

ACTIVITÉS MORTE-FLAMME

Codex des sorts 2024

Version 2.0

Les changements apportés depuis la dernière édition sont surlignés en bleu

MAGIE ARCANE - INVOCATIONS

Invocations mineures

ASPECTUM FYRIOS

o PE

Incantation: *Aon Parphyria Rillen Alohara Aspectum Fyrios*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 30 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Les Invocations de type "Dégâts" du personnage infligent des dégâts de Feu pour la durée. Le personnage doit ajouter le mot "Fyrios" à la fin de l'incantation des sorts affectés.

Sortilège d'arcane mineur, ce sort permet au magicien d'harmoniser son arcane interne pour répliquer la force des flammes.

ASPECTUM BRYNIOS

o PE

Incantation: *Aon Parphyria Rillen Alohara Aspectum Brynios*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 30 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Les Invocations de type "Dégâts" du personnage infligent des dégâts de Foudre pour la durée. Le personnage doit ajouter le mot "Brynios" à la fin de l'incantation des sorts affectés.

Sortilège d'arcane mineur, ce simple sort permet au magicien d'harmoniser son arcane interne pour répliquer les fractales de la foudre.

ASPECTUM YDRIOS

0 PE

Incantation: Aon Parphyria Rillen Alohara Aspectum Ydrios

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 30 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Les Invocations de type "Dégâts" du personnage infligent des dégâts de Froid pour la durée. Le personnage doit ajouter le mot "Ydrios" à la fin de l'incantation des sorts affectés.

Sortilège d'arcane mineur, cette invocation élémentaire permet au magicien d'imiter les reflets de la glace.

PROTECTION CONTRE LA MAGIE

2 PE

Incantation: Aon Beagan Belvelius Rillen Alohara Aversio Orora

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne une **Résistance** contre les dégâts Magiques. (L'effet est perdu s'il n'est pas utilisé pendant la durée.)

Ce sort est affecté par l'invocation Aspectum Fyrios/Brynios/Ydrios.

Arcane élémentaire permettant au mage de se protéger contre l'élément de ses sorts. Inventé par des professeurs de l'académie de Kamirah d'abord et avant tout pour réduire la charge de travail de l'infirmerie.

ARME MAGIQUE

2 PE

Incantation: Aon Beagan Belvelius Arma Rillen Alceon Orora Armamentalis

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'arme ciblée inflige des dégâts Magiques pour la durée.

Ce sort est affecté par l'invocation Aspectum Fyrios/Brynios/Ydrios.

La création de cette invocation est attribuée au magelames du Belvédère lors de sa fondation. Ceux-ci sont connus pour manier aussi bien leurs sabres que la magie arcane.

ARMURE MAGIQUE

2 PE

Incantation: *Aon Beagan Parphyria Rillen Alceon Orora Armatura*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage gagne 4 points de Vie temporaires pour la durée du sort.

Cette invocation est l'une des plus anciennes des invocations arcanes. Élémentaire et essentielle, elle permet à l'arcaniste de se protéger.

FORCE ARCANE

3 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Belvelius Nemii Rillen Alohara Aspectum Vis Potentia*

Portée: Toucher

Cible: Deux créatures

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage et jusqu'à deux cibles touchées gagnent Force. (L'effet est perdu s'il n'est pas utilisé pendant la durée.)

Attribuée au Reliquaire de Valgaard, cette invocation permet de récolter la magie ambiante et de l'infuser dans le corps de créatures pour leur donner vigueur.

FORME ÉTHÉRÉE

3 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Parphyria Rillen Alohara Vacuo Forma*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage devient Invisible pour la durée. Le sort est dissipé si le personnage parle, attaque, lance un autre sort ou utilise une compétence.

En usant d'arcanes complexes, certains magiciens parviennent à détourner la lumière autour d'eux, créant l'illusion de disparaître. Naturellement, ce n'est qu'une illusion; l'arcaniste est simplement imperceptible.

LAME ARCANE

2 PE

Incantation: *Aon Beagan Parphyria Rillen Ophiris Ferrum Arcana*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Dégâts (Compétence de combat)

Effet: La prochaine frappe du personnage inflige 3 dégâts Magiques. Cette frappe compte comme un effet de Combat.

Invocation dérivative des techniques enseignées au Belvédère, cette invocation est une itération théorique du sort d'arme magique des magelames. L'arcane utilisée est moins stable, menant à un effet éphémère mais explosif.

FLÈCHE ARCANE

2 PE

Incantation: *Aon Beagan Salamaera Nemo Clares Ophiris Sagitta Arcana*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 3 dégâts Magiques.

L'une des toutes premières invocations découvertes, et certainement la plus connues. Une rumeur dit que la Tour de Bronze d'Aslande aurait été fondée pour enseigner cette invocation aux mages de l'armée royale.

OBUS ARCANE

2 PE

Incantation: *Aon Beagan Caleos Nemo Clares Ophiris Confractio*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 4 dégâts Magiques.

Invocation signature de la Tour de Bronze. Lors des démonstrations pour l'armée royale, les mages de la Tour ont opté pour une arcane permettant de lancer des projectiles à force de bras, permettant des tactiques de bombardements. Leur suggestion n'a toutefois pas été retenue.

BÉLIER ARCANE

3 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Belvelius Nemo Clares Ophiris Vereor Impactio Arcana*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts et Malédiction

Effet: La cible subit 3 dégâts Magiques et un effet de **Projection**.

Itération théorique de l'arcane de base, aux origines inconnues. L'effet violent mais à courte portée suggère une improvisation de dernier recours. Elle a été intégrée au répertoire du Belvédère lors de leur deuxième refonte du codex officiel.

CHAOS MENTAL

3 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Belvelius Nemo Rillen Vereor Afflictus Chaos*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Confusion** pour la durée.

Les arcanes permettent de manipuler assez finement la magie ambiante afin de créer des effets complexes. En utilisant cette invocation, les mages peuvent confondre et semer le chaos chez leurs cibles.

GRAVITÉ

1 PE

Incantation: *Aon Caleos Nemo Clares Vereor Afflictus Gravitas*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Renverse**.

Cette invocation est issue d'une arcane simple et rapide d'usage. L'effet semble à la fois pousser la cible et la déséquilibrer en même temps, menant à sa chute.

DÉCÉLÉRATION

1 PE

Incantation: *Aon Caleos Nemo Rillen Vereor Afflictus Celeritas*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Lenteur** pour la durée.

Cette invocation démontre la capacité des mages à utiliser les arcanes pour créer des effets complexes. Bien que simple, l'arcane utilisée suggère que ce sort influence la perception temporelle de la cible pour la ralentir.

CLIGNEMENT

2 PE

Incantation: *Aon Beagan Parphyria Clares Vasperos Vis Effluo*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Immédiate

Type: Téléportation

Effet: Le personnage se fond dans les courants Arcanes et disparaît pour réapparaître 5 mètres plus loin dans une direction de son choix.

Arcane du répertoire de la Tour de Bronze conçue par nécessité. Le conseil des mages de la Tour a jugé sage d'intégrer des arcanes défensives à leur cursus, ce qui eut pour effet d'augmenter drastiquement le taux de survie des expéditions sauvages.

DÉTECTION DE LA MAGIE

1 PE

Incantation: *Aon Parphyria Rillen Alohara Virsio Arcana*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Pendant la durée du sort, le personnage peut détecter la magie du regard. En fixant un objet, une créature ou toute autre chose, il peut déterminer si ce qu'il fixe est sous l'influence d'un sortilège ou d'un enchantement. En fixant la cible pendant 30 secondes et hors-combat, le personnage peut également déterminer la sorte de magie à l'œuvre.

Arcane intuitive qui permet au mage d'harmoniser les courants magiques ambiants pour les rendre visibles. Avec un peu de concentration, un mage aguerri peut même reconnaître les différentes sortes de magies à l'œuvre.

CONTRESORT

1 PE

Incantation: *Aon Beagan Parphyria Rillen Alohara Contracantatio*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage peut interrompre l'incantation d'une cible à portée directe, une fois pendant la durée de Contresort. Le personnage doit crier « Contresort » à la cible.

Toutes les écoles de magie des Terres connues aimeraient pouvoir réclamer l'invention de cette arcane, mais la réalité de la chose est qu'elle est si simple que son invention était inévitable.

Invocations majeures

ARME DE CRISTAL

3 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Belvelius Arma Rillen Alceon Orora Crystalitas Armamentalis*

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'arme ciblée est **Indestructible** et inflige des dégâts Magiques pour la durée.

Ce sort est affecté par l'invocation *Aspectum Fyrios/Brynios/Ydrios*.

Une invocation dérivée des pratiques des magelames du Belvédère. La solidification de grandes quantités d'énergie en formes cristallines a été découverte indépendamment par plusieurs arcanistes. Ceux qui ont développé ce sortilège ont vite appris à former le cristal pour qu'il soit des plus acérés.

