V, S

JP : Aucun

Ce sort est similaire à son homonyme de haut niveau, à ceci près qu'il déclenche jusqu'à 4 Tours Mineurs. Ce peut être utile pour un déguisement rapide (Couleur, Odeur, Chevelure, Saleté) ou pour s'évader de ses liens (Dénouer, Déverrouiller,

Conjuration de Rossignol, Ciseaux) ou encore pour effrayer (Zap, Etincelles, Boum, Yeux ardents). Les possibilités sont infinies.

### **Semi-permanence des Tours Mineurs (Altération)**

Niveau 3

Portée : Spécial

Durée : 1 jour/niveau

Zone d'effet : Spécial

TI : 1 round

Composants : V, S, M

JP : Aucun

Ce sort affecte la durée d'un Tour Mineur, le prolongeant jusqu'à 1 jour par niveau dans la mesure où celui-ci n'est pas instantané.

### **Permanence des Tours Mineurs (Altération)**

Niveau 5

Portée : spécial

Durée : permanent

Zone d'effet : spécial

TI : 1 round

Composants : V, S, M

JP : Aucun

Ce sort affecte la durée d'un Tour Mineur, le rendant permanent dans la mesure où celui-ci n'est pas instantané.



**A :****ACIDE**

Ajoute un goût acide à un aliment ou une boisson, par l'adjonction d'un vinaigre rance. Créé 1 pinte de vinaigre.

**ADRENALINE**

Ce Tour Mineur permet au lanceur de doubler sa base de mouvement pour 1 round.

**AFFUTER**

Permet d'aiguiser n'importe quel petit objet, par exemple une pièce qui infligera alors 1 point de dommage ou l'ongle du lanceur pour couper une corde.

**ALTERATION**

Transforme un petit objet en un autre. Celui-ci doit être d'origine animale ou végétale. La taille peut varier de 50 %. L'effet dure de base, 1 tour modulé par le MJ selon que le changement est plus ou moins radical, de 15 secondes à 24 heures.

**ARC EN CIEL**

Produit un arc-en-ciel de 1 mètre, 30 centimètres de large. Le début doit être dans les 3 mètres.

**AURA**

Ce Tour Mineur peut être lancé sur un objet tenu par le lanceur ou sur lui-même. Il a pour effet d'entourer l'objet d'une aura légèrement lumineuse d'une couleur au choix. Cette aura est très faible et ne peut servir à éclairer.

**B :****BAILLE**

Provoque un bâillement chez la cible, annulé par un JP réussit.

**BALLE DE ROSCO**

Ce Tour Mineur conjure une balle colorée qui peut être lancée (portée 1 / 2 / 3) ou frappée avec une batte ou un gourdin (portée 2 / 4 / 6) dans le même round. La balle inflige 1 point de dommage contondant non permanent.

**BALL'O'STATIQUE DE ROSCO**

Conjure une balle colorée dans les mains du lanceur qui peut être lancée. Elle n'inflige pas de dommage, mais charge d'électricité statique la personne visée. Celle-ci verra ses cheveux se dresser sur sa tête (1 tour) et causera des petits chocs à toute personne touchée (pour la journée). Un JP contre sort est autorisé.

**BOUGIE**

Allume une bougie, cerge, lampe, torche... dans les 3 mètres.

**BOULE DE FUMEE**

Fait surgir une fumée (30 centimètres de diamètre) de la couleur au choix du lanceur jusqu'à 3 mètres.

**BOUM**

Fait apparaître un pétard dans les mains du lanceur qui peut être lancé jusqu'à 3 mètres. Il provoquera une détonation sourde au contact utilisé généralement pour effrayer ou distraire.

**BRIQUE**

Nettoie et enlève la rouille et la corrosion sur un objet.

**BROMURE**

Annihile toute pensée ou envie luxurieuse chez la victime.

**BRUIT**

Génère un bruit de nature déterminé par le lanceur. Celui-ci sera indistinct et confus comme distant.

**C :****CADEAU**

Ce sort créé une boîte emballée de papier brillant et nouée d'un joli ruban. A l'ouverture, l'ensemble explose (sans dommage) en un nuage de fumée noire, aveuglant et assourdissant le porteur pour 1 round (JP contre sort applicable).

