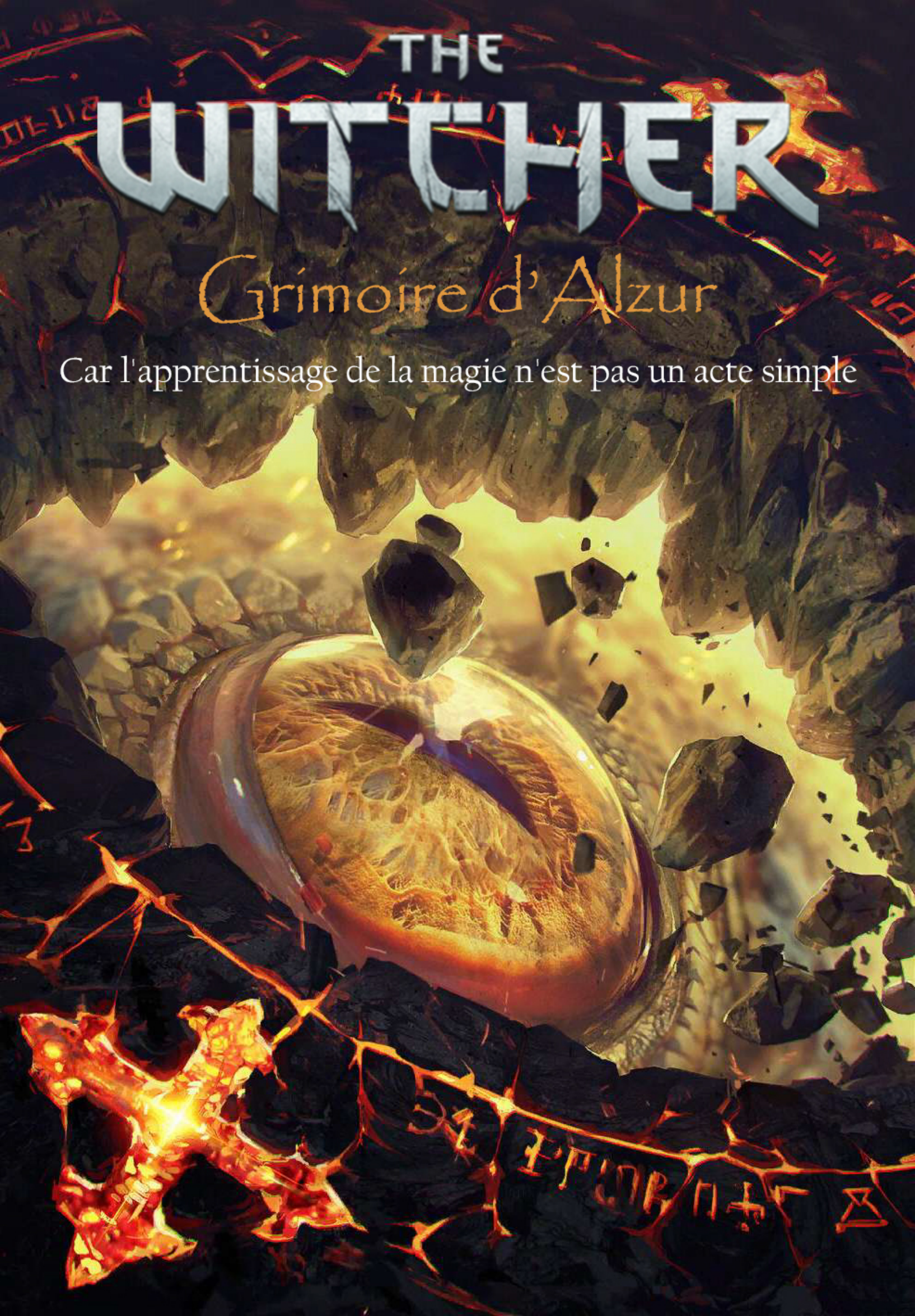


THE WITCHER

Grimoire d'Alzur

Car l'apprentissage de la magie n'est pas un acte simple





Sommaire

Magie	5	Professions	35	Dommages nécrotiques	49
Le Chaos.....	5	Berserker.....	35	Monstres	76
Sorts de mages.....	8	Chasseur.....	37	Squelettes.....	76
Incantations.....	21	Herboriste.....	39		
Signes de sorceurs.....	26	Farseer.....	41		
Rituels.....	30	Psionique.....	43		
Malédiction.....	33	Demonologiste.....	45		
		Necromancien.....	47		

Ce livre est basé sur la propriété de R. Talsorian et CD Projekt Red issu des romans d'Andrzej Sapkowski. Aucune revendication de droits n'est faite sur ce matériel. Les droits sur l'art inclus dans ce document sont présumés être réservés par leurs propriétaires respectifs, inclus au pied de chaque image lorsqu'ils sont connus. Ce document est destiné à une utilisation non commerciale uniquement.

Les textes d'ambiance de "The Chaos" et "Berserker" attribués à Alzur ne sont pas de mon ressort. Ils sont tirés de "The Witcher Fandom" et "Fanon", je ne revendique pas leur paternité.

Les Sorts, Incantations et Rituels sont basés sur D&D 5e et sur les livres officiels du TRPG The Witcher. Les Signes du sorceur sont basés sur le contenu du The Witcher Fanon.

Les Monstres Exceptionnels décrits ici sont basés sur un contenu non canonique et certains d'entre eux sont basés sur D&D5e. Les Professions sont basées sur les professions officielles et inspirées par les homebrews de /u/fredrikhuhtanen et /u/CyphDND.

Tout le matériel n'a pas encore été testé, donc toutes les suggestions d'amélioration et les commentaires sur les erreurs sont les bienvenus.

J'ai fait cela en essayant de le rendre aussi proche que possible d'un vrai supplément, mais ce n'est pas le cas.

Il s'agit d'un supplément homebrew sans profit fait par u/guslapasta.

Avec ceci, j'espère pouvoir ajouter quelque chose à vos jeux.

Je remercie R. Talsorian pour leur travail extraordinaire et j'espère que vous le considérerez comme un travail de fan.

Gardez vos épées bien affûtées !

Traducteurs : F.T. / Selene / bjall

Note des traducteurs/traductrices : pour des raisons basement temporelles, le bestiaire de ce livre n'a pas été traduit.

Note 2 des traducteurs/traductrices : pour la section *Homebrew complications, afflictions et remedes*, voir page 250 du Journal de Vesemir





Illustration par Anna Podedworna

Le Chaos par Alzur

Tout le monde peut prédire l'avenir. Et tout le monde le fait, car c'est simple. Ce n'est pas un grand art que de le prédire. L'art consiste à le prédire avec précision.

–Andrzej Sapkowski, *La Tour de l'Hirondelle*



La magie joue un rôle important et central dans notre univers. Elle est utilisée non seulement par les mages, mais aussi par les nombreux sorciers, prêtres, druides et autres créatures magiques qui peuplent le monde. La magie est utilisée en exploitant le pouvoir du Chaos. Alors que quelques sorts simples, comme un signe de sorceleur, peuvent être utilisés par n'importe qui, seuls ceux qui sont nés avec ce pouvoir sont capables de vraiment l'exercer.

Il existe de nombreuses définitions du terme magie. Je pourrais les citer toutes, en soulignant leurs diverses incohérences et en réfléchissant à celle qui devrait être considérée comme la plus correcte, mais je ne le ferai pas. Je vais plutôt emprunter les mots que j'ai entendus de mon propre professeur, lorsque j'étais jeune et inexpérimenté, et poser une question similaire.