CERCLE D'ARCANE STELLAIRE

4 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Enas Salamaera Nemo Rillen Vereor Luxis Stellaris Circulum*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Concentration

Type: Autre

Effet: Le personnage invoque une puissante arcane pour piéger un créature dans un cercle de lumière stellaire. Seule la créature ciblée est piégée dans le cercle, toutes les autres en sont expulsées immédiatement. Le seuil du cercle est impénétrable et rien ne peut le franchir (Armes, projectiles, sorts, créatures, etc.)

Les arcanes célestes sont les forces primordiales les plus puissantes qu'un arcaniste peut manipuler aisément. Selon les dires de certains mages, cette arcane aurait été inspirée d'une fable dans laquelle un monstre aurait été enfermé dans la lune.

LANCE DE CRISTAL ARCANE

5 PE

Incantation: Aon Beagan Moran Enas Thairis Caleos Nemo Clares Ophiris Orora Crystalitas Hastam

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 10 dégâts Magiques.

Arcane ultime typiquement enseignée uniquement aux archimages des divisions des mages de guerre de la Tour de Bronze. L'arcane utilisée condense la magie en une lance de cristal brut qui fragmente et détruit la matière.

CARAPACE DE CRISTAL STELLAIRE

3 PE

Incantation: Aon Beagan Moran Belvelius Nemo Rillen Alceon Scutia Orora Crystalitas

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 1 heure

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne 5 PV temporaires, et une **Résistance** aux dégâts magiques.

Ce sort est affecté par l'invocation Aspectum Brynios/Fyrios/Ydrios. (La résistance accordée est du même type que l'Aspectum actif.)

Il était dit de Rohelias, légendaire magelame du Belvédère, qu'il préférerait se protéger avec des invocations, et garder une épée des plus ordinaires pour pourfendre ses ennemis. Cette carapace est le testament de sa philosophie.

ARMURE ARCANE SUPRÊME

3 PE

Incantation: Aon Beagan Moran Parphyria Rillen Alceon Aversio Orora Magna

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 heure

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage est immunisé aux dégâts magiques pour la durée. Ce sort est affecté par l'invocation Aspectum Brynios/Fyrios/Ydrios.

(L'immunité correspond à l'Aspectum actif.)

L'une des plus grandes formes de maîtrise d'un domaine est d'appliquer ses fondements à leur extrême logique. Il n'y a ainsi que des maîtres dans les arts de l'arcane qui savent former ce haubert.

MANIFESTATION DE L'ASPECT

3 PE

Incantation (selon l'Aspectum): *Aon Beagan Moran Caleos Nemo Rillen Ophiris Vereor Manifestatem Brynios*

Aon Beagan Moran Belvelius Nemo Clares Ophiris Manifestatem Fyrios

Aon Beagan Moran Salamaera Nemo Ophiris Alohara Manifestatem Ydrios

Portée: Variable

Cible: Une créature

Durée: Immédiate (*Brynios*: 30 secondes)

Type: Dégâts et Malédiction (*Brynios*)

Dégâts (*Fyrios*)

Dégâts et Bénédiction (*Ydrios*)

Effet: Ce sort annule un *Aspectum* actif du personnage. L'effet du sort dépend de l'Aspectum consommé:

Aspectum Brynios: La cible subit 4 dégâts de Foudre et un effet de **Paralysie** (30 secondes). (Portée Catalyseur)

Aspectum Fyrios: La cible subit 7 dégâts de Feu. (Portée Toucher)

Aspectum Ydrios: La cible subit 4 dégâts de Froid, et le personnage gagne un effet de **Protection**. (Portée Directe)

La manifestation pure d'un aspect Arcane est la culmination des études des Aspectum. Les arcanistes particulièrement doués peuvent jongler les différents Aspectum pour créer des combinaisons dangereuses.

PORTAIL

3 PE

Incantation: *Aon Beagan Moran Belvelius Nemo Clares Vasperos Magna Vis Effluouo*

Portée: Toucher

Cible: Un allié

Durée: Immédiat

Type: Téléportation

Effet: Le personnage et la cible deviennent incorporels et empruntent les courants Arcanes, disparaissent et réapparaissent 10 mètres plus loin dans une direction au choix du personnage.

L'arcaniste ouvre une faille dans les courants arcanes pour se transporter avec un allié. Certains arcaniste trop doués pour leur propre bien sont reconnus pour utiliser cette invocation à des fins mondaines, comme ramasser un parchemin sans se lever de leur siège.

SOUHAIT

o PE

Incantation: *Nil Belvelius Nemo Clares Alohara Vis Arcana*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Bénédiction

Effet: Le prochain sort de la cible ne coûte pas de PE.

Cette invocation peut être invoquée une seule fois par scénario.

L'Arcaniste profite du croisement de plusieurs courants arcanes pour faciliter l'usage de sa magie. Grâce à cette arcane miraculeuse, le mage peut réaliser des tours de force à la limite de l'imagination.

MAGIE DRUIDIQUE - APPELS

Appels mineurs

PEAU D'ÉCORCE

1 PE

Incantation: *Neanak Dhra Durga Suhgan Grishnak Dreok Idh Bogan*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Bénédiction

Effet: La cible gagne **Protection**.

L'écorce est l'armure des arbres. En canalisant cet élément protecteur, le druide accorde la protection de la nature à autrui.

LIGNIFICATION

1 PE

Incantation: *Neanak Durga Agarok Grishnak Nosurag Boganash*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 5 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage doit se trouver en forêt ou dans un buisson. Pendant la durée entière du sort, le personnage est camouflé, devient immobile et immunisé aux dégâts. Le personnage ne peut pas parler, lancer de sorts, utiliser de compétences, se déplacer ou être déplacé pendant la durée du sort.

Plusieurs créatures de la forêt ont recours au camouflage pour se protéger de leurs prédateurs. Le druide canalise l'essence de la forêt pour se camoufler à son tour.

ARME ÉLECTRIQUE

2 PE

Incantation: *Eire Dhra Durga Grishnak Feis Aduantas*

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'arme ciblée inflige des dégâts de Foudre pour la durée.

Le druide canalise la force des vents et des orages pour renforcer l'arme ciblée avec de la foudre.

PROTECTION CONTRE LA Foudre

2 PE

Incantation: *Eire Dhra Durga Grishnak Morbash Aduantas*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minute

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne une **Résistance** contre les dégâts de Foudre. (L'effet est perdu s'il n'est pas utilisé pendant la durée.)

Le druide canalise la force de la terre pour protéger la cible contre la foudre.

RONCES ET ÉPINES

2 PE

Incantation: *Neanak Dhra Durga Suhgan Grishnak Fragarakh Ad Bogan Feisash*

Portée: Toucher

Cible: Une arme ou un bouclier

Durée: 1 minute

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'équipement ciblé inflige 1 dégât de Foudre à chaque fois qu'il est utilisé pour bloquer un coup. Ce sort peut infliger un maximum de 4 dégâts pendant sa durée.

Certaines plantes sont couvertes de ronces pour éloigner les pestes et autres bestioles indésirables. Le druide insuffle la force des épines dans l'équipement ciblé pour repousser les pestes à son tour.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

2 PE

Incantation: *Ladhar Dhra Durga Suhgan Grishnak Nosurag Idh Eiregash*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible est immunisée aux effets de **Lenteur**, de **Projection** et de **Renverse**, et les effets d'**Immobilisation** subis pendant la durée deviennent des effets de Lenteur spéciaux qui ne peuvent pas être résistés. (*Le personnage sera ralenti pour toute leur durée au lieu d'immobilisé, même si leur durée excède celle de Liberté de mouvement.*)

Les animaux et les insectes ont su adapter leurs mouvements pour se déplacer à travers les branches et les feuillages denses des forêts. Le druide canalise cet instinct naturel pour contrecarrer les obstacles et les entraves.

PEAU DE PIERRE

2 PE

Incantation: *Neanak Dhra Durga Agarok Grishnak Dreok Idh Garakh*

Portée: Toucher

Cible: Personnelle

Durée: 2 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage gagne 5 PV temporaires et un effet de **Lenteur** qui ne peut pas être résisté ou ignoré pour la durée. Pendant la durée, le personnage est immunisé aux effets d'**Immobilisation**, de **Projection** et de **Renverse**.

La pierre, millénaire et immuable, est la véritable carapace de la nature. Le druide canalise la force de la pierre dans sa peau pour se protéger.

COLÈRE

2 PE

Incantation: *Eire Dhra Durga Nargol Feis Aduantas Deiread*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 3 dégâts de Foudre.

Les orages et les tempêtes sont les manifestations de la colère de la nature. Le druide manipule cette colère pour jeter un éclair à sa cible.

ÉCLAIR EN CHAÎNE

3 PE

Incantation: *Eire Dhra Durga Zash Dorokor Sharog Feis Aduantas*

Portée: Directe

Cible: Trois créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: Les cibles subissent 1 dégât de Foudre. Les cibles doivent être différentes et se trouver à moins de 10 m les unes des autres.