**CAILLE**

Fait cailler le lait (1 litre) ou pourrir des aliments.

**CAMOUFLAGE**

Cache un objet (jusqu'à 9 mètres cube) pour une durée de base de 5 minutes pour les créatures faisant face au lanceur. Le Tour Mineur ne masque pas le son ni l'odeur. Plus l'objet est grand, moins la durée est longue : 3 mètres cube : 15 secondes ; 30 centimètres cube : 5 minutes ; 2,5 centimètres cube : 10 minutes.

**CHAINE**

Bruit de chaîne pendant 2 secondes dans les 3 mètres du lanceur

**CHALEUR**

Augmente la température d'une substance non vivante (1 pas cubique) de 40°F. Les effets ne durent qu'un instant, le corps reprenant



peu à peu sa température normale

#### CHAUFFE / REFROIDIT

Fera réchauffer ou refroidir quelque chose ou quelqu'un (le fera transpirer ou frissonner)

#### CHEVELURE

Fait pousser instantanément les cheveux, la barbe, la fourrure de 5 à 50 centimètres. Ceux-ci doivent être coupés pour annuler les effets. Le Tour Mineur peut être inversé pour raccourcir ou raser. Les effets sur une pilosité inférieure à 2,5 centimètres sont une absence de croissance pour 2-12 jours.

#### CIRE

Cire et lustre des matériaux tel que bois, cuir, pierre, métal... les surfaces doivent être relativement propres avant l'application.

#### CISEAUX

Ce Tour Mineur coupe des ficelles ou cordes jusqu'à 1,3 centimètre de section

#### CLIN D'OEIL

La cible cligne d'un œil. Un JP réussit indique un clignement rapide et difficilement perceptible. Un échec indique un clignement exagéré.

#### COLLANT / GLISSANT

Ce Tour Mineur rend soit collant, soit glissante une zone inférieure à 30 centimètres de côté pour 2 rounds. Un JP contre sort est autorisé pour la victime.

#### COMPTE

Ce Tour Mineur permet, en touchant un objet, de savoir combien d'objet du même type se trouve à proximité,

dans une zone de 30 centimètres carré par niveau.

#### COMBUSTION

Ce Tour Mineur fait se consumer du papier ou un ouvrage en bois fin sans chaleur ni fumée ni flamme. Sa portée est de 30 centimètres et un JP est autorisé si l'objet est tenu par un tiers.

#### COMPAS

Conjure une flèche auréolée de vert qui apparaît, flottant au-dessus de la main du lanceur. Cette flèche indique toujours le nord.

#### CONCENTRATION

Ce Tour Mineur altère la concentration du lanceur de sorte que pour une tâche donnée, il obtient un bonus de +2. En revanche, il devient confus pour 1 round s'il est distrait de sa tâche.

#### CONCENTRE

Diminue de moitié, en taille et poids un aliment ou une boisson (max. 1 kilo / ½ litre).

#### CONJURATION D'EAU

Créé suffisamment d'eau potable pour une personne par jour, ou par demi-journée dans un climat désertique.

#### CONJURATION DE ROSSIGNOL

Ce Tour Mineur conjure un outil de voleur du choix du lanceur qui durera 2 tours.

#### CONTRACEPTION

Ce Tour Mineur décroît sensiblement les chances de fertilité chez la femme ramenant celle-ci à 3 %. Ce Tour Mineur s'utilise après l'acte.

#### CORK EXPLOSIF

Permet d'enchanter un cork de façon à ce qu'il explose dans une gerbe de feu au bout d'1D10 rounds. Le cork n'inflige de dommage que s'il est tenu au moment de l'explosion (1 point de dommage)

#### CRACK

Créé un bruit de craquement ou grincement, tel qu'une porte qui grince sur ses gonds.

#### CRI DE VIERGE

Fait surgir dans les 20 pas un cri haut perché de demoiselle en détresse. Ce cri est audible dans les 100 pas.

#### CROISSANCE

Accélère la croissance des plantes dans un pas cubique. Les graines éclosent dans l'instant, développant des pousses maximum 2,5 centimètres. Des fleurs peuvent sortir en un instant, des fruits mûrir ou pourrir.