La magie est souvent appelée "l'Art". Ce n'est pas une coïncidence. La magie est perçue par beaucoup comme une discipline d'élite qui requiert de l'art et du talent, et en effet, très peu d'entre eux possèdent les immenses capacités créatives nécessaires pour l'exercer. Ceux qui possèdent un talent magique peuvent l'utiliser pour créer des choses d'une grande beauté et admirables, des merveilles sans lesquelles le monde serait certainement bien plus misérable. Par conséquent, ceux qui qualifient la magie de bénédiction, apportée dans ce monde par la Conjonction des Sphères, ont en un sens raison.

La magie a également été appelée chaos incarné : une force primaire, dangereuse, impitoyable et destructrice. Dans les mains des imprudents, elle devient une clé qui peut ouvrir la porte interdite, derrière laquelle se cachent ruines et destructions. Par conséquent, ceux qui disent que la magie est une malédiction née du chaos pendant la Conjonction des Sphères et qui condamnera ce monde, ont également raison.

Enfin, selon d'autres, la magie est une science, un savoir qui ne peut être acquis qu'au prix d'études approfondies, de discipline et d'un travail acharné. Dans cette optique, la magie est un progrès. C'est un processus de progrès constant initié lors de la Conjonction des Sphères, qui apporte le développement, élimine les maux de ce monde, fournit des réponses aux questions qui tourmentent l'humanité, élargit les esprits et amène l'innovation. Il est donc également correct de dire que la magie est sa propre science.

En fin de compte, la magie est ces trois éléments. C'est l'Art, le Chaos et la Science : une bénédiction, une malédiction et le progrès. Tout dépend de qui y fait appel et dans quel but.

La magie vient de la nature. Elle est dans la terre que nous foulons, dans le feu qui brûle en son cœur, dans l'air que nous respirons et dans l'eau qui apporte la vie et qui coule en nous. Si vous êtes doué de ce talent particulier, il vous suffit de tendre la main et de saisir la magie tout autour de vous.

Mages

Un mage, aussi appelé parfois magicien, magicienne, sorcier ou sorcière, est une personne qui a été formée et formée à l'utilisation de la magie. Seuls de rares individus ont le potentiel pour devenir mages, et beaucoup de ceux qui ont ce potentiel sont condamnés à la folie. À moins que l'individu en question n'apprenne rapidement à contrôler son pouvoir, il ou elle risque de devenir un voyant à moitié fou et baveux. C'est pourquoi des écoles de sorcellerie ont été créées, où des enfants talentueux étudient pendant de nombreuses années, acquièrent des connaissances et maîtrisent des compétences magiques. En raison de leurs pouvoirs, les mages vieillissent plus lentement que les gens ordinaires.

Ils peuvent extraire l'énergie magique des quatre éléments, se transporter sur de longues distances et guérir, ainsi que tuer, en un clin d'œil. Ils ont des connaissances scientifiques et politiques étendues ; à cet égard, de nombreux mages sont les égaux des dirigeants. Le mot "mage" est surtout utilisé pour désigner les personnes formées dans les académies de magie comme Aretuza ou Ban Ard, mais rarement utilisé pour désigner les druides ou les prêtres maniant la magie (surtout ces derniers, insistant sur le fait qu'il est absurde de prétendre que leurs pouvoirs leur sont donnés par les dieux). Bien sûr, les pouvoirs des prêtres sont considérablement moins puissants que ceux d'un mage.

Les sources du Pouvoir

Psioniques

Sous le terme psionique s'entend un large éventail de capacités mentales qui peuvent être utilisées sans puiser dans aucun élément, en utilisant uniquement la psyché et l'énergie vitale de l'utilisateur. Une personne qui utilise la psionique mais qui n'est pas un vrai mage est appelée psionique.

Sources

Une Source est une personne née avec une affinité naturelle pour les capacités magiques, qui, difficiles à contrôler une fois fleuries, peuvent parfois conduire à une maladie mentale, comme la catatonie, si elle n'est pas aidée. Les écoles de magie, comme Aretuza et l'établissement de Ban Ard, ont été créées pour aider ces enfants à cultiver et à contrôler leurs pouvoirs, de peur que les capacités ne les rendent fous. Il fut un temps, si l'on apprenait l'existence d'une Source, les mages de ces écoles les traquaient et les arrachaient à leurs familles, par la force ou la tromperie.

Cependant, cette pratique fini par disparaître dans les années 1260 et fut remplacée par une approche plus douce : tout mage qui apprenait l'existence d'une Source devait en informer le Chapitre des Sorciers, afin qu'ils puissent garder un œil sur la Source et, au bon moment, essayer de les attirer par la magie et ses attraits pour les faire entrer au sein de leurs écoles.

Les situations stressantes sont généralement le déclencheur des capacités d'une source. Cependant, cette capacité est double : alors que les Sources peuvent exercer une quantité extrême de pouvoir, elle est totalement incontrôlable et ne se produira que lorsqu'elles s'y attendront le moins, car elles agissent davantage comme un transmetteur d'énergie magique que comme des manieurs de celle-ci. Cela peut conduire à des situations désastreuses, telles qu'un château ou la moitié d'une ville peuvent être détruits si elles ne sont pas maîtrisées.

Les capacités surnaturelles les plus simples, dont certaines ne sont même pas considérées comme de la magie, ne sont basées que sur l'intelligence de son utilisateur. Les personnes qui utilisent le pouvoir de l'esprit sont appelées psioniques.

Certains individus naissent avec un potentiel magique inné. Ils sont appelés Sources et ont leur propre Pouvoir. Certains mages les utilisent comme des réservoirs d'énergie, mais cela est considéré comme immoral de nos jours. Ce qui ne veut pas dire que cela n'arrive pas. Il y a quatre éléments primaires (et un nombre inconnu de para-éléments). Se manifestant dans le monde, ils sont les sources fondamentales du Pouvoir. Bien que la plupart des sorts fonctionnent mieux s'ils utilisent un élément spécifique, il est toujours possible de les lancer en utilisant un autre élément, bien que cela soit difficile.

La Terre - Bien que cet élément soit presque universellement accessible, la Terre n'est pas un émetteur d'énergie efficace. L'utilisation de cet élément nécessite une grande quantité de travail, principalement en raison de la nature statique de la puissance qu'il contient. La plupart des sorciers trouvent que l'effort requis est disproportionné par rapport aux gains réalisés. Il est cependant indéniable que ceux qui maîtrisent cet art disposent de moyens exceptionnels, car le Pouvoir caché dans la terre est immense. La magie terrestre provient du Plan Élémentaire de la Terre, habité par les génies de la terre, les d'ao.

L'air - Cet élément des plus inconstants et des plus dynamiques présente également un potentiel impressionnant. Contrairement à l'élément terre, il est beaucoup plus facile à exploiter et nécessite moins d'efforts. Cela ne signifie pas pour autant qu'il soit plus simple, car la nature capricieuse de l'air exige de grandes compétences et connaissances. Un sorcier qui ne possède pas les compétences appropriées sera tout simplement incapable de s'adapter suffisamment à l'élément et ne tirera pas une quantité satisfaisante de sa puissance.

Une certaine intuition est nécessaire, et cela ne peut se faire qu'avec des années d'expérience et une pratique constante. La magie de l'air vient du Plan Élémentaire de l'Air, habité par les génies de l'air, les djinns.