Les éclairs sillonnent les cieux dans de magnifiques et terrifiantes fractales de puissance destructrice. Le druide canalise cet art pour sillonner ses ennemis avec la puissance de la foudre à son tour.

ROUILLE

2 PE

Incantation: *Ladhar Dhra Durga Suhgan Myria Beatha Fragarakh*

Portée: Toucher

Cible: Une créature qui porte de l'armure

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 5 dégâts à l'armure.

Les hommes ont façonné les matériaux de la nature pour en faire des armures, mais la nature finit toujours par reprendre ce qu'on lui prend.

ENRACINEMENT

2 PE

Incantation: *Neanak Dhra Durga Dorokor Grishnak Lurgha Fragarakh*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 30 secondes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet d'**Immobilisation** pour la durée.

Les racines serpentent le sol partout là où l'on pose pied. Le druide s'harmonise avec ces racines et en fait jaillir de petites vignes qui agrippent les pieds d'une cible.

SABLES MOUVANTS

2 PE

Incantation: *Yzga Dhra Durga Dorokor Grishnak Ladhar Yzgash*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Lenteur** pour la durée.

Le druide canalise l'élément de l'eau à travers le sol pour créer des sables mouvants sous les pieds de sa cible.

BOURRASQUE

1 PE

Incantation: *Eire Durga Nargol Sharog Lurgha Eiregash*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Projection** (5 mètres) à la cible.

Les vents sont porteurs de changement parmi les éléments. Le druide canalise cette force et repousse la cible.

SOMMEIL

3 PE

Incantation: *Eire Dhra Durga Zash Nargol Grishnak Sonagh Beatha Eiregash*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 5 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Sommeil** pour la durée.

Le druide canalise les douces brises porteuses des parfums de la nature pour apaiser la cible.

LUCIOLES

1 PE

Incantation: *Abhris Durga Dorokor Grishnak Lura Idh Aurog*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible ne peut plus bénéficier de l'effet **Invisible** pour la durée.

Les lucioles, curieuses et lumineuses, sont attirées vers la magie des druides. Le druide tache la cible d'une partie de cette magie, envoyant des lucioles vers elle.

SÉRÉNITÉ

1 PE

Incantation: *Abhris Durga Dorokor Sonagh Beatha Aurog*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible est libérée des effets de **Charme**, de **Confusion** et de **Peur**.

Le druide canalise les douces brises et mélodies de la forêt pour apaiser sa cible, la libérant de certains effets perturbants.

PURIFICATION

1 PE

Incantation: *Yzga Durga Suhgan Beatha Nosurag*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible est libérée de tous les effets de **Poison** qui l'affligent.

Le druide canalise la force régénératrice et purificatrice de l'eau pour diluer les toxines qui polluent le corps de sa cible.

JOUVENCE

2 PE

Incantation: *Abhris Dhra Durga Zash Suhgan Grishnak Neanak Deireadash*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction et Soins

Effet: La cible subit un effet de **Sommeil** pour la durée. Une fois l'effet terminé, s'il n'a pas été interrompu, la cible reçoit 5 de soins. Ces soins ne sont pas réduits à 1 sur une cible inconsciente.

L'eau est la source de vie de la nature. En canalisant la force élémentaire de l'eau, le druide peut guérir les blessures.

PARLER AVEC LES ANIMAUX

1 PE

Incantation: *Neanak Durga Agarok Grishnak Sonagh Neanakash*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Spécial

Effet: Le personnage peut communiquer avec toutes les bêtes et animaux. Cependant, il perd l'usage de la langue commune pour la durée du sort.

Le druide canalise les forces de la nature et se rapproche de son côté animal pour communiquer avec les bêtes.

FRUITS MAGIQUES

2 PE

Incantation: *Abhris Dhra Durga Grishnak Neanak Beathash*

Portée: Toucher

Cible: 5 fruits

Durée: Immédiate

Type: Spécial*

Effet: Les fruits deviennent enchantés jusqu'à la fin de la journée. Manger un fruit enchanté donne Régénération à la personne qui le mange et la rassasie. Une personne peut seulement manger un fruit magique par période de repos.

*Le personnage peut seulement créer et posséder 5 fruits magiques à la fois.

La nature est source de nourriture et de rafraîchissement pour tous. Le druide infuse cette énergie nourricière dans une poignée de fruits pour nourrir plusieurs personnes.

Appels majeurs

BOSQUET SACRÉ DES DRUIDES

2 PE

Incantation: *Ahbris Neanak Dhra Durga Agarok Grishnak Morbash Idh Bogan Domna*

Portée: Personnelle

Cible: Zone de 2 mètres de rayon

Durée: 10 minutes (Concentration)

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage trace un cercle au sol pour délimiter la zone. Le seuil de la zone est impénétrable. Les créatures présentes dans la zone peuvent en sortir mais ne peuvent plus y entrer par la suite.

Les druides ont parfois la réputation d'être des ermites. Ce n'est pas le cas pour tous, mais l'option est présente.

CATACLYSME

4 PE

Incantation: *Eire Ladhar Dhra Durga Zasherag Nargol Grishnak Sharog Feis Neanak*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Dégâts et Malédiction

Effet: La cible subit 5 dégâts de Foudre, un effet de **Renverse** et un effet de **Lenteur** (1 minute).

En tant que gardiens de la nature et de l'équilibre, les druides ont également le pouvoir de combiner des énergies primordiales hautement incompatibles. Un tel mélange peut mener à de graves catastrophes naturelles.

PASSAGE PAR LES ARBRES

2 PE

Incantation: *Ladhar Dhra Durga Agarok Bogan Dir Bogan*

Portée: Toucher

Cible: Un allié

Durée: Immédiate

Type: Téléportation

Effet: Le personnage touche un arbre et jusqu'à un allié. Le personnage et l'allié ciblé disparaissent dans l'arbre touché et réapparaissent à un autre arbre qui était visible à partir du premier.

En liant leur essence à la sève des arbres, le druide parvient à se déplacer au travers du réseau de racines qui sillonne la terre.

SÉISME

5 PE

Incantation: *Ladhar Dhra Durga Zasherag Ryyk Dorokor Sharog Domna Sharog Fragarakh*

Portée: Directe

Cible: Jusqu'à cinq créatures

Durée: Immédiate

Type: Malédiction

Effet: Les cibles subissent un effet de **Renverse**.

En s'harmonisant avec les mouvements géologiques, le druide peut les déranger pendant un court instant et causer une importante réplique sismique.

TRANQUILLITÉ

2 PE

Incantation: *Eire Neanak Dhra Durga Suhgan Sonagh Beatha Aurog Nosurag*

Portée: Toucher

Cible: Deux créatures

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: Le personnage et jusqu'à deux cibles touchées sont libérés de tous les effets négatifs qui les affligent. *Le druide conduit les douces mélodies de la nature comme le bruit du vent dans les feuilles, le son de la pluie qui tombe sur le sol et le chant des oiseaux pour apaiser l'esprit et soigner les maux.*

DOMAINE DES RÊVES ET DU CRÉPUSCULE

5 PE

Incantation: *Abhris Neanak Dhra Durga Zasherag Ryyk Agarok Grishnak Beatha Deiread Abhris Neanak*

Portée: Personnelle

Cible: Jusqu'à 5 alliés

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction et Soins

Effet: Les cibles subissent un effet de **Sommeil** pour la durée. À la fin de l'effet, s'il n'a pas été interrompu, chaque cible reçoit 5 de soins. Ces soins ne sont pas réduits à 1 sur une cible inconsciente. *Faisant appel aux esprits de la nuit et du repos, le druide accorde un profond repos réparateur à ses alliés, bercés par les vents et réconfortés par les douces mélodies des éléments.*

CŒUR DE LA MONTAGNE

6 PE

Incantation: *Ladhar Dhra Durga Zasherag Ryyk Agarok Grishnak Dreok Domnash Idh Sharog Garakh*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage gagne une **Résistance** aux dégâts et aux effets négatifs pendant la durée. Cette Résistance est dissipée après avoir été utilisée quatre fois.

(Le personnage ignore les quatres prochaines attaques ou effets négatifs.)

Immuable, immortel et éternel, le roc au cœur des plus hauts monts des terres accorde sa résilience et sa protection au druide.

FORCE DES QUATRE VENTS

3 PE

Incantation: *Yzga Eire Dhra Durga Zash Grishnak Eiregash Domna Ad Aduantas Feis*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible augmente ses dégâts d'armes de 1.

Les vents et la foudre accordent leur force au druide

MAGIE DIVINE - PRIÈRES

Prières mineures

ARME ENFLAMMÉE

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'arme ciblée inflige des dégâts de Feu pour la durée.

Le feu réchauffe, le feu détruit. Lorsque manié contre le Malin, le feu purifie, et le prêtre sait comment le retourner contre ses ennemis.

PROTECTION CONTRE LE FEU

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne une Résistance contre les dégâts de Feu. (L'effet est perdu s'il n'est pas utilisé pendant la durée.)