#### COULEUR

Apporte de la couleur à un objet, soit pour les restaurer soit pour les changer. Les couleurs passées d'une vieille tapisserie peuvent être restaurées, la peau ou les cheveux d'une créature peuvent être modifiés... Les effets durent 1 semaine.

#### D :

#### DECHIRE

Ce Tour Mineur ne fonctionne que s'il existe un trou ou un accroch dans le tissu affecté. Il affecte jusqu'à 20 pas de tissu ou 2 pas de cuir. Ne fonctionne pas sur les objets magiques, ni sur les objets réparés avec le Tour Mineur Reprise.



#### DELACER/DEBOUTONNER

Dénoue, délace ou déboutonne un objet unique.

#### DEMARCHE

Créé l'illusion de bruit de pas, le lanceur choisissant la direction et la proximité. Les bruits doivent commencer 3 mètres ou moins mais peuvent s'éloigner jusqu'à 9 mètres.

#### DENOUE

Défait un nœud ou démêle (pas les deux), inefficace sur un objet magique ou sur un Tour Mineur Double Nœud.

#### DETECTION DU METAL

Permet de détecter du métal à 30 centimètres de la main du lanceur qui fait office de scanner.

#### DEVEROUILLE

Défera un verrou, une serrure simple ou loquet. Inefficace sur des serrures plus complexes, leviers, combinaisons, serrures magiques, barres...

#### DEVINE

Simple sortilège de Divination, Ce Tour Mineur autorise le lanceur à savoir quelle carte untel tient en main, quel mot ou nombre celui-ci est en train de penser, quel objet a-t-il en main... Une personne essayant de résister à droit à un JP contre sort.

#### DISSIMULER LES TRACES

Ce Tour Mineur efface grossièrement les empreintes de pas derrière le lanceur (inflige un -3 à une tentative de pistage) du moment où il est lancé et tant que le lanceur se concentre.

#### DISSIPATION DES TOURS MINEURS

Dissipe un Tour Mineur en cours ou annule les effets d'un Tour Mineur qui vient d'être lancé dans le tour précédent.

#### DISTRACTION

Les créatures regardant le lanceur voit leur attention attirer par une zone désignée par le lanceur dans les 3 mètres. Les créatures avec plus de 10 en intelligence ou à plus d'un dé de vie ont droit à un JP.

#### DISPERSE

Ejecte le contenu d'un sac, coffret, bourse... jusqu'à 1 gal. Le Tour Mineur n'ouvre pas ces containers.

#### DOUBLE NOEUD

Noue une ficelle, corde, câble... sur soit même de sorte à être très difficile à défaire, requérant 2-8 rounds pour être défait. Inefficace sur les cordes magiques ou les cordes en possession d'un tiers.

#### DUPLICATION

Créé un double illusoire dans la main du lanceur d'un objet désigné qui devient invisible. L'illusion dure 10 secondes puis disparaît.

**E :**

#### EMBALLAGE

Créé un emballage solide de type précisé par le lanceur autour d'objets dans 1 pas cubique. L'emballage peut être ouvert normalement par quiconque ou sur ordre par le lanceur.

#### EMMELE

Fait s'emmêler des cheveux, ficelles, herbes... Démêler prendra 3-12 rounds à moins

d'agir avec force, ce qui brisera le matériau.

#### EMPOUSSIERE

Applique un voile de poussière sur la surface exposée, dans un rayon de 3 mètres.

#### ENCRE SYMPATHIQUE

Transforme de l'encre en liquide incolore qui n'apparaîtra que chauffé.

#### ENVIE

Provoque un état d'excitation sexuel chez la victime d'ordre biologique et physiologique mais qui n'est dirigé envers personne en particulier. Un JP est autorisé.

#### EPICE

Ajoute une épice particulière à un aliment ou une boisson.

#### EQUILIBRE

Ce Tour Mineur donne au lanceur plus de contrôle sur son équilibre de sorte qu'il sera capable par exemple de lancer des sorts même en position instable (1 heure par niveau) ou encore, accordera un bonus de +1 pour un jet de Dextérité pour 1 round. De plus, le lanceur retombe toujours sur ses pieds

#### ETERNUEMENT

La cible produit un éternuement involontaire. Un JP s'applique uniquement pour vérifier l'intensité sonore et la discrétion de l'éternuement.