Le feu - Un grand nombre de jeunes adeptes ont connu une fin tragique en essayant d'exploiter prématurément cet élément des plus imprévisibles et chaotique. La puissance qui circule dans le feu est aussi grande que volage. L'utilisation du feu fournit de l'énergie facilement et rapidement, parfois trop rapidement. La puissance canalisée par le feu est la plus facile à "contracter", et un adepte inexpérimenté peut ne pas être capable d'arrêter de puiser de l'énergie avant qu'il ne soit trop tard. Les Sources en particulier doivent faire preuve d'une extrême prudence, car entrer en contact avec la puissance tirée du feu peut soudainement activer leurs capacités particulières, généralement de manière destructrice. La magie du feu provient du plan élémentaire du feu, habité par les génies du feu, les ifrit.

L'eau - En raison de sa dynamique modérée, l'eau est le moyen optimal pour les sorciers inexpérimentés d'apprendre à canaliser le Pouvoir. Comme pour les autres éléments, toute concentration ou manifestation de l'eau peut être utilisée comme source d'énergie magique. Cependant, il est préférable de commencer par puiser dans les veines d'eau, de préférence à leurs intersections, qui sont les lieux de pouvoir les plus répandus. Facilement détectables même par les adeptes les moins aguerris, et isolées de la plupart des influences extérieures, les intersections sont une source relativement sûre de Pouvoir. Avec le temps, un sorcier pourra apprendre à puiser de l'énergie dans les nombreuses manifestations variables et mercurielles de l'élément eau - car un lac calme nécessite une approche différente de celle d'un cours d'eau au débit rapide. La mer, en raison de son dynamisme, est une source particulièrement gênante. Malgré ses vastes réserves d'énergie, il est préférable de laisser des sorciers plus expérimentés en tirer parti. La magie de l'eau provient du plan élémentaire de l'eau, habité par les génies de l'eau, les marides.

Outre les quatre éléments fondamentaux dont les mages peuvent tirer leur pouvoir, il existe également une cinquième source, appelée quintessence (cinquième élément), esprit, idée ou simplement magie. Pour utiliser son pouvoir, on doit soit combiner les quatre éléments primaires, soit puiser dans le plan mystérieux appelé l'éther, ou plan astral.

L'éther est habité par une variété d'entités non corporelles telles que les hymns ; les visiteurs de cette étrange dimension sont parfois appelés Astraux.

De nombreux sorts magiques utiles sont basés sur cet élément, comme la téléportation. Il est intéressant de noter que si elles peuvent être obtenues simplement en mélangeant des éléments primaires, des créatures telles que les licornes perçoivent le fait d'y puiser comme une simple ruse, ce qui pourrait suggérer qu'elles savent puiser soit dans le Plan Astral, soit qu'elles sont des Sources elles-mêmes. Les Observateurs sont parfois appelés "génies du cinquième élément", mais les connaissances que nous avons sur de telles créatures sont quasi-inexistantes.

La Magie interdite, les Arts interdits ou la Magie noire sont des termes communs qui désignent des pratiques interdites par la Confrérie des Mages. Elles impliquent, entre autres, la géotie, la nécromancie et les mutations sur les races intelligentes. Ces dernières étant interdites après l'échec partiel du projet qui a créé les sorceleurs.

La géotie, ou démonologie, est la pratique interdite qui consiste à invoquer des créatures de dimensions ou de mondes alternatifs à travers le temps et l'espace, généralement dans l'intention de négocier avec elles des informations ou des services. Son pouvoir provient des démons qui habitent le monde ou les plans para-élémentaires.

La nécromancie est une sous-classe de magie qui vise à jeter des sorts sur les morts, que ce soit pour réanimer temporairement un cadavre pour information, ou pour revivre les derniers instants d'un mort. En raison de sa nature invasive sur les morts, ainsi que de ses horribles effets secondaires potentiels, la pratique est interdite par la Confrérie des Mages. Ce qui ne signifie pas qu'ils ne la pratiquent pas quand cela leur convient.

La Confrérie des Mages

La Confrérie des Mages était la plus ancienne organisation de mages dans les royaumes du Nord.

Formée à la suite du pacte de non-agression établi par l'Union Novigradienne au 8ème siècle, elle s'est unifiée et a eu le contrôle sur la plupart des utilisateurs de magie, des académies de magie comme Aretuza ou Ban Ard, et des institutions, comme Rissberg. Il était dirigé par le Chapitre, qui se composait de deux principaux organes directeurs qui ont guidé la pratique de la magie pendant des siècles, avant de se dissoudre complètement à la suite des événements qui se sont produits lors du soulèvement de Thanedd en 1267. Les plus éminents praticiens de l'art magique ont d'abord fondé le Conseil des Mages pour instituer des règles codifiées sur l'utilisation de la magie, mais la création d'une nouvelle hiérarchie d'ordre a déclenché une brève guerre civile, qui a coûté la vie à Raffard le Blanc, opposé à sa formation.

Le Conseil fut finalement divisé en deux groupes de 5 mages : le Chapitre du Don et de l'Art, puis Conseil des Mages. Le premier ayant la plus haute hiérarchie tandis que le second, la plus basse. Mais ce dernier exerçait toujours une autorité importante dans la Confrérie. Le Conseil a été créé pour aider la Confrérie à administrer et à réglementer les praticiens de la magie. En particulier, le Conseil se concentrait sur les expériences magiques, la recherche et l'expansion des connaissances magiques.

La Confrérie réglementait et supervisait l'utilisation de la magie, en s'assurant que les pratiques telles que la démonologie, la nécromancie et la compression d'artefacts (appelées "magie noire") étaient réduites au strict minimum, et que les praticiens de ces magies recevaient des sentences justes et équitables ; ces sentences étant généralement l'enchaînement au dimeritium pendant plusieurs siècles. Les individus qui ignoraient l'interdiction étaient exclus de la Confrérie et étaient considérés comme des renégats, comme Mysell ou Idarran d'Ulivo. Cependant, bien que tous les mages soient égaux devant la loi, certains d'entre eux sont en fait "plus égaux que d'autres" : le scandale du Rissberg qui, étant un secret de Polichinelle, finit par éclater au grand jour lors de la mort du grand maître Ortolan et de son favori, Sorel Degerlund.

Après le Soulèvement de Thanned, qui a dissout la Fraternité, l'ancienne membre du Conseil Philippa Eilhart créa la Loge des Magiciennes.

Contrairement à la Confrérie, la Loge est réservée aux femmes et comprend aussi bien des magiciennes des Royaumes du Nord que de l'Empire Nilfgaardien.

Conseil des Mages

Le Conseil des Mages, Conseil suprême des sorciers, ou simplement le Conseil, était la chambre basse au sein de la Confrérie des sorciers, mais détenait toujours un pouvoir considérable parmi eux et se composait de cinq membres. Lors du Soulèvement de Thanedd, ses membres étaient divisés de tous côtés : Yennefer et Carduin restèrent neutres, Fercart se rangea du côté de Nilfgaard, et Radcliffe et Philippa aidèrent le Nord.

Le Chapitre

Le Chapitre du Don et de l'Art, communément appelé Chapitre des Mages, Chapitre des Sorciers, ou simplement le Chapitre, est la chambre supérieure de la Confrérie des Mages. Elle est généralement composée de cinq membres. Après le soulèvement de Thanedd (pendant lequel la plupart des membres du chapitre étaient pro-Nilfgaardien), l'organisation a pratiquement cessé d'exister.