Devant la menace du même feu qui lui est octroyé, le prêtre lève le bouclier du juste devant sa cible pour la défendre de l'immolation.

CHÂTIMENT DIVIN

2 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Dégâts (Compétence de combat)

Effet: La prochaine frappe du personnage inflige 3 dégâts de Feu. Cette frappe compte comme un effet de Combat.

En tant qu'agent de châtimement divin, le clerc s'imbue de la force du feu sacré afin que sa prochaine frappe répande les flammes vengeresses de sa divinité.

JUGEMENT

2 PE

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 3 dégâts de Feu.

Nombreux sont ceux qui sont fébriles de rendre jugement lorsqu'il est question de volonté divine. Le croyant implore son dieu de lui accorder sa grâce afin qu'il se fasse bourreau en Son nom.

SOINS

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible reçoit 4 de Soins.

Certains guérisseurs usent des ressources de la nature ou de l'ingéniosité humaine pour soigner les plaies des blessés. Le personnage s'en remet à l'énergie divine dont il est porteur pour aider les victimes à se remettre de leurs maux.

MOT SACRÉ

2 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible reçoit 2 de Soins.

Le prêtre connaît la parole de son dieu, qu'elle lui vienne de scriptures ou en songes. Un seul mot de sa bouche suffit à calmer les maux des éclopés.

AURA DE VIE

3 PE

Portée: Toucher

Cible: Deux créatures

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: Le personnage et jusqu'à deux cibles touchées reçoivent 2 de Soins.

Beaucoup attribuent les auras aux messagers divins comme les anges, mais un prêtre dévoué sait tisser l'essence divine en un doux duvet qui saura apaiser toutes les douleurs.

COURAGE

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible est immunisée aux effets de **Peur** pour la durée.

Le priant implore les cieux d'infuser une cible d'une ardeur divine, emplissant son esprit de chants inspirant le courage et repoussant la frayeur. En la présence du divin, nulle ne saurait craindre.

HÉROÏSME

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible est immunisée aux effets de **Faiblesse** et de **Lenteur** pour la durée.

Toutes les religions peuvent raconter un récit similaire d'un simple croyant qui surmonte un défi colossal, armé simplement de sa foi. Un tel récit peut inspirer les ouailles à faire de même.

VOEU DE SILENCE

1 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible et le personnage subissent un effet de **Silence** pendant la durée.

Pour que le mal perdure, il suffit que les hommes bons se taisent. Ce serait franchement bénéfique si le mal se taisait, pour une fois.

VOEU DE VÉRITÉ

1 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible et le personnage deviennent incapable de mentir pendant la durée du sort. Ceci ne force pas la cible à parler, cependant.

La confession devant le clergé est une pratique qui est présente d'une manière ou d'une autre dans presque toutes les fois des Terres Connues. Investis de leur foi, certains membres du clergé vont même jusqu'à exiger les confessions, même à des non-croyants.

VIGUEUR DIVINE

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne 4 PV temporaires pour la durée.

Dans une fervente prière, le personnage imbue sa cible de l'essence divine qu'il porte afin qu'elle puisse s'élever contre ses ennemis avec une vitalité accrue.

CONSÉCRATION

3 PE

Portée: Personnelle

Cible: Zone de 2 mètres (rayon)

Durée: 10 minutes

Type: Spécial

Effet: Le personnage enchante la zone d'une puissante magie défensive contre les morts-vivants. Les morts-vivants ne peuvent plus entrer dans la zone pour la durée.

Les forces impies n'ont pas leur place sur les terres saintes consacrées par la foi. Avec cette prière, le clerc rend cette exclusion claire, nette et formelle. Là où est célébrée la vie, jamais la mort ne pénètre.

PROTECTION DIVINE

1 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction

Effet: La cible gagne Protection.

La marche du vertueux est semée d'embûches que sont les œuvres du malin. Béni soit-il alors, celui qui décide de se tenir debout face aux entreprises du vilain, car la providence divine sera alors son bouclier.

REPOUSSER LES IMPIES

2 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Malédiction

Effet: Le personnage brandit son symbole divin et repousse les impies. La créature ciblée subit un effet de **Peur spécial** qui ne peut être résisté pour la durée. La cible doit être un mort-vivant, un démon ou une Fae.

Ceux qui ne peuvent comprendre la foi la craignent souvent. Imperturbable, le prêtre porte sa conviction sur sa manche, ébranlant les fondements des croyances ennemies.

Prières majeures

CROISADE

4 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Dégâts (Compétence de combat)

Effet: La prochaine frappe du personnage inflige 9 dégâts de Feu. La cible doit être un mort-vivant, un démon ou une Fae.

Parmi les différentes foi répandues dans le monde, la majorité s'entendent pour pointer du doigt un Malin qui prend une forme familière: un être démoniaque, un esprit faerique ou un revenant du monde des morts. Nombreuses sont les prières adressées au divin qui visent à purger les impurs, à l'instar des sanglantes croisades de jadis, et comme ces vieilles croisades, la pitié n'est pas souvent un luxe qui puisse être offert à l'ennemi.

IMMOLATION

3 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 6 dégâts de Feu.

Si les dieux sont capables de pardonner leurs acolytes, il n'en est pas de même pour leurs détracteurs, pour qui l'indulgence n'est pas une option. De ce dessein justicier, les flammes divines ravagent la chair des impurs.³

PURIFICATION

3 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Soins et Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible est libérée de tous les effets négatifs qui l'affligent. Elle est immunisée aux effets dissipés pour la durée.

La main des dieux est souvent vengeresse, mais pour assurer le succès d'un fidèle soldat saint, elle n'hésitera pas à se tendre pour purifier sa chair et son âme de tous les maux qui pourraient les accabler.

CLÉMENCE

4 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible reçoit 10 de Soins.

Mieux vaut demander pardon que permission, et tant que leur volonté est faite, la plupart des divinités trouveront en eux la générosité d'accorder le pardon au prêtre en lui offrant une chance de se racheter.

RÉSURRECTION

6 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature morte

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible revient à la vie et reçoit 5 de Soins. Ces soins ne sont pas réduits à 1 sur une cible inconsciente.

(Annule la blessure grave.)

Le personnage subit une **Blessure grave**. S'il était déjà gravement blessé, le personnage est affligé d'un effet de **Faiblesse** et de **Lenteur** permanent jusqu'à la fin de la journée.

Tournant ses yeux vers les cieux infinis dans un appel d'urgence, le clerc entonne un hymne à la vie pour rattacher l'âme de sa cible à son enveloppe corporelle. L'énergie de sa foi sert d'ancrage entre eux, comme un pont entre les deux plans, et insuffle à nouveau la vie à la cible.

TERRE SAINTE

6 PE

Portée: Personnelle

Cible: Zone de 2m de rayon*

Durée: 2 minutes

Type: Spécial

Effet: Le personnage et les alliés présents dans la zone sont immunisés aux dégâts et à tous les effets négatifs pour la durée tant qu'ils demeurent dans la zone. Après la durée, tous les personnages qui ont bénéficié de l'effet subissent un effet de **Lenteur** et de **Faiblesse** pendant 15 minutes. Ces effets ne peuvent pas être dissipés ou résistés.

*(*La zone doit être clairement délimitée au sol à l'aide d'un traçage, d'une corde ou autre.)*

Celui qui marche en terre sacrée marche dans la sérénité et l'affranchissement, libéré des maux de l'âme et du corps.

On dit aussi que rares sont ceux capables de réaliser un tel miracle, et que celui qui le peut aura atteint la foi inébranlable, l'absolution suprême, mais qu'il paie pour cela un prix bien onéreux; faire face à son dieu, au risque de ne pas pouvoir en revenir.

SACRIFICE

6 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Dégâts (Compétence de combat)

Effet: La prochaine frappe du personnage inflige autant de dégâts de Feu que d'effets de **Régénération** dépensés. Le personnage subit également les dégâts de la frappe.

La marche du vertueux est semée d'embûches que sont les œuvres du malin. Béni soit-il alors, celui qui décide de se tenir debout face aux entreprises du vilain, car la providence divine sera alors son bouclier.

ÉMINENCE CÉLESTE

6 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 5 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Pendant la durée, le personnage peut infliger des effets de **Peur** (1 minute), de **Charme** (1 minute), de **Régénération** (Immédiate) ou de **Force** (Immédiate) à des cibles à portée directe. Le personnage peut utiliser ces effets un total de dix fois pendant la durée. (*Dix effets en tout, pas dix fois chaque.*)

La splendeur divine des messagers célestes peut terrifier l'impie tout comme elle peut renforcer les fidèles. Par sa dévotion, le prêtre revêt cette radiance impérieuse et devient, pour un instant, l'émissaire de sa foi.

Prières de domaine (prières majeures)

La Foi des Piliers

PILIER DE LA PRUDENCE

0 PE

Incantation:

Portée: Directe

Cible: Toutes

Durée: Immédiate

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage et toutes les cibles qu'il peut voir sont libérés des effets de **Poison**, de **Faiblesse** et de **Vulnérabilité** qui les affectent. Toutes les cibles gagnent **Protection**, **Force** et **Régénération**.