#### ETINCELLE

Peut mettre le feu à des matériaux inflammables comme du papier ou de l'huile. Dans le cas d'une utilisation sur une personne pour mettre le feu à ses vêtements, un JP contre sort est autorisé. En cas d'échec,



le feu n'inflige de dommage qu'à partir du second round. Portée 1 pas.

#### EVOQUE

Ce Tour Mineur créé de petit objet de moins 1/2 kilo et d'une valeur maximum d'une pièce d'or pour 1 jour.

#### EXTERMINE

Tue de petits insectes ou animaux tel que mouche, araignée, souris, rat... visant 1 créature ou 15 centimètres cube. Les créatures magiquement réduites ne sont pas affectées. Les créatures pensantes ont droit à un JP.

#### F :

#### FANE

Fais se faner un végétal normal, planter ou coupé.

#### FAUSSE CARTE DE ROSCO

Ce Tour Mineur fait apparaître une carte à jouer, valeur et couleur désiré dans les mains du lanceur, ou changer les même paramètres d'une carte déjà en main.

#### FERMENTATION

Ce Tour Mineur fait fermenter le raisin en grappe sans altérer sa forme. Les raisins contiendront du vin.

#### FLASH

Fait surgir une petite explosion blanche (comme du phosphore) de la paume du lanceur. Bien que ne pouvant aveugler, elle peut néanmoins surprendre, surtout dans le noir ou elle force un jet de surprise.

#### FLATULENCE

La cible produit un pet involontaire. Un JP s'applique uniquement pour vérifier

l'intensité sonore et la discrétion du pet.

#### FURTIF

Rend indécélable un geste du lanceur : dérober un objet, dire une phrase, lancer une dague...

#### G :

#### GELE

Décrois la température d'un matériau liquide ou solide de 40°F (1 pas cubique). La cible revient ensuite lentement à sa température normale

#### GIFLE

La cible ressent une gifle assénée à l'endroit désiré par le lanceur. Elle n'occasionne aucun dommage.

#### GRATTE

Le Tour Mineur produit une démangeaison à l'endroit choisit par le lanceur. Sauf si JP contre sort réussi, la victime se grattera.

#### GROGNEMENT

Créé l'illusion d'un grognement dans les 3 mètres du lanceur. Peut être généré derrière ou dans quelque chose.

#### GRUAU

Créé une sorte de galette dure à faire tremper dans de l'eau. Cette portion, bien qu'assez insipide est suffisante pour un jour pour une personne.

#### H :

#### HOCHEMENT

La cible produit un hochement de tête involontaire comme si elle acquiesçait. JP contre sort pour résister.

#### I :

#### ILLUSION

Créé une illusion en 2 dimensions jusqu'à 30 mètres carrés. Vu d'un angle de 45° ou plus, la nature de l'illusion est évidente. Elle est dissipée au toucher et est invisible de l'autre coté ou vu de profil. Elle dure tant que le lanceur se concentre.

#### IMITATION

Ce Tour Mineur permet au lanceur d'imiter parfaitement la voix d'une personne choisit pour 1 round.

#### INCLINAISON

Ce Tour Mineur autorise le lanceur à deviner l'inclinaison sexuelle de la cible. Un JP est autorisé, dans ce cas le lanceur n'apprend rien ou, en cas de 20 sur le JP, comprend l'inverse.

#### L :

#### LAMPETTE

Ce Tour Mineur rend lumineux l'extrémité d'un doigt du lanceur avec l'intensité d'un bougie.

#### LONGUE VUE

Ce Tour Mineur dure tant que le lanceur se concentre. Il permet à celui-ci de voir 3 fois plus loin que sa vision normale. Cependant, la vision à moins de 5 pas et trouble.

#### LUBRIFICATION DE MORDENKAINEN

Ce Tour Mineur lubrifie une surface organique (25 x 8 centimètres).

#### LUEURS COLOREES

Créé 1 ou plusieurs globes de lumières pastel, 1 globe jusqu'à 30 centimètres de diamètre, 2 globes jusqu'à 15



centimètres, 3 jusqu'à 8 centimètres ... Ils flotteront à proximité du lanceur (dans les 30 centimètres) ou sur commande dans les 1 mètre. L'illumination est égale à 2 fois le diamètre en centimètre.