La Loge

La Loge des Magiciennes est née des ruines de la Confrérie, après que l'incident de l'île de Thanedd ait tué essentiellement les mages les plus anciens. Il s'agissait d'une organisation secrète entièrement composée de femmes, et même appelée "sororité" car aucun homme n'y était invité, les magiciennes considérant que les hommes étaient trop incompetents pour gérer les domaines de la magie.

Les sorts de magiciens

Illustration de Diego de Almeida Peres



Les sorts ont été toute ma vie. J'en ai moi-même inventé certains d'entre eux, et d'autres portent même mon nom. Un sort est l'arme la plus puissante des mages, ou peut être leur bouclier le plus puissant ainsi qu'une aide aux soldats en guerre.

Certains mages décident de se spécialiser dans l'un des quatre éléments, mais certains, généralement les plus puissants, choisissent un large éventail d'éléments. Vous pouvez faire ce que vous voulez, mais en étant conscient de vos options.

La nécromancie n'est pas l'apanage des seuls nécromants, mais ses effets secondaires peuvent être plutôt désagréables. Bien sûr, la nécromancie est une source puissante de pouvoir et peut parfois vous faire sentir invincible, mais, là encore, soyez conscient de vos choix. Certains mages, comme moi, connaissent un peu de la nécromancie, juste au cas où...

—Alzur

Dommages nécrotiques

Les dommages nécrotiques fonctionnent différemment des autres types de dommages. Sauf indication contraire, les dommages nécrotiques ne peuvent pas être arrêtés par une armure et ils ne peuvent être guéris qu'avec le temps. Mais même ce remède ne suffit pas. Les dommages nécrotiques peuvent être soignés, mais ils laissent une marque presque permanente sur votre âme. Pour cela, voir les règles à la page 49

LES SORTS DE NOVICE

Les éléments mixtes

Souffle acide

Coût en END : 4

Effet : le Souffle Acide permet de cracher une grande quantité d'acide sur une cible. La cible subit 2d6 de dégâts d'acide et tout équipement touché subit 1d6/2 de dégâts d'ablation.

Portée : 6m

Durée : immédiate

Défense : esquive ou blocage

Voix illusoire

Coût en END : 3

Effet : Voix illusoire fait courir le chaos à travers vos cordes vocales. Vous êtes capable de manipuler le son de votre voix pendant toute la durée du sort. Vous pouvez changer votre voix en un ton plus apaisant, vous donnant +3 en Charisme, ou en un ton plus effrayant pour vous donner +3 en Intimidations (et tout ce que le MG permet). Vous pouvez également parler sans bouger les lèvres.

Portée : -

Durée : 2d10 tours

Défense : aucune

La Terre

Codlysiau

Coût en END : 4

Effet : Codlysiau fait pousser des vignes de piques et d'épines sur un rayon de 20 m, centré sur un point à portée. Toute créature qui passe par là a une vitesse réduite de moitié et subit 2d6 dommages perforants aux pieds pour chaque 4m qu'elle parcourt. Si elle tombe dessus, elle subit immédiatement 2d6 de dommages perforants sur chaque partie de son corps.

Portée : 20m

Durée : 1d10 tours

Défense : Reposition

Pieds légers

Coût en END : 2

Effet : Vous faites réagir la terre à vos pas et vous gagnez une impulsion en marchant ou en courant. Vous ou une créature à portée double sa portée de mouvement pendant la durée du sort.

Portée : soi-même 20m

Durée : 1d6 tours

Défense : aucune

L'air

Grand saut

Coût en END : 2

Effet : Vous pouvez utiliser un courant de vent pour sauter 3 fois comme vous le feriez normalement. Vous pouvez également faire en sorte qu'une créature à distance soit affectée par ce sort.

Portée : soi-même/20m

Durée : 1d6 tours

Défense : aucune

Coup électrique

Coût en END : 2

Effet : Coup électrique fait passer l'électricité entre vos mains. Pendant toute la durée du sort, vos attaques de coups de poings infligent 1d6 de dégâts électriques supplémentaires et ont 50% de chances de faire chanceler votre adversaire.

Portée : -

Durée : 1d6 tours

Défense : aucune

Le feu

Petite éruption

Coût en END : 3

Effet : Ce sort projette de petites pierres volcaniques chaudes sur votre adversaire. Pour chaque point que vous obtenez au-dessus de la défense de votre adversaire (maximum 10), vous infligez 1d6 de dégâts contondants + 1d6 de dégâts de feu. Chaque pierre compte comme sa propre attaque.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Esquive ou blocage

Souffle de suie

Coût en END : 2

Effet : Vous soufflez un épais nuage de fumée, formant un énorme cône de fumée. Tout ennemi à l'intérieur du champ de tir qui échoue dans sa défense est aveuglé pendant 1d6 rounds.

Portée : cône de 3m

Durée : Immédiat

Défense : repositionnement ou blocage

L'eau

Boules de neige d'Hevenne

Coût en END : 3

Effet : Hevenne était un mage cintrien, qui inventa ce sort par accident, alors qu'il jouait avec un enfant adopté.

Pour chaque point que vous obtenez au-dessus de la défense de votre adversaire (maximum 10), vous infligez 1d6 points de dégâts contondant. Chaque boule compte comme sa propre attaque.

Portée : 5m

Durée : Immédiate

Défense : Esquive ou blocage

Pic de glace

Coût en END : 5

Effet : Pic de glace créer une stalagmite inclinée de manière à pouvoir poignarder la cible. Ce pic inflige 5d6 points de dégâts et reste en place jusqu'à être détruit. Il peut être détruit en lui infligeant 20 points de dégâts.

Portée : 6m

Durée : Immédiate

Défense : Esquive ou blocage

La nécromancie

Vie empruntée

Coût en END : 5

Coût en PS : 2d6

Effet : Vous tirez une partie de votre force vitale de vos jours futurs. Vous gagnez 2d6 PS temporaires, mais après la fin de la bataille, quand le sang est "redevenu froid", vous perdez non seulement les PS temporaires, mais vous subissez 2d6 dommages nécrotiques. Vous pouvez aussi donner ces PS temporaires à toute créature à portée.

Portée : soi-même/20m

Durée : fin du combat

Défense : aucune

Poussière de cimetière

Coût en END : 4

Coût en PS : 1d10

Effet : Vous soufflez une poussière morbide sur un cône de 3 m devant vous. Toute créature qui respire cette poussière commence à suffoquer au prochain tour. La suffocation se termine après 1d6 tours, mais la cible peut passer une action pour faire un jet d'endurance SD15 pour mettre fin à l'effet immédiatement.

Portée : cône de 3m

Durée : Immédiate

Défense : repositionnement

Trancher l'âme

Coût en END : 6

Coût en PS : 2d10

Effet : Vous vous infligez des dommages nécrotiques (coût en PS) et la prochaine attaque physique que vous frappez inflige le double de ces dommages nécrotiques à la cible. Si la cible bloque, elle subit quand même les dégâts nécrotiques.

Portée : créature touchée

Durée : 1d6 tours

Défense : esquive

Ténèbres de la mort

Coût en END : 2

Coût en PS : 1d6

Effet : Pendant la durée du sort, vous pouvez voir dans l'obscurité totale sans aucune pénalité, mais vous devez faire -3 à toutes les actions quand lorsque vous vous trouvez en plein jour.