Cette prière peut être invoquée une seule fois par scénario.

L'Archange Isaëlle laissa aux mortels un message d'espoir: "Abandonnez vous dans les bras du Seigneur, car Lui saura vous guider. De tout votre cœur donnez-vous à Lui, car en Lui vous trouverez forteresse et sanctuaire."

PILIER DE LA CHARITÉ

1 PE

Incantation:

Portée: Toucher

Cible: Une autre créature

Durée: Immédiate

Type: Soins et Bénédiction

Effet: Le personnage sacrifie 3 PV. La cible reçoit 4 de Soins et un effet de **Protection**.

Le personnage doit cibler une créature autre que lui-même.

Il est dit que le bon roi Thérésius, sur son lit de mort, appela à son chevet quiconque ayant souffert de sa main alors qu'il n'était pas encore imbu du message Divin. Invoquant la grâce de Dieu avec son Dernier Souffle, ceux présents virent leurs membres repousser, leurs cicatrices disparaître, et ne purent que tomber à genoux.

PILIER DE LA FOI

2 PE

Incantation:

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Bénédiction

Effet: La cible gagne un effet de **Protection** et un effet de **Force**.

Avec Foi, les fidèles de Dieu se prosternent. Dans cet acte de révérence se trouve la force de lever les montagnes, et de survivre aux pires maux.

L'Ordre de la Providence

BRAS DROIT DU TOUT-PUISSANT

6 PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 15 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage devient immunisé aux dégâts **Magiques**, et aux effets de **Charme**, de **Peur** et de **Poison**.

Le personnage inflige également des dégâts de Feu avec ses armes.

Par la Volonté du Seigneur Tout-Puissant, que quiconque se dressant dans le chemin de sa Divine Providence réalise l'ampleur de son erreur.

Le Panthéon de Valgaard

FALTYR ABAT LE DRAGON

4 PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Dégâts (Compétence de combat)

Effet: La prochaine frappe du personnage est **Imblocable** et inflige 5 dégâts et un effet de **Renverse**.

L'un des tout premiers récits fondateurs du Panthéon de Valgaard. Cette prière rappelle la légende de Faltyr, armé de sa lance qui abat Valg en un coup droit, directement dans le cœur du Dragon.

SOUFFLE DE VALG

6 PE

Incantation:

Portée: Directe

Cible: Trois créatures

Durée: 1 minute

Type: Dégâts et Malédiction

Effet: Les trois cibles subissent 6 dégâts de Feu et un effet de **Peur** pour la durée.

Conte perdu de la tradition orale valgaardienne, ce récit décrit le pouvoir terrifiant et puissant du souffle de flammes de Valg, le tyran des cieux.

ORFÈVREURIE LÉGENDAIRE DE AARN

0 PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 15 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage récupère tous ses points d'armure perdus, et ses armes et bouclier sont instantanément réparés. Le personnage et son équipement deviennent immunisés aux effets de **Destruction**.

Cette prière peut être invoquée une seule fois par scénario.

Les contes et légendes scandent la gloire et la maîtrise absolue du dieu de la forge à son ouvrage.

Notre-Dame-des-Ombres

VOILE DES OMBRES

6 PE

Incantation:

Portée: Directe

Cible: Toutes

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: Le personnage et toutes les cibles qu'il peut voir reçoivent 1 de Soins.

Tant que battra le Cœur des Ombres, les fidèles de la Martyre sauront faire preuve d'une bonté qui rendrait Saint-Élie fier de ses ouailles.

La Foi d'Ishta'ra

ÉTOILE DU MATIN

6 PE

Incantation: *Sous mon Soleil comme sous mon Saule, lève les yeux vers mon Éclipse, Ô progénie, Enfant des Astres Immuables, et rappelle-toi l'Étoile du Matin.*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Immédiate

Type: Soins et Bénédiction

Effet: Le personnage reçoit 6 de Soins et un effet de **Protection**. Ces soins ne sont pas réduits à 1 sur une cible inconsciente. La prochaine frappe du personnage inflige 4 dégâts de Feu.

Cette prière ne peut pas être interrompue.

Cette prière peut être incantée pendant que le personnage est inconscient.

Cette prière peut être invoquée une seule fois par scénario.

Devant la souffrance de ses enfants, la Mère des Elfes ne peut demeurer sourde et fait déferler sa fureur sur ses ennemis, châtiant les impies en accordant protection à sa chair.

L'Avènement des Profondeurs

SEUL DANS LES ABYSSES

3 PE

Incantation:

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes (Concentration)

Type: Malédiction

Effet: La cible devient Intangible et subit un effet d'**Immobilisation** pour la durée.

Une quiétude miraculeuse pour les priants de l'Avènement, une torture abominable pour le reste.

Le Silence de la Princesse

SERMENT DES LARMES JADIS VERSÉES

0 PE

Incantation: *(Le personnage assume une position de prière solennelle et silencieuse pendant une minute sans être interrompu)*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Variable

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage est affligé d'un effet de **Silence** qu'il peut dissiper à tout moment. Tant qu'il maintient cet effet de Silence, le personnage augmente ses dégâts d'arme de 1, est immunisé aux effets de **Peur**, de

Charme et de **Sommeil**, et réduit les dégâts qu'il subit de 1.

Cette prière peut être invoquée une seule fois par scénario.

Sans Princesse et sans Miracle, mais jamais sans Foi.

La Flamme de la Sylve

PROMESSE DES FOUDRELANGUES

o PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Permanent

Type: Bénédiction

Effet: Les prières de dégâts du personnage infligent des dégâts de Foudre. Le personnage peut incanter ses appels comme des prières. Le personnage augmente les dégâts de ses prières et de ses appels de 1.

La Foudre, aussi connue comme Flamme des Cieux, est l'outil avec lequel les Foudrelangues rendent leur jugement, toujours juste, mais rarement clément.

PROMESSE DES GARDIENS DE LA SYLVE

o PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Permanent

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage augmente tous les soins qu'il donne de 1, et chaque fois qu'il donne des soins à une autre cible, il peut lui donner un effet de **Régénération**, de **Force** ou de **Protection**, à condition d'avoir cet effet actif sur lui au moment de le donner.

Nulle Flamme ne brûle plus ardemment que celle qui alimente l'amour que les Gardiens de la Sylve ont pour leur prochain.

MAGIE NOIRE - MALÉFICES

Maléfices mineurs

ARME ENVOÛTÉE

2 PE

Incantation: *Orshi Vysnar Ora Vilinerris, Alffas Vilinith, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'arme ciblée inflige des dégâts Magiques pour la durée.

Ce maléfice semble plutôt bénin à première vue, mais que l'arme envoûtée suinte de sueur sulfureuse aura vite fait de rappeler l'origine infernale de celui-ci.

ARMURE D'OMBRES

2 PE

Incantation: *Sarna Voskor Avera Sevilen, Zelen Saes*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage gagne 4 PV temporaires pour la durée.

Les engeances infernales ont recours à leurs chair et leurs os pour se protéger les uns des autres. Les sorcières font aussi bien de les imiter pour se protéger des autres mortels.

COEUR DE PIERRE

2 PE

Incantation: Lios Zirdse, Avera Saes, Vilinerra Sarna, Zelen Saes

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage gagne une **Résistance** contre la prochaine attaque. Le personnage subit un effet de **Poison**.

De savoir abandonner sa nature et ses émotions est un talent que toutes les sorcières finissent par apprendre. La plupart le font par nécessité et non par choix. Le monde est cruel envers ceux qui osent être différents.

LUNE DE SANG

2 PE

Incantation: Myrhvyra Sarna, Lyrelris Vinth, Seveth Saes, Osnen Zys

Portée: Toucher

Cible: Une créature autre que le lanceur

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible reçoit 4 de Soins. Le coût de ce sort est réduit à 0 PE si le personnage sacrifie 4 PV.

Malgré les rumeurs et les mythes, les sorcières aussi sont capables de compassion et de sacrifice de soi. De recevoir des soins d'une sorcière est un rare cadeau qui devrait être chéri.

CORRUPTION

2 PE

Incantation: Sine Sarna Vilinerris, Sine Sevilen Sphvys, Asariel Zys

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 5 dégâts magiques. Le personnage subit un effet de **Poison**.

Le pouvoir promis aux pratiquants des arts occultes est alléchant, mais il n'est pas rare de laisser un part de soi derrière lors que l'on suit la voie de la main gauche.

PAROLE DE L'OMBRE

2 PE

Incantation: *Ora Lilinvya Yhrsyn Carnis, Alvein Zys*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 2 dégâts magiques. Le coût de ce sort est réduit à 0 PE si le personnage sacrifie 2 PV.
À force de parler aux ombres, celles-ci finissent par répondre. Les hurlements des créatures cauchemardesques de l'outremonde provoquent de graves blessures à ceux qui les écoutent.