## **M :**

### MAIN FANTOMATIQUE

Ce Tour Mineur créé l'illusion d'une main légèrement lumineuse qui suivra une cible déterminée pour 1 semaine. Elle n'a aucun autre effet.

### MASQUE

Créé un visage illusoire pour 1 tour. L'illusion est décelable à 15 % par un examen attentif.

### MASQUE DE NARIN

Les détails du visage du lanceur sont rendus indiscernables pour qui le regarde sans qu'il en prenne vraiment conscience. Quelqu'un regardant le lanceur réalisera l'anomalie avec un JP contre sort et un examen approfondit annulera alors le Tour Mineur. L'effet dure 1 tour.

### MASSES

Créé quatre sphères de force de 30 centimètres de diamètre. Elles peuvent être placées à 6 mètres les unes des autres et dure 1 round par 4 niveaux. Chacune pèse 1/2 kilo par niveau.

### MOITE

Humidifie une zone d'un pas cubique comme par un brouillard épais.

### MOT MAGIQUE

Version très mineure de Bouche Magique, elle dira un unique mot avant de disparaître.

## MUTATION

Altère la forme un objet d'origine minérale, peut également changer d'un minéral vers un autre (plomb en diamant). N'affecte pas les objets magiques ou les objets de plus de 2 kilos ou de 30 centimètres cube. Si une autre créature touche l'objet, un JP contre sort annule le Tour Mineur.

## **N :**

### NETTOYAGE

Enlève la poussière, la boue... des sols, murs, plafonds, meubles... dans une zone de 1,5 mètre carré.

### NOEUD

Noue une ficelle, corde, câble... sur son autre extrémité ou sur un objet similaire à moins de 30 centimètres. Tout nœud normal peut être réalisé pourvu que le lanceur le connaisse.

## **O :**

### ODEUR

Ce Tour Mineur génère une odeur légère, décelable à 1,5 mètre, du choix du lanceur.

### CENOLOGIE I

Ce Tour Mineur évalue la qualité d'un vin (max. 1 bouteille) en faisant flasher une couleur à la surface de celui-ci selon le spectre visible : rouge (rare piquette) à indigo (liqueur des dieux).

### CENOLOGIE II

Permet d'évaluer le millésime d'un alcool (max. une bouteille) et, avec 10 % d'erreur, sa provenance.

### OMBRELLE

Créé un champ de force en forme d'ombrelle qui protège

de la lumière. L'effet dure 1 heure par niveau.

### OREILLE

Permet de cibler auditivement une zone distante de 6 mètres. Tout autre son et atténué pour le lanceur de sorte qu'il peut écouter sans problème une conversation à une autre table dans le brouhaha d'une auberge pour 1 round.

### OUVRE / FERME

Ouvre et ferme lentement les portes non verrouillées et non magiques. Si utilisé sur un coffre, le battant doit être d'un poids inférieur à 1 kilo.

## **P :**

### PAGE BLANCHE

Ce Tour Mineur remplace les pages d'un livre touché par l'illusion de pages blanches qui demeureront 1 heure par niveau. Les pages volantes, les parchemins magiques ne peuvent être affectés.

### PARE-SOLEIL

Créé un petit écran fumé devant les yeux du lanceur qui le protège des excès de lumière. De plus, il confère un bonus de 1 aux sorts d'aveuglement de niveau 2 ou moins.

### PIECE

Ce Tour Mineur conjure 1 pièce d'argent pour 5 rounds puis disparaît. Elle disparaît aussi si elle est mordue.

### PILE

Regroupe des petits objets en tas ou pile. Peut être utilisé sur un seul type d'objet parmi d'autre.

### PINCE

La cible ressent un pincement à l'endroit choisit par le



lanceur. Portée, dans les 3 mètres.

#### PINCEAU

Conjure un pinceau chargé de peinture, suffisamment pour un dessin très simple ou quelques mots. Le pinceau disparaît alors, mais pas la peinture.

#### PLAINTE

Plainte pitoyable ou effrayante dans les 3 mètres.

#### POLIS

Permet de dégraisser et polir un objet, le protégeant notamment contre la rouille. Un objet polis reçoit un bonus de 1 à ses JP.