Portée : soi-même

Durée : 1d6/2 heures

Défense : aucune

Yeux démoniaques

Coût en END : 6

Coût en PS : 2d10

Effet : Vos yeux deviennent complètement noirs et il émane de vous une énergie effrayante qui peut paralyser, et même faire fuir une créature par la peur que vous instillez. Toute créature à portée qui vous regarde doit faire un jet de Résistance à la magie. Si elles échouent, elles sont stupéfaites. Au toursuivant, si elles échouent de nouveau, elles tombent inconscientes et doivent prendre 1 action pour se réveiller.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Résistance à la magie

Miroir de la tristesse

Coût en END : 5

Coût en PS : 2d6

Effet : Vous créez 1d6 copie illusoire de la plus grande peur de votre cible. Vous obtenez cette information par télépathie, mais la cible peut utiliser un jet de Résistance à la magie pour vous empêcher d'obtenir cette information. Si elle réussit, vous pouvez choisir une forme pour ces copies. Ces copies sont intangibles, mais indiscernables de la réalité et contrôlées par l'esprit du lanceur. Le contrôle des copies ne nécessite pas d'action, mais elles ne peuvent pas quitter la portée du sort.

Portée : 10m

Durée : Active (3 END + 1d6/2 PS)

Défense : Résistance à la magie

Souffle de pourriture

Coût en END : 6

Coût en PS : 2d6

Effet : Souffle de pourriture ajoute les effets du poison (50%) ou de la maladie (50%) à n'importe quelle arme pendant la durée du sort.

Portée : 10m

Durée : 1d6 Rounds

Défense : None

Coût en PS

Le coût HP est le montant des dommages nécrotiques qu'un lanceur subit lorsqu'il lance un sort de nécromancie. Ce dommage s'applique également aux dommages cumulés de la page 49.

Sorts similaires

Certains des sorts présentés dans ce livre ont des effets similaires, à dessin. L'un des principaux objectifs de ce livre est de permettre au personnage d'être un mage de feu, de l'eau ou même un nécromancien. Ce n'est évidemment pas obligatoire et si votre personnage est un mage qui apprend un peu de tout, ces sorts peuvent être assez redondants et, comme les ressources et le temps nécessaires pour apprendre les sorts ne rendent pas cette tâche si facile, il est conseillé de choisir une des variations similaires pour apprendre, car il y a beaucoup de sorts différents à apprendre.

Hevenne

Hevenne était un homme au grand cœur. Ou, du moins, c'est ce que nous pensions. Il avait adopté de nombreux enfants au fil des ans et ce n'est que plus tard que nous avons découvert qu'il kidnappait des sources pour puiser dans leurs pouvoirs. Des enfants pauvres.

—Alzur

Apprendre la nécromancie

Tout mage peut apprendre des sorts de nécromancie, être un mage de la terre ou un mage généraliste. On peut en dire autant des nécromanciens, qui peuvent apprendre d'autres types de magie. La profession de nécromancien n'est là que pour fournir des ressources permettant de gérer les dommages nécrotiques pour ceux qui veulent faire du type de nécromancie leur type principal.

Deirdan

Deirdan n'était pas un être commun. C'était un incroyable mage qui savait user du chaos pour surmonter ses limites physiques. Un des meilleurs étudiants que j'ai jamais eu.

—Alzur

Tentacules de l'ombre

Coût en END : 3

Coût en PS : 2d6

Effet : fait émerger du sol des tentacules d'ébène noir et saisit les membres inférieurs de la cible. Elle doit alors faire une Esquive/Repositionnement contre le jet du sort ou se voir infliger 20 points de dégâts.

Portée : 10m

Durée : jusqu'à sa destruction

Défense : esquive

Touché maladif

Coût en END : 5

Coût en PS : 2d10

Effet : Le toucher maladif affecte la créature que vous touchez, lui donnant un symptôme de maladie. (Utilisez le homebrew Complications, Afflictions et Remèdes).

Portée : une créature touchée

Durée : 2d6 jours

Défense : Résistance à la magie

Vision de la mort

Coût en END : 5

Coût en PS : 2d6

Effet : Vous choisissez une créature à portée de main, la forçant à voir une vision de sa mort ou de la mort d'un être cher. Si elle échoue au jet de Résistance magique, son esprit est submergé par ces visions et la cible est stupéfaite. Si la cible a moins de la moitié de ses PS, elle subit 2d6 de dégâts nécrotiques supplémentaires. Ceci ne peut être utilisé que sur des créatures sensibles.

Portée : 20m

Durée : jusqu'à sortir de la stupéfaction

Défense : Résistance à la magie

LES SORTS DE COMPAGNON

Les éléments mixtes

Vue de Deirdan

Coût en END : 10

Effet : Deirdan était un puissant mage elfe. On dit qu'il était aveugle, mais qu'il avait l'incroyable capacité de voir le chaos. Pendant toute la durée du sort, vous pouvez voir des monstres, des utilisateurs de magie, des personnes touchées par des sorts ou des malédictions et des lieux de pouvoir jusqu'à 1 km de vous.

Portée : soi-même

Durée : 1d6 heures

Défense : aucune

Diagnostic magique

Coût en END : 12

Effet : Le diagnostic magique vous permet d'accéder à la nature d'une malédiction (DC20) ou d'un hex (DC15), et au moyen pour le briser (DC25/20). Vous devez déjà connaître la malédiction ou l'hex lorsque vous lancez ce sort.

Portée : une créature touchée

Durée : Immédiat

Défense : aucune

Barrière psychique

Coût en END : 12

Effet : vous permet de créer un bouclier télépathique autour de vous qui peut bloquer un nombre de sorts et d'attaques à distance égal à 2 fois la valeur de votre compétence de lanceur de sorts.

Portée : 10m

Durée : Actif (4 END)

Défense : aucune

Mains combattantes **Coût en END :** 12

Effet : fait courir le chaos à travers une arme dans vos mains. Ce chaos canalise votre volonté et guide vos mains. Cela vous permet d'utiliser votre compétence de lancer de sort au lieu de la compétence habituellement requise pour l'arme. Le sort se termine si l'arme quitte vos mains.

Portée : une arme dans votre main

Durée : 1d6 tours

Défense : none

Protection magique

Coût en END : 12

Effet : La Protection magique vous donne 5 points d'armure supplémentaires à chaque emplacement du corps pendant la durée du sort.

Portée : soi-même

Durée : 1d6 tours

Défense : aucune

Manipulation de mémoire

Coût en END : 10

Effet : vous permet de cacher ou d'implanter un souvenir dans l'esprit d'une créature ciblée. Le Rituel de nettoyage élimine l'effet de ce sort.

Portée : 6m

Durée : effet jusqu'à l'utilisation d'un rituel de nettoyage

Défense : Résistance à la magie

La terre

Emprise de la terre

Coût en END : 10

Effet : Une petite quantité de rochers englutit une zone localisée de la cible. Cela fait 2d6 dégâts contondants sur cette partie du corps à chaque tour. Il faut 20 points de dégâts pour briser les pierres. Sinon, un test d'Esquive/Repositionnement doit être effectué à un SD égal à votre jet de sort pour éviter les pierres. À chaque tour où la cible échoue au test d'Esquive/Repositionnement, le SD augmente de 1 point à mesure que les pierres se resserrent.