TOUCHER VAMPIRIQUE

3 PE

Incantation: *Sarna Zys En Sarna Saes, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts et Bénédiction

Effet: La cible subit 4 dégâts magiques. Le personnage gagne **Force**.
Certains démons peuvent se nourrir de l'énergie vitale de leur proie pour gagner la vie éternelle dans les enfers. La sorcière canalise ce sombre talent pour sapper la vitalité de sa cible.

ÉPOUVANTE

2 PE

Incantation: *Sarsea Ora Vilinerris Kriv, Alvein Zys*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Peur** pour la durée.
Les horreurs sont infinies sous les voûtes souterraines de l'outremonde. D'invoquer des images d'un tel endroit dans l'esprit de sa victime saura certainement leur donner une bonne frousse, du moins pour un moment.

ENCHEVÊTREMENT

2 PE

Incantation: *Yrisnessa Lios Sadeas, Saes Vilinerra Zys, Asariel Zys*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet d'**Immobilisation** pour la durée.

Normalement, contrôler les morts relève du domaine de la nécromancie, mais la magie noire permet également d'avoir un certain contrôle plus brut. L'occultiste force donc les ossements des morts à agripper sa proie.

SUGGESTION

3 PE

Incantation: *Iphisvyra Naer, Sessen Keras, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 5 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Charme** pour la durée. Pendant la durée du **Charme**, le personnage peut donner des ordres simples à la cible et celle-ci devra obéir.

Il est dit que les démons furent les premiers à montrer le péché du mensonge aux sorcières. Les sorcières auraient ensuite dévoilé ce vice au reste du monde.

RIGOR MORTIS

2 PE

Incantation: *Voskor Sphvys Lilinvya, Carilneth, Alvein Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 30 secondes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Paralysie** pour la durée.

En présentant des visions horribles des supplices des Enfers, il est possible de convaincre le corps et l'esprit, pendant un court instant, qu'ils sont morts et enterrés.

ENGEANCE INFERNALE

4 PE

Incantation: *Sine Vylryna, Sine Sarna, Sine Vinth, Vysnar Sevilen. Sarsea, Yrisnessa, Nesserim, Na Alffas, Zelen Zys.*

Portée: Toucher

Cible: Une créature morte ou inconsciente

Durée: 10 minutes

Type: Créature invoquée

Effet: La cible incarne un cauchemar.

Le cauchemar est une horreur qui a 2 PV et inflige 2 dégâts Magiques au toucher ou avec ses armes. Le cauchemar a deux effets de **Protection** actifs et est immunisé aux dégâts de Froid.

Un cauchemar est un amalgame d'émotions négatives ressenties par la sorcière au moment de son invocation. Ils peuvent apparaître sous plusieurs formes, mais les émotions qui les forment sont souvent les mêmes: la peur, la souffrance et l'angoisse. Les Filles de la Morrigan racontent que l'ultime cauchemar à invoquer en est un qui incarne la peur de toutes les sorcières du monde: La peur du bûcher.

SANGSUE

1 PE

Incantation: *Lyrelris Zys Phevos, Zys Vinth En Saes, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible est libérée de tous les effets de Poison qui l'affectent. Le personnage subit un effet de **Poison**.

La légende raconte que ce maléfice aurait été inventé par un ange déchu. La compassion est un denrée rare dans l'outremonde et elle ne proviendrait effectivement pas d'un démon pure laine.

FLEUR DU MAL

2 PE

Incantation: *Phevos Zirdse Eth Athne Sine, Carilneth Vilinerris Ualda, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: Le personnage et la cible subissent un effet de **Lenteur** et de **Faiblesse** pour la durée.

La sorcière s'inflige une forte fatigue mentale et physique avant de convaincre sa proie de l'imiter. Ce maléfice est un abus cruel du mimétisme sympathique entre les mortels.

LOCUSTES

2 PE

Incantation: *Veshtalek Roshvar Siehara Sevilen, Asariel Zys*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: La cible subit trois effets de **Poison**, et un effet de **Lenteur** pour la durée. (*Pour indiquer plusieurs effets de poison, dire "Poison trois fois"*)

Si vous croyiez que les insectes mortels sont répugnants, c'est que vous n'avez jamais fait face à un essaim de coquerelles infernales.

INJURE

2 PE

Incantation: *Effael Vrys Siehara Sevilen, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts et Malédiction

Effet: La cible subit 3 dégâts Physiques et un effet de **Poison**.

Les démons qui peuplent les voûtes de l'outremonde sont des tortionnaires experts, capables d'extirper des cris de douleur de même les âmes les plus résilientes.

Maléfices majeurs

FLAMMES NOIRES DES ENFERS

2 PE

Incantation: *Vysnar Sadeas Insifer, Saes, Lenarine Prana, Carilneth Vinth, Asariel Zys*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: Le cible subit 3 dégâts magiques.

Chaque fois que ce sort est lancé, ses dégâts sont doublés. Cet effet est cumulable, mais est perdu dès que le personnage récupère ou gagne des PE.

(Ce sort inflige 3 dégâts la première fois, 6 dégâts la deuxième fois, 12 dégâts la troisième fois, etc.)

Historiquement, les sorcières chassées et capturées par les chasseurs de l'Inquisition étaient mises au bûcher. Cependant, les sorcières aussi savent manier les flammes pour donner la mort à leurs victimes.

CONJURER LES FORCES OCCULTES

6 PE

Incantation: *Insiferen! Sarsea Yhrsyn Saes, Nemorora Sessen Siehara Saes, Zelen Saes*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Variable

Type: Autre

Effet: Le personnage subit immédiatement une blessure grave, et ensuite passe une entente avec un démon pour qu'il exauce sa faveur. Les effets de ce maléfice sont extrêmement volatiles et l'utiliser à répétition peut s'avérer fatal pour le personnage.

Des murmures ombragés des oubliés surgissent d'anciennes horreurs que ce monde ne devrait pas connaître.

AFFLICTION DE NOCTURNE

3 PE

Incantation: *Sarna Villineris Saes Ualdarea Veshtalen Carnis, Sphvyr, Asariel Zys*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: Le personnage se libère de tous ses effets de **Poison** et la cible subit autant de dégâts Magiques que d'effets de Poison retirés.

Nocturne est un diable aux sombres desseins aussi vieux que le monde. Selon ses propres dires, il aurait vécu la toute première guerre opposant les Enfers aux forces de l'Élysée, malgré que plusieurs démonistes doutent de la véracité de ce récit. Les sorcières du Cercle de la Nuit vouent leurs sacrifices à Nocturne, dans l'espoir qu'il puisse s'incarner dans le monde des mortels et amène avec lui la Nuit sans fin.

FLAMME DE DÉSIR

0 PE

Incantation: *Ualda Sphvys Zys, Yrisnessa Vesverith Saes, Osratan Carynvia Vilinerris, Osnen Zys*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: La cible est guérie d'une blessure grave, et le personnage subit une blessure grave. Si le personnage était déjà gravement blessé, il est affligé d'un effet de **Faiblesse** et de **Lenteur** permanent jusqu'à la fin de la journée.

Ce maléfice peut être invoqué une seule fois par scénario.

La sorcière appelle la chaleureuse étreinte de Désir, une douce succube infernale. La passion partagée par la démonsse permet à la sorcière de partager les blessures et les maux de la personne ciblée. La légende raconte que Désir serait née de l'âme d'une sorcière qui s'est offerte au bûcher pour sauver son amant. Les deux furent brûlés ensemble cette journée-là.

PAROLE D'AGONIE

5 PE

Incantation: *Sobne Seveth, Sobne Caranihr, Sobne Vesverith, Saes Vinth, Alvein Zys*

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 10 dégâts Magiques.

Murmurés sont les paroles d'agonie, car leur utilisation mène forcément l'âme de leurs adeptes vers les Enfers. Le chemin vers le pouvoir est pavé par la douleur.

ÉTREINTE DE VEX'ÉREN

3 PE

Incantation:

Portée: Toucher

Cible: Une créature paralysée, endormie ou immobilisée

Durée: Immédiate

Type: Dégâts et Soins

Effet: La cible subit 8 dégâts Magiques, et le personnage reçoit 8 de Soins.

La Furie d'Albâtre opère sous le couvert des ombres pour s'abreuver du sang de ses proies.

AILES BRISÉES D'ARTHAEL

3 PE

Incantation: *Eiraph Zelen, Zirdse Zys Sarsea Vesverith Keras Saes, Ovith Saes*

Portée: Toucher

Cible: 3 plumes noires

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction

Effet: Les plumes deviennent enchantées jusqu'à la fin de la journée. Les plumes noires peuvent être utilisées de deux manières:

- L'utilisateur se téléporte à un lieu désigné par le créateur de la plume.
- L'utilisateur se téléporte aux côtés du créateur de la plume s'il est en mesure de le voir.

Le personnage peut seulement créer 3 plumes enchantées à la fois.