#### POUSSIÈRE

Enlève les fines poussières et particules des surfaces exposées dans une zone de 3 mètres de rayon. Les matériaux ainsi repoussés sont déposés en tas à l'endroit choisit par le lanceur.

### R :

#### RAFRAICHIT

Redonne une seconde vie à un aliment, une boisson ou une fleur... pour une heure.

#### RAYON DE LUMIÈRE

Créé un rayon lumineux de la main du lanceur qui le dirige en pointant la direction. Le rayon peut atteindre jusqu'à 20 mètres et sa base s'élargir jusqu'à un diamètre de 3 mètres.

#### RECUPERE

Téléporte dans les mains du lanceur un objet (moins de 30 centimètres carré, moins de 2,5 kilos) dans les 1,5 mètres.

L'objet devra avoir été préparé par un rituel conduit pour le personnaliser.

#### RENIFLE

La victime renifle, sauf JP contre sort.

#### REPRISE

Reprise les tous ou les déchirures dans le tissu (20 pas) ou le cuir (2 pas), ni plus ni moins solidement qu'une reprise non magique

#### RETARDE

Ce Tour Mineur améliore l'endurance sexuelle de la cible en retardant l'orgasme d1 round par niveau.

#### RETIRE

Permet de retirer un nombre déterminé d'objet d'un lot. Ceux-ci seront disposés à coté en un groupe séparé.

#### RETIRE / DEPOSE

Ce Tour Mineur subtilise un objet et le fait apparaître dans les mains du lanceur ou place ce qu'il a dans les mains à un endroit désiré (une bourse, un sac à dos). Dans tous les cas, un JP contre sort est requis et les objets magiques ne sont jamais affectés. Le lanceur doit savoir où est placé précisément l'objet désiré (la pièce que vient d'empocher l'aubergiste, portée 10 pas) ou approximativement (la dague qu'on vient d'égarer, portée 5 pas)

#### REVE HUMIDE

En glissant quelques mots équivoque à l'oreille de la cible, le lanceur déclenchera chez elle un rêve érotique particulièrement intense qui déclenchera un orgasme endormit.

#### ROT

La cible produit un rot involontaire. Un JP s'applique uniquement pour vérifier

l'intensité sonore et la discrétion du rot.

### S :

#### SALE

Fait tomber des grains de sel des doigts du lanceur.

#### SALIR

Salis et tache les murs, sols, plafonds, objets, vêtements... dans 4 pas carrés.

#### SAVEUR

Change la saveur d'un aliment au choix du lanceur. La qualité ou la comestibilité de la cible n'est pas affecté.

#### SCRIBE

Créé une force magique de la taille d'une main capable de saisir une plume et d'écrire sous la dictée du lanceur dans les 1 mètre, tant qu'il se concentre. L'écriture sera celle du lanceur.

#### SECHE

Enlève l'humidité dans une zone de 1 pas cubique.

#### SENSATION MAGIQUE

Ce Tour Mineur détecte la magie dans les 10 mètres, mais sans en déterminer l'origine. Les possessions du lanceur ne sont pas détectées.

#### SIFFLE

Un sifflement grave ou aigu dans les 3 mètres du lanceur.

#### SOMME

Ce Tour Mineur cause chez une créature de 1 dé de vie ou moins un sommeil léger d'1D4 round (JP contre sort)

#### SPASME

La victime subit une contraction musculaire brusque dans un de ses



membres. Bien que pouvant entraîner un geste maladroit, il n'est pas suffisant pour entraîner un grand inconfort, une perte de contrôle ou de concentration. Un JP est autorisé.

#### SPOT

Conjure au-dessus de la paume du lanceur, une petite sphère bleue de lumière qui illumine une zone dans les 1,5 mètre mais n'envoie pas de reflets au-delà. Cette faible lumière ne gêne pas l'infravision.

#### SUBTILISE

Similairement à RETIRE / DEPOSE, ce Tour Mineur remplace un objet par un autre tenu par le lanceur.

#### SUCRE

Ajoute du sucre, miel, sirop à une substance

#### SYMBOLE

Créé un symbole au choix du lanceur sur toute surface non vivante. Celui-ci n'est visible que par une Détection de la magie.