Portée : 20m

Durée : jusqu'à destruction

Défense : esquive/repositionnement

Armure magique

Coût en END : 12

Effet : fait courir le chaos à travers votre corps en vous protégeant des coups physiques. Jusqu'à l'approche du prochain tour, vous et toutes vos armures gagnez en résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants.

Portée : soi-même

Durée : 1d6 Rounds

Défense : None

Grappin vert

Coût en END : 8

Effet : Lorsque vous essayez de vous attaquer à un ennemi, des lianes sortent de vos bras et vous aident. Vous pouvez utiliser votre compétence de lancer de sort, et si vous réussissez, ils sont automatiquement saisis.

Portée : une créature que vous essayer de saisir

Durée : jusqu'à ce qu'elle s'échappe

Défense : esquive/évasion

Sol en fusion

Coût en END : 12

Effet : Des fissures s'ouvrent sur le sol et de la lave en sort, couvrant un espace de 2mx2m. Quiconque traverse la lave subit 2d6 de dommages par le feu et réduit de moitié son MVT sur ce terrain. La lave prend 1d10 tours pour se solidifier et ses effets prennent fin.

Portée : 10m

Durée : jusqu'à ce que la lave solidifie.

Défense : Repositionnement

Détection de tremblements

Coût en END : 8

Effet : Vous touchez le sol à portée et vous pouvez entendre les pas de tout le monde sur 100 mètres. Vous pouvez seulement identifier le type de créature qui fait ces pas.

Portée : 100m

Durée : 1d10minutes

Défense : aucune

Mur de sable

Coût en END : 15

Effet : Vous invoquez un mur de sable pour vous défendre contre les attaques. Le mur est un carré de 2mx2m, d'un demi-mètre d'épaisseur. Il peut encaisser jusqu'à 20 points de dégâts. Ce sort peut être utilisé comme une action défensive (blocage), et il bloque un nombre d'attaques de mêlée égal à 2 fois la valeur de votre compétence de lanceur de sorts.

Portée : 6m

Durée : Actif (4 END) ou jusqu'à destruction

Défense : aucune

Voyage

Coût en END : 8

Effet : Une portion de terre surgit de derrière la cible et la fait trébucher. Elle doit lancer sa défense avec un malus de -3, ne voyant pas l'attaque venir. Si elle échoue, elle est jetée à terre.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Esquive

Position surélevée de Wastre

Coût en END : 12

Effet : Wastre était un mage verdanien célèbre pour son courage. Il se hissait sur une colonne de pierre et attirait l'attention de tout le champ de bataille, donnant à ses soldats l'avantage au combat. La position surélevée de Wastre crée une colonne de rochers de 6 m de haut. Vous pouvez dépenser 2 END par tour pour la soulever jusqu'à 4m par tour. Lorsque vous êtes en haut de la colonne, chaque cible qui vous voit vous compte comme à portée selon les règles d'attaquer en groupe. Vous pouvez relancer ce sort pour que la colonne retourne au sol, dans son élément. La colonne peut être détruite en lui infligeant 35 points de dégâts.

Portée : soi-même

Durée : jusqu'à relancement ou destruction

Défense : aucune

L'air

Inspiration profonde

Coût en END : 8

Effet : Vous utilisez le chaos pour rendre l'air ambiant plus facile à respirer. Pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser une Action de récupération pour vous rétablir deux fois plus vite que d'habitude.

Portée : soi-même

Durée : 1d6rounds

Défense : aucune

Projectile guidée

Coût en END : 8

Effet : Vous instillez le chaos à travers une arme de jet ou un projectile. Vous gagnez +6 à votre prochaine attaque avec cette arme.

Portée : 10m

Durée : 1d6rounds

Défense : aucune

Globe de silence

Coût en END : 12

Effet : Vous créez un globe d'air de 2mx2m qui piège tout bruit émis à l'intérieur. On ne peut pas parler avec l'extérieur, ni entendre quelqu'un, et il est impossible de lancer des sorts nécessitant des éléments verbaux.

Portée : 20m

Durée : Active (4END)

Défense : Repositionnement

Aspirer l'air

Coût en END : 12

Effet : Vous aspirez l'air des poumons d'une cible. Elle perd 3d6 points d'END. Si elle perd toute son END, elle est non seulement étourdis, mais aussi suffocante jusqu'à ce qu'elle récupère l'END perdue précédemment.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Résistance à la magie

Lance de vent

Coût en END : 10

Effet : Vous créez une lance d'air compacte qui peut être lancée et inflige 3d6 dégâts comme une lance normale. Cette lance crée un courant d'air vers la cible, et si elle ne bouge pas avant votre prochain tour, toute attaque à distance suit ce courant avec un bonus de +3 au jet, même si vous avez manqué la première attaque.

Portée : 20m

Durée : jusqu'au prochain round

Défense : esquive ou blocage

Mur de vent

Coût en END : 15

Effet : Vous invoquez un mur de vent pour vous défendre des attaques. Le mur est un carré de 2mx2m, d'un demi-mètre d'épaisseur. Il peut encaisser jusqu'à 20 points de dégâts. Ce sort peut être utilisé comme une action défensive (blocage). Ce mur bloque un nombre d'attaques à distance égal à 2 fois la valeur de votre compétence d'incantation de sorts.

Portée : 6m

Durée : active (4 END) ou jusqu'à destruction

Défense : aucune

Sphère de vent de Zaiphi

Coût en END : 12

Effet : Zaiphi était un mage cidarien célèbre pour ses talents de combat à l'épée. La Sphère de vent de Zaiphi crée une sphère de vent fort, d'un rayon de 4 m autour de vous, donnant à chaque créature à portée un malus de -2 à chaque jet d'attaque et de défense.

Portée : soi-même

Durée : 1d6rounds

Défense : aucune

Wastre

Wastre était un brave mage. Il s'est mis en première ligne et il devrait en être fier. Malheureusement pour lui, le courage est parfois synonyme de stupidité. Il s'est soulevé sur ce rocher trop souvent, jusqu'à ce qu'il rencontre des guerriers Skellige. Ces hommes brutaux ont détruit sa colonne et il tomba, mort. Si seulement il avait pris la peine d'apprendre quelques sorts d'air...

—Alzur

Zaiphi

Zaiphi était une génie sur le champ de bataille. Elle a toujours rêvé de devenir une guerrière, et ses compétences magiques et sa force n'étaient pas considérés comme des obstacles à Aretusa. Malheureusement, les guerriers ne meurent pas sur leur lit, en dormant paisiblement. Sa sphère de vent faisait ressembler certains des plus grands guerriers à de simples bandits de grand chemin, jusqu'à ce qu'elle rencontre le plus grand guerrier qu'elle ait jamais vu. Une autre amie fut perdue sur le champ de bataille...

—Alzur

Leithogg

Une autre des perles de Skellige.

Il est malheureusement devenu presque fou après l'attaque du kraken. Certains disent que sa folie, poussée par la culpabilité, est le résultat de l'influence d'un démon. Peut-être un Hym...

—Alzur

Dindach

Les gens voient généralement les Seidhe noirs comme des versions maléfiques des elfes. Bien sûr, ce n'est pas vrai. Ils sont exactement comme les elfes habituels que nous voyons sur tout le continent. Dindach est une personne malfaisante, mais il n'est pas représentatif de sa race. Ses talents ne peuvent être niés toutefois. Il peut changer l'issue d'un combat en quelques secondes grâce à ses sorts de feu, et vous devriez espérer ne jamais le combattre

—Alzur

Thonni

Et dire que certains disent que Skellige ne nous donne que des prêtres et des druides. Thonni était le chef et le motivateur des expéditions dans le Grand Nord. Elle a également été l'une des premières personnes du continent à voir un mammouth et un dragon blanc. Malheureusement, elle a disparu dans le désert blanc.