L'Archange Arthael serait le premier de son espèce à être corrompu par les braises des Enfers. Il aurait été condamné et abandonné aux Enfers pour avoir ressenti un amour inébranlable et surnaturel pour Isaëlle, la messagère de Dieu lui-même. Selon les récits de la Morrigan, Arthael aurait accepté sa sentence et aurait laissé un dernier message à Isaëlle:

«Je t'aimerai à jamais.»

ARMURE D'ALOMYR

4 PE

Incantation: *Sphvyr Eth Sphvyr, Alffas Eth Alffas, Carvynia En Sadeas, Zelen Saes*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage gagne 4 PV temporaires. Chaque fois qu'il perd de ces PV temporaires, il peut infliger 4 dégâts Magiques à son assaillant.

Alomyr le geôlier est un archidémon légendaire, gardien des abysses les plus profondes des Enfers. Son labeur éternel consiste à patrouiller les fosses abyssales pour assurer que les horreurs qui s'y terrent ne fassent jamais surface. Alomyr aurait connu la mort plus d'un millier de fois, mais serait toujours revenu pour effectuer son devoir, son fardeau.

NÉCROMANCIE - RITES

Rites mineurs

PARLER AVEC LES MORTS

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature morte ou inconsciente

Durée: Immédiate

Type: Spécial

Effet: Le personnage peut poser trois questions en oui-ou-non à la cible.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF

Le personnage peut poser une question à la cible.

Un outil essentiel pour tout nécromancien, du moins selon les dires des Maîtres du Reliquaire. La sagesse des morts ne doit pas tomber dans l'oreille d'un sourd.

RÉVÉLER LA NATURE

2 PE

Portée: Directe

Cible: Un mort-vivant

Durée: Immédiate

Type: Spécial

Effet: La cible révèle l'une de ses faiblesses, si applicable.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF

La cible peut être un objet. Utilisé ainsi, le sort révèle les propriétés spéciales de l'objet.

Il n'y a rien de plus observateur qu'une âme errante. Il n'y a rien de plus bavard qu'une âme esseulée, et ce Rite marie ces deux faits.

SÉPARER LES ESSENCES

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Un mort-vivant ou une créature possédée

Durée: 1 minute (concentration)

Type: Spécial

Effet: Le personnage touche la cible et canalise le sort pour la durée. Une fois le sort terminé, s'il n'a pas été interrompu, l'esprit ou l'énergie nécromantique qui possède la cible est expulsée.

Le Nécromancien soulève brièvement le Voile, l'instant de saisir la véritable âme dans le mortel sous ces yeux. Une occupation double est une injure à corriger.

ARME SPECTRALE

3 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Bénédiction (Compétence de combat)

Effet: La prochaine frappe du personnage est Imblocable.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

La cible devient "Une créature"

L'arme est promise aux esprits qui daignent écouter la supplique du Nécromancien. Il s'agit toutefois d'une ruse, car ce qui est matériel ne peut traverser le Voile, et donc les spectres ne peuvent tenir l'arme que très brièvement.

TRANSIR L'ACIER

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: L'arme ciblée inflige des dégâts de Froid pour la durée.

Hjarrand enseignait jadis que le froid de la tombe n'est pas qu'une expression, mais surtout la meilleure forme de préservation des futurs sujets animés par la nécromancie.

PROTECTION CONTRE LE FROID

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne une **Résistance** contre les dégâts de Froid. (*L'effet est perdu s'il n'est pas utilisé pendant la durée.*)

Le Nécromancien demande aux esprits de l'aider à se réchauffer. Longtemps privés du feu d'un corps humain, ceux-ci se collent à lui, mais ne peuvent que bloquer le froid environnant.

MANIPULER L'ESSENCE VITALE

2 PE

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible gagne 3 PV temporaires.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF

La cible reçoit 3 de Soins.

Tiré d'une pratique du Culte des Cent-Secrets. Ce Rite permet au Nécromancien de rendre à un corps mortel sa force vitale.

ANIMER LES MORTS

4 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature morte ou inconsciente

Durée: 10 minutes

Type: Créature invoquée

Effet: La cible incarne un squelette.

Le squelette est un mort-vivant qui a 5 PV et inflige 2 dégâts avec ses armes. Le squelette est détruit instantanément s'il subit des dégâts de Feu.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF

La cible incarne un revenant.

Le revenant est un mort-vivant qui a 8 PV et inflige 3 dégâts avec ses armes. Le revenant est affecté par un effet de Lenteur permanent qui ne peut pas être dissipé.

Le cadeau d'habiter un corps est irrésistible pour les esprits errants. Ils ne sont que trop heureux de pouvoir rendre service au Nécromancien qui leur accorde ce court plaisir.

AFFLIGER LA CHAIR

2 PE

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 3 dégâts de Froid.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF (Devient une Malédiction)

La cible subit un effet de **Faiblesse** pour 1 minute.

Connaître les esprits est connaître les corps. Facile alors de faire croire à l'esprit que son corps meurt de froid.

OUVRIER LES PLAIES

2 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Poison**.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

La portée devient "Directe". La cible subit deux effets de **Poison**. (*Pour indiquer plusieurs effets de poison, dire "Poison deux fois".*)

Chaque plaie sanglante est une porte de plus pour la fuite de l'âme. Le Nécromancien ne fait qu'accélérer le processus en rouvrant les maux d'antan.

REFUSER L'INTERFÉRENCE

3 PE

Portée: Toucher

Cible: Un Mortel ou un mort-vivant

Durée: 15 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible est immunisée aux soins pour la durée

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF

La cible ne peut pas être réanimée en mort-vivant pour la durée.

Le Nécromancien est le gardien des processus naturels de la vie. Les magies régénératrices sont, pour plusieurs, l'anathème de leur devoir. Les esprits sont généralement du même avis.

TERREUR

2 PE

Portée: Directe

Cible: Une créature

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Peur**.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

Le coût augmente à 3 PE. La cible devient "Trois créatures"

Les esprits sont parmi les premières raisons que les enfants ont de craindre le noir et la nuit. Un rappel s'avère nécessaire.

TAIRE LES ÉCHOS

3 PE

Portée: Directe

Cible: Un Mortel ou un mort-vivant

Durée: 1 minute

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Silence**.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION (*Devient également une Bénédiction (Enchantement)*)

La durée devient 5 minutes. La cible est immunisée aux effets de **Peur**, de **Charme** et de **Confusion**. La cible augmente ses dégâts physiques de 1.

Lorsqu'on œuvre dans le secret, la clarté d'esprit et le silence deviennent des alliés de taille. Quelle surprise alors que le Verdict des Ombres ait découvert ce Rite ?

TIRER LES FICELLES

3 PE

Portée: Directe

Cible: Un mort-vivant

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de Charme.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

La durée devient 5 minutes.

La nécromancie est un travail d'artiste. Le vol est la plus sincère forme que prend la flatterie.

SEMER LE CHAOS

3 PE

Portée: Directe

Cible: Un mort-vivant

Durée: 2 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Confusion**.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

La durée devient 5 minutes.

La première leçon de tout Nécromancien est que le chaos est l'état naturel des choses. Ce Rite permet donc de scinder le contrôle exercé sur un être animé, de le retourner à sa nature.

INVOQUER LE SOMMEIL

3 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 5 minutes

Type: Malédiction

Effet: La cible subit un effet de **Sommeil** pour la durée.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

La portée devient "Catalyseur"

Pour le commun des mortels, le seul moment où ils pourront jeter un regard par-delà le Voile est lorsqu'ils rêvent. Le sommeil et la mort sont de si proches voisins qu'un simple soupir d'un esprit convoqué peut endormir même la plus éveillée des vigiles.

Rites majeurs

TRAVERSER LE VOILE

3 PE

Portée: Personnelle et Toucher

Cible: Personnelle et un allié

Durée: 1 minute

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage et l'allié ciblé traversent le Voile et deviennent intangibles pour la durée.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

Le personnage peut cibler un allié supplémentaire, et la durée est augmentée à 10 minutes.

Pour les esprits qui errent entre les mondes, le Voile devient un véritable sanctuaire. S'ils sont dérangés, les Limbes les accueillent, une fois de plus, pour les réconforter et les protéger.

IMPLORER LES JUSTICES

3 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts et Malédiction

Effet: Le personnage invoque l'ire du Talion. La cible subit 3 dégâts de Froid et un effet de **Vulnérabilité**. La cible subit 6 dégâts de Froid à la place si le personnage possède la compétence Exorcisme.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF (DEVIENT DE TYPE « SOINS »)

Le personnage implore la grâce de la Pitié. La cible est guérie d'une blessure grave, et le personnage subit une blessure grave. Si le personnage était déjà gravement blessé, il est affligé d'un effet de **Faiblesse** et de **Lenteur** permanent jusqu'à la fin de la journée.

Cet effet peut être invoqué une seule fois par scénario.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF (DEVIENT DE TYPE « BÉNÉDICTION (ENCHANTEMENT) »)

Le personnage demande la clémence de l'Intégrité. La cible gagne une **Résistance** à la prochaine blessure grave qu'elle subit. Cette bénédiction a une durée d'une heure.