### T :

#### TAMISE

Atténuera la lumière de 6 torches, un feu moyen ou un sort de lumière de 50 %. Portée 3 mètres.

#### TELEKINESIE

Permet de mouvoir de petits objets lentement et de façon hésitante pourvu qu'ils ne dépassent pas 1 kilo.

#### TERNI

Produit de la rouille, vert-de-gris, corrosion... sur l'objet visé (1 pas cubique)

#### TOC

Une force invisible qui frappe sur une surface avec l'intensité d'un ou plusieurs doigts, par exemple sur une porte ou dans le dos de quelqu'un.

#### TOMATE D'OPINION DE ROSCO

Ce Tour Mineur conjure une tomate bien mûre prête à être lancée. Elle n'a aucune valeur nutritive.

#### TOURBILLON FROID

Ce Tour Mineur provoque un tourbillon de vent glacé capable d'entourer une personne de taille M. Outre une sensation de froid, il n'inflige aucun dommage. En outre, il peut faire voler des objets très légers : papier, tissu...

#### TOURNE

Dans les 1,5 mètres, fait tourner des pages une à une ou ouvre un livre à la page désirée.

#### TOUX

La cible produit une toux involontaire. Un JP s'applique pour ne subir qu'une toux brève, sans quoi la victime est prise d'une quinte qui durera 1-4 secondes.

### U :

#### UT

Produit une unique note de musique du choix du lanceur. Celle-ci sera claire et parfaite, audible jusqu'à 3 mètres.

### V :

#### VERMINE

Conjure un insecte, araignée... jusqu'à une souris. Si de très petites créatures

sont conjurées, jusqu'à 1 à 10 peuvent apparaître. Les bestioles ainsi conjurées arrivent confuses et ennuyées et réagissent en rapport. Elles apparaissent dans les 3 mètres du lanceur.

### W :

#### WIZZZ

Produit un brusque refroidissement dans une zone circulaire de 1 mètre jusqu'à une distance de 9, amenant celle-ci à 0° et couvrant le sol de verglas.

### Y :

#### YEUX ARDENTS

Les yeux du lanceur irradient d'une couleur au choix. Lancé avant un Hypnotisme, la victime a un malus de 1 à son JP contre ce sort.

### Z :

#### ZAP

Créé un éclair miniature qui porte jusqu'à 10 pas et inflige 1D2 points de dommage sur un jet de toucher réussi en ignorant les armures métalliques. Un JP pour demi-dommage est autorisé (arrondi au-dessus). Toute protection magique (y compris anneau de protection, bracelets de défense...) annule les dommages.

#### ZIPPO

Créé un petit jet de flamme d'un doigt du lanceur qui dure 10 secondes. Cette flamme peut mettre le feu à des matériaux inflammables de la même façon qu'une flamme normale.





Acide	Envie	Retire
Adrénaline	Épice	Retire / Dépose
Affûter	Équilibre	Rêve humide
Altération	Eternuement	Rot
Arc-en-ciel	Étincelles	Sale
Aura	Evoque	Salir
Baille	Extermine	Saveur
Balle de Rosco	Fane	Scribe
Ball'o'statique de Rosco	Fausse carte de Rosco	Sèche
Bougie	Fermentation	Sensation magique
Boule de fumée	Flash	Siffle
Boum	Flatulence	Somme
Brique	Furtif	Spasme
Bromure	Gèle	Spot
Bruit	Gifle	Subtilise
Cadeau	Gratte	Sucre
Caille	Grognement	Symbole
Camouflage	Gruau	Tamise
Chaîne	Hochement	Télékinésie
Chaleur	Illusion	Terni
Chauffe / Refroidit	Imitation	Toc
Chevelure	Inclinaison	Tomate d'opinion de Rosco
Cire	Lampette	Tourbillon froid
Ciseaux	Longue vue	Tourne
Clin d'œil	Lubrification de Mordenkainen	Toux
Collant / Glissant	Lueurs colorées	Ut
Compte	Main fantomatique	Vermine
Combustion	Masque	Wizz
Compas	Masque de Narin	Yeux ardents
Concentration	Masses	Zap
Concentre	Moite	Zippo
Conjuration d'eau	Mot magique	
Conjuration de rossignol	Mutation	
Contraception	Nettoyage	
Cork Explosif	Nœud	
Crack	Odeur	
Cri de vierge	Œnologie I	
Croissance	Œnologie II	
Couleur	Ombrelle	
Déchire	Oreille	
Délacer / Dénouer	Ouvre / Ferme	
Démarche	Page blanche	
Dénoue	Pare-soleil	
Détection du métal	Pièce	
Déverrouille	Pile	
Devine	Pince	
Dissimuler les traces	Pinceau	
Dissipation des Tours Mineurs	Plainte	
Distraction	Polis	
Disperse	Poussière	
Double nœud	Rafraîchit	
Duplication	Rayon de lumière	
Emballage	Récupère	
Emmêle	Renifle	
Empoussièr	Reprise	
Encre sympathique	Retarde	