—Alzur

Le feu

Lumière aveuglante

Coût en END : 10

Effet : Vous laissez sortir une lumière vive de vos mains dans un cône de 6 mètres. Toute personne qui échoue dans sa défense est aveuglée pendant 1d10 tours.

Portée : cône de 6m

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement ou blocage

Ténèbres de Dindach

Coût en END : 10

Effet : Dindach était un puissant mage du feu elfique. Les ténèbres de Dindach couvrent une zone de 10m autour de vous d'une épaisse fumée. Cette fumée rend la zone complètement obscure et quiconque passe plus d'un tour à l'intérieur commence à suffoquer. Vous n'êtes pas affecté par ce sort.

Portée : soi-même

Durée : 2d6 Rounds

Défense : aucune

Esprits de feu

Coût en END : 15

Effet : Vous invoquez 1d6 créatures de feu de type humanoïde. Elles courent immédiatement vers tout adversaire à portée et le frappent. Cela inflige 3d6 dégâts de feu magiques et font chuter la cible.

Portée : 20m

Durée : Immédiate

Défense : Esquive ou blocage

Mur de feu

Coût en END : 15

Effet : Vous convoquez un mur de feu pour vous défendre contre les attaques. Le mur est un carré de 2mx2m, d'un demi-mètre d'épaisseur. Il peut encaisser jusqu'à 20 points de dégâts. Ce sort peut être utilisé comme une action défensive (blocage). Ce mur bloque un nombre de sorts d'eau égal à 2 fois la valeur de votre compétence jeteur de sorts.

Portée : 6m

Durée : Active (4 END) ou jusqu'à destruction

Défense : aucune

Puissant Aenye

Coût en END : 8

Effet : Le Puissant Aenye fonctionne de la même manière que l'Aenye, mais la boule de feu que vous produisez est deux fois plus grosse, faisant 6d6 de dégâts avec 75% de chances d'enflammer la cible.

Portée : 20m

Durée : immédiate

Défense : esquive ou blocage

Mains brûlantes

Coût en END : 10

Effet : Vos mains produisent des flammes. Vous pouvez effectuer une attaque de poing en infligeant des dégâts de feu magique supplémentaires de 2d6 ou vous pouvez toucher un morceau d'armure et lui infliger des dégâts d'ablation de 2d6.

Portée : soi-même

Durée : 1d6 rounds

Défense : aucune

Chaleur de Thonni

Coût en END : 8

Effet : Thonni était un mage qui a participé à la première expédition dans le Grand Nord du continent. Elle a créé un sort pour aider à faire face au froid extrême de la région. La chaleur de Thonni fait émaner une chaleur de votre corps jusqu'à une distance de 20m. Quiconque se trouve dans cette zone n'est pas pénalisé par le froid.

Portée : Self

Durée : 1d10 heures

Défense : aucune

L'eau

Vapeur brûlante

Coût en END : 12

Effet : Vous soufflez de la vapeur chaude sur un cône de 4 mètres devant vous. Toute personne se trouvant à portée subit 3d6 dommages causés par la chaleur et est étouffée pour le tour suivant.

Portée : cône de 4m

Durée : Immédiate

Défense : esquive ou blocage

Chagrin de Leithogg

Coût en END : 12

Effet : Leithogg était un puissant mage de l'eau, ayant survécût à l'attaque d'un kraken. Il a créé ce sort pour essayer d'embrasser le pouvoir de la créature qui hantait ses cachemars. Toutes les créatures à portée, y compris les amicales, voient l'eau produire des tentacules à partir de vous et saisissent la cible à la gorge. La cible reçoit 2d6 de dégâts contondants que l'armure n'absorbe pas et commence à étouffer au tour suivant. Elle est également saisie. Elle peut faire un jet d'esquive/évasion pour s'échapper, car le tentacule est tangible. Le tentacule peut être détruit si 10 points de dégâts lui sont infligés.

Portée : 6m

Durée : jusqu'à évasion ou destruction

Défense : esquive ou blocage

Brouillard mystique

Coût en END : 12

Effet : le Brouillard Mystique fait que quiconque échoue à un jet de Résistance Magique commence à halluciner avec sa plus grande peur. Toute personne ayant échoué et passant deux tours à l'intérieur de ce brouillard, se retrouve nauséuse. Si elle passe trois tours dans ce brouillard, elle est stupéfaite.

Portée : diamètre de 10m

Durée : 1d10 rounds

Défense : repositionnement

Sffêr Dŵr

Coût en END : 15

Effet : Vous créez une sphère d'eau de 2 m de rayon autour d'une cible. Elle commence à suffoquer au prochain tour et les règles de combat sous-marin s'appliquent. Elle doit faire un jet de physique DC15 pour sortir de la sphère.

Portée : 10m

Durée : Active (4 END)

Défense : repositionnement

Marée

Eq **Av**'**gp**'**GPF** !10

Effet ! La marée invoque une grande quantité d'eau qui forme une petite vague à hauteur de genou. Toute créature à portée doit faire un test de DC15

Athlétisme ou être renversée et traînée jusqu'au bout du cône.

Rqt **v**'**g** ! cône 10m

F **w**'**2**'**g** ! Immédiate

F **2** **h****g****p****g** : Repositionnement

Pompe à eau

Coût en END : 8

Effet : Vous créer une petite quantité d'eau et la lancez sur un adversaire. Il subit 5d6 dégâts contondants et se retrouve au sol. Pour 1d6 rounds, la cible est également vulnérable aux dégâts électriques. Si la cible bloque le coup, elle se retrouve tout de même au sol.

Portée : 10m

Durée : immédiate

Défense : esquive

Mur d'eau

Coût en END : 15

Effet : Vous invoquez un mur d'eau pour vous défendre contre les attaques. Le mur est un carré de 2mx2m, d'un demi-mètre d'épaisseur. Il peut encaisser jusqu'à 20 points de dégâts. Ce sort peut être utilisé comme une action défensive (blocage). Ce mur bloque un nombre de sorts de feu égal à 2 fois la valeur de votre compétence de lanceur de sorts.

Portée : 6m

Durée : active (4 END) ou jusqu'à destruction

Défense : aucune

La nécromancie

Protection contre la mort

Coût en END : 15

Coût en PS : 2d10

Effet : Vous touchez une créature et créez un bouclier protecteur contre la mort. La prochaine fois qu'elle tombe sous 0 ou moins de PS, elle tombe plutôt à 1 PS et le sort se termine.

Portée : une créature que vous pouvez toucher

Durée : 2d10 rounds

Défense : aucune

Bouclier démoniaque

Coût en END : 15

Coût en PS : 2d10

Effet : vous annulez les dommages que vous subissez lors du prochain coup porté, et la créature qui a attaqué s'enflamme. Elle subit 2d6 dommages de feu magique + la moitié des dommages que vous avez annulés (de même nature). Elle prend également feu. Ce sort ne peut pas annuler les dégâts magiques, et se prend fin immédiatement dans ce cas là.

Portée : créature attaquante

Durée : jusqu'à la première attaque subie

Défense : aucune

Toucher maladif

Coût en END : 15

Coût en PS : 3d10

Effet : le toucher maladif affecte la créature que vous touchez en lui donnant une maladie de danger faible ou moyen (voir homebrew Complications, Afflictions et Remèdes).