Parvenir à faire entendre les échos de ses supplications par-delà le Voile est un talent rare et inestimable. Encore plus rare, toutefois, est le talent de se faire écouter.

POSSESSION

6 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Type: Malédiction et Bénédiction

Effet: Le personnage traverse le Voile et occupe le corps de la cible. Le personnage peut contrôler tous les gestes et paroles de la cible pour la durée. Si la cible tombe inconsciente, le personnage réapparaît à côté d'elle tel qu'il était avant la possession. La cible possédée est immunisée aux effets de **Peur**, de **Charme**, de **Confusion** et de **Sommeil**, et ne peut pas être achevée pendant la durée de la possession et pendant 5 minutes après. *(Le personnage suit la cible en hors-jeu pour la durée de Possession et peut lui donner des directives en tout temps.)*

Les fils de la tapisserie du Voile s'emmêlent et s'attachent aux âmes des mortels. Un habile nécromancien peut alors les tirer et contrôler son sujet comme une marionnette.

DÉCHIFFRER LES AUGURES

0 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Immédiate

Type: Autre

Effet: Le personnage somme les esprits des prophètes des âges passés pour recevoir une vision. Le personnage pose une question à laquelle les esprits peuvent répondre par « Bien », « Mal », « Bien et Mal » ou « Ni Bien, ni Mal ». (Voir un organisateur pour l'utilisation de ce sort.)

Cet effet peut être invoqué une seule fois par scénario.

VOILE DE LA MORT: EFFET ALTERNATIF

Le personnage somme les esprits et pose une question. Les esprits répondent par une courte phrase qui peut demander d'être interprétée. (Voir un organisateur pour l'utilisation de ce sort.)

Cet effet peut être invoqué une seule fois par scénario.

Autrefois, les augures étaient lues dans les abats fumants des animaux sacrifiés. Les spiritistes ont fini par trouver un moyen moins salissant et plus précis de se renseigner sur l'avenir que de tâter les boyaux d'un agneau.

OBLITÉRATION

4 PE

Portée: Toucher

Cible: Un mort-vivant

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: Le mort-vivant ciblé subit 10 dégâts de Froid. Le type de dégâts est au choix du personnage s'il possède la compétence Exorcisme.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

La portée devient « Directe ».

L'acte d'ultime miséricorde qu'un exorciste peut accorder à un corps réanimé contre son gré est de le renvoyer à la poussière, et qu'il puisse finalement trouver le repos éternel.

SCRUTER L'ESPRIT

3 PE

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 1 minute (Concentration)

Type: Autre

Effet: Le personnage touche la cible et canalise le sort pour la durée. Une fois le sort terminé, s'il n'a pas été interrompu, la cible doit répondre la vérité à une question posée par le personnage.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

Le coût est réduit à 1 PE.

Ce Rite, apparenté aux pratiques de l'oniromancie, confirme que l'esprit des mortels est en contact constant avec le Voile.

MAGIE D'OMBRE

6 PE

Portée: Variable

Cible: Variable

Durée: Variable

Type: Autre

Effet: Le personnage incante Magie d'ombre et reproduit l'effet de n'importe quel Rite mineur.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

Le personnage peut répliquer l'effet de n'importe quel sortilège mineur, peu importe son école.

Les esprits se souviennent des Rites qu'ils ont jadis entendu. Ils peuvent être convaincus de reproduire la magie des autres par un Nécromancien qui sait les amadouer.

MIROIR ÉTHÉRE

3 PE

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: Le personnage gagne une **Résistance** contre le prochain sortilège qu'il reçoit. Le sort est renvoyé à la source.

VOILE DE LA MORT: AMÉLIORATION

Les dégâts du sort renvoyé sont doublés.

Le Nécromancien fait appel aux esprits vengeurs et aux joueurs de tours. Ils tissent un mince filet, à peine perceptible même par le plus fin des spiritistes, qui attrapera tout assaut magique et le redirigera contre l'assaillant du Nécromancien.

Rites de domaine (majeurs)

Culte de Cent-Secrets

LE PREMIER SECRET: LA MORT N'EST QU'ILLUSION

2 PE

Incantation:

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 15 minutes

Type: Bénédiction

Effet: La cible gagne une **Résistance** contre la prochaine attaque qui la rendrait inconsciente.

Adalric, premier parmi les Premiers Exorcistes, nous apprend que la volonté du mortel transcende sa chair mutilée. Son souffle et le battement de son cœur, lorsqu'ils cessent, ne sont pas entravés à ce qu'il perdure.

LE HUITIÈME SECRET: DU SANG VERSÉ, LA CLARTÉ

1 PE

Incantation:

Portée: Toucher

Cible: Une créature consentante

Durée: 10 minutes

Type: Bénédiction (Enchantement)

Effet: La cible sacrifie 3 PV et est immunisée aux effets de **Charme**, de **Confusion** et de **Peur**.

La douleur est ce qui unit toutes les créatures mortelles. C'est un rappel de ce qu'ils sont, et de ce qu'ils ne sont pas, et donc, le meilleur moyen d'empêcher tout ce qui n'est pas eux d'avoir une emprise sur leur volonté.

LE DOUZIÈME SECRET: OBFUSCATION

o PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Permanent

Type: Bénédiction

Effet: Le personnage est immunisé aux effets de Torture, à tout effet qui le forcerait à dire la vérité, et à tout effet qui permet de lire dans ses pensées. Si le personnage possède la compétence Maître des secrets, le personnage peut mentir et inventer l'information obtenue par les effets précédents.

Les cultistes sont très conscients que l'esprit peut être un livre ouvert pour qui sait le lire. Cette méthode de défense permet aux Obfuscators de considérer leurs esprits comme des forteresses imprenables.

Le Reliquaire

DERNIERS RITES DU KERLAUGAR

1 PE

Incantation:

Portée: Toucher

Cible: Jusqu'à cinq créatures mortes ou inconscientes

Durée: 10 minutes

Type: Créature invoquée

Effet: Les cibles incarnent des revenants.

Ce rite dure jusqu'à la fin de la durée, ou jusqu'à ce que le personnage remercie les revenants de leur service.

Si une créature morte est ciblée par ce rite, son corps sera détruit à la fin de celui-ci.

Les cibles sont immunisées aux effets de charme ou de confusion pour la durée du rite.

Le revenant est un mort-vivant qui a 8 PV et inflige 3 dégâts avec ses armes. Le revenant est affecté par un effet de Lenteur permanent qui ne peut pas être dissipé.

Ce rite peut être invoqué une seule fois par scénario.

Pour les nécromanciens du Reliquaire, offrir les Derniers Rites est un acte lourd de sens. Les morts ainsi appelés pourront servir les mortels une dernière fois avant d'être accueillis auprès de Fenja dans l'au-delà, mais jamais plus ceux-ci ne pourront interférer avec le destin des vivants.

MYTHES ET LÉGENDES

o PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Immédiate

Type: Autre

Effet: Le personnage somme les esprits des érudits du Reliquaire pour apprendre les mythes, les légendes et les récits qui entourent un sujet de son choix. Le personnage reçoit une vision par rapport à sa demande.

Ce rite peut être invoqué une seule fois par scénario.

Les légendes changent de forme, se permutent, grandissent avec les âges. Consulter plusieurs sources et établir les points communs permet de différencier le vrai du faux.

Le Verdict des Ombres

VOILE DES OMBRES

6 PE

Incantation:

Portée: Directe

Cible: Toutes

Durée: Immédiate

Type: Soins

Effet: Le personnage et toutes les cibles qu'il peut voir reçoivent 1 de Soins.

Les enseignements de la Martyre perdurent au sein du Verdict. Elle rend sa vigueur perdue aux fidèles et aux Incultes, car seul elle sait pardonner à ceux que les Adeptes ne pardonneront jamais.

DÉCIDE

4 PE

Incantation:

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Immédiate

Type: Dégâts

Effet: La cible subit 6 dégâts magiques. Les dégâts sont augmentés à 30 si la cible est un Ange.

La mort de Sainte-Élie prouve que le Divin n'est pas à l'abri de la mort. Les Incultes l'apprendront bien assez vite.

SAGESSE DES ANCÊTRES

o PE

Incantation:

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Immédiate

Type: Autre

Effet: Le personnage invoque le savoir-faire des esprits fondateurs de la Famille. Le personnage gagne une compétence de son choix parmi les suivantes:

- Intuition et Torture
 - Bestiaire
 - Roublardise
- Prospection et Réparation sommaire
- Herboristerie et Tonique (*Le personnage peut fabriquer les Toniques sous forme de repas/nourriture*)

Ce rite peut être invoqué une seule fois par scénario.

La Famille enseigne qu'un de Vieira devrait être maître de plusieurs talents pour conserver sa débrouillardise. Elle reconnaît toutefois qu'il n'est pas donné de tout apprendre durant une vie mortelle.