#### ALIMENTAIRE (1D12)

1. Acide
2. Caille
3. Concentre
4. Conjuraton d'eau
5. Epice
6. Fermentation
7. Gruau
8. Œnologie I
9. Œnologie II
10. Sale
11. Saveur
12. Sucre

#### IMAGE ET LUMIERE (1D10)

1. Arc-en-ciel
2. Aura
3. Illusion
4. Lampette
5. Lueurs colorées
6. Main fantomatique
7. Rayon de lumière
8. Spot
9. Tamise
10. Yeux ardents

#### PYROTECHNIQUE (1D8)

1. Bougie
2. Cadeau
3. Combustion
4. Cork Explosif
5. Etincelles
6. Flash
7. Zap
8. Zippo

#### CHAUD / FROID (1D8)

1. Chaleur
2. Chauffe / Refroidit
3. Gèle
4. Moite
5. Rafrâichit
6. Sèche
7. Tourbillon froid
8. Wizzz

#### SON ET ODEUR (1D12)

1. Boum
2. Bruit
3. Chaîne
4. Crack
5. Cri de vierge
6. Démarche
7. Grognement
8. Mot magique
9. Odeur
10. Plainte
11. Siffle
12. Ut

#### ENTRETIEN (2D12)

2. Affûter
3. Brique
4. Cire
5. Ciseaux
6. Collant / Glissant
7. Couleur
8. Croissance
9. Déchire
10. Dêlâcer / Dênouer
11. Dênoue
12. Disperse
13. Double nœud
14. Emmêle
15. Empoussiêre
16. Emballage
17. Fane
18. Nettoyage
19. Nœud
20. Polis
21. Poussiêre
22. Reprise
23. Salir
24. Terni

#### OBJET (1D12)

2. Altêration
3. Compte
4. Mutation
5. Pile
6. Rêcupêre
7. Retire
8. Retire / Dêpose
9. Scribe
10. Subtilise
11. Têlékinésie
12. Tourne

#### CORPS (2D12)

2. Adrênaline
3. Baille
4. Bromure
5. Chevelure
6. Clin d'œil
7. Contraception
8. Distraction
9. Envie
10. Equilibre
11. Eternuement
12. Flatulence
13. Gifle
14. Gratte
15. Hochement
16. Lubrification de Mordenkainen
17. Pince
18. Renifle
19. Retarde
20. Rêve humide

21. Rot
22. Somme

23. Spasme
24. Toux

#### DIVINATION (2D4)

2. Concentration
3. Dêtection du mêtal
4. Devine
5. Inclinaison
6. Longue vue
7. Oreille
8. Sensation magique

#### EVOCAION (1D12)

1. Balle de Rosco
2. Ball'o'statique de Rosco
3. Boule de fumêe
4. Compas
5. Evoque
6. Fausse carte de Rosco
7. Masses
8. Ombrelle
9. Pare-soleil
10. Pièce
11. Pinceau
12. Tomato d'opinion de Rosco

#### ANIMAUX (1D2)

1. Extermine
2. Vermine

#### SERRURE (1D4)

1. Conjuraton de rossignol
2. Dêverrouille
3. Ouvre / Ferme
4. Toc

#### DISSIMULATION (1D10)

1. Camouflage
2. Dissimuler les traces
3. Duplication
4. Encre sympathique
5. Furtif
6. Imitation
7. Masque
8. Masque de Narin
9. Page blanche
10. Symbole

#### META

1. Dissipation des Tours Mineurs