Portée : une créature que vous pouvez toucher

Durée : variable

Défense : résistance à la magie

Flammes de la mort

Coût en END : 12

Coût en PS : 2d10

Effet : Les Flammes de la mort font que votre corps est englouti dans des ombres enflammées. Toute personne qui vous attaque en mêlée reçoit 2d6 de dommages nécrotiques et a 75% de chances de prendre feu.

Portée : soi-même

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Ombre nécrotique

Coût en END : 13

Coût en PS : 3d10

Effet : un tentacule sort de votre ombre et se connecte à l'ombre de la cible. Il fait 2d6 de dommages nécrotiques. S'il touche, à chaque tour suivant, la connexion persiste et votre cible subit 1d6 de dommages nécrotiques. Vous pouvez couper la connexion de l'ombre en lui infligeant 15 points de dommages (la connexion entre vous et elle est incorporelle).

Portée : 10m

Durée : 1d10 rounds destruction

Défense : esquive

Remède de Kandlasyr

Coût en END : 15

Coût en PS : 2d10

Effet : Kandlasyr était un puissant nécromancien nilfgaardien qui jura d'utiliser ses dons pour aider son peuple. Le remède de Kandlasyr guérit le double du coût en PS que vous payez pour lancer ce sort sur une cible à portée. Vous pouvez également utiliser ce sort contre un SD pour guérir un certain statut.

Alcool et drogues - SD12

Poisons et huiles - SD15

Maladies graves - SD18

Ce sort ne peut pas guérir des fléaux tels que Catriona. S'il est utilisé pour guérir un état, le sort ne régénère pas les PS.

Portée : 20m

Durée : immédiate

Défense : aucune

Levée de cadavres

Coût en END : 15

Coût en PS : 3d10

Effet : Levée de cadavres vous permet d'interagir avec un tas d'os ou un cadavre et de les lever, en les imprégnant d'une partie de votre propre force vitale. Ils obtiennent les statistiques du squelette (décrit en fin de livre).

Vous pouvez modifier les statistiques en fonction de l'équipement du cadavre. Le squelette ou le cadavre poursuit son processus de décomposition naturellement : si le cadavre suit pendant un certain temps, il subit 1d6 de dégâts tous les 2 jours, sauf sous l'effet du rituel *Arrêt de décomposition*. Les squelettes et les cadavres ne peuvent pas être guéris, à l'exception du sort de guérison des morts-vivants.

Portée : 20m

Durée : jusqu'à sa mort

Défense : aucune

Échecs critiques

La nécromancie traite de la vie, ayant pour conséquences d'être une source complexe de magie. Les échecs critiques et les surmenages doivent être traités à l'aide du tableau des éléments mixtes, à la différence que les dommages subis par ces situations sont des dommages nécrotiques.

Kandlasyr

Kandlasyr était un imbécile. Il a essayé de montrer que nous pouvions faire le bien avec la nécromancie. Il a été chassé de la confrérie et traqué par ceux méprisant la magie. Comme moi, ils ne comprendront jamais que ces questions "éthiques" ne mèneront à rien et ne feront que nous ralentir.

—Alzur

Contrôler les morts

C'est sans doute pour cela que la nécromancie est si mal vue. La ranimation de cadavres est controversé en soi, mais certains prêtres (toujours eux) ont commencé à dire que cela obligerait l'âme des malades à retourner dans leur corps en décomposition. Un processus douloureux et impie. Avec l'interdiction des études de nécromancie, je suppose que nous ne le saurons jamais avec certitude. Ce que nous savons, c'est que les spectres conservent une partie de la mémoire de leur temps vécu et que ne pas en savoir en contrôler un est une mort certaine pour un mage inexpérimenté.

—Alzur

Zutmos

Le châtiment de Zutmos est bien pire que ce que l'on pensait. En vérité, sa punition n'était pas la cécité ou la surdité. Il venait de commettre un acte horrible, et tous ceux qui voulaient vivre avec lui devaient faire de gros efforts. Il a donc été abandonné par tous. La solitude absolue était sa vraie punition.

—Alzur

Saisissement de l'âme

Coût en END : 15

Coût en PS : 2d10

Effet : Vous touchez une créature avec 0 PS ou moins. Vous saisissez l'âme quittant son corps et vous la remettez à sa place. Vous pouvez stabiliser la créature immédiatement. Vous lancez un jet de sort à un SD égal à la différence à laquelle le personnage est en dessous de 0 PS. Si vous échouez, il subit 1d6 de dégâts nécrotiques. Si vous lancez un jet égal ou jusqu'à 6 points au-dessus du SD, il quitte l'état de mort, mais a 0 END. Si vous obtenez un score de 7 à 9 points au-dessus du SD, le personnage quitte l'état de mort en perdant la moitié de son END totale. Si vous obtenez 10 à 12 points de plus que le SD, il quitte l'état de mort normalement. Si vous obtenez 13 ou 14 points de plus que le SD, ils quittent l'état de mort et récupèrent le coût en PS que vous avez dépensé. Si vous obtenez 15 points ou plus au-dessus du SD, il quitte l'état de mort, récupère le coût en PS que vous avez dépensé puis est automatiquement stabilisé la prochaine fois qu'il tombe en état de mort dans l'heure qui suit.

Portée : une cible à portée

Durée : immédiate

Défense : aucune

Invocation de spectre

Coût en END : 17

Coût en PS : 3d10

Effet : Vous invoquez un spectre à partir d'un cadavre ou d'un tas d'os. Vous pouvez contrôler ce spectre par télépathie pendant toute la durée du sort. Si le sort se termine et que le spectre est toujours vivant, il devient hostile. Le spectre ne peut pas être guéri, sauf par le sort de guérison des morts-vivants. Vous pouvez bannir un spectre sous votre contrôle lorsqu'il atteint 5 END et 1d10 PS.

Portée : 20m

Durée : 2d10 Rounds

Défense : None

Malédiction de Zutmos

Coût en END : 15

Coût en PS : 2d10

Effet : Zutmos était un bandit qui fut maudit pour avoir tué une prêtresse dans un grand temple à Kovir. Il ne put plus jamais voir ou entendre une autre personne. Vous choisissez une créature que vous pouvez voir, afin de bloquer son audition et sa vue pendant la durée du sort.

Portée : 20m

Durée : 1d6 heures

Défense : Résistance à la magie

Ranimer un animal ou un monstre

Un nécromancien peut utiliser le sort Levée de cadavres pour ramener à la vie un animal ou un monstre. Pour faire un zombie ou un squelette de cette créature, vous pouvez modifier ses statistiques de la manière suivante :

INT, EMP et TECH est maintenant de 1 ; leur COR est réduit de 50% (arrondi à l'inférieur, min de 1) affectant leurs statistiques dérivées, si leur corps devient inférieur à 10, ils perdent leur capacité de Force d'écrasement ; ils ont toujours leurs armes naturelles en gagnant 25% de chance de causer des Maladies ; ils ont toujours leurs capacités sauf si c'est quelque chose dépendant de leur INT (par exemple, la capacité de Commandement de Mort des Sorcières dépend de leurs pensées, qu'ils n'ont pas quand leur cadavre est ranimé) ; un squelette perd son armure naturelle et ses résistances, ce qui n'est pas le cas d'un cadavre frais ; la créature gagne la Vision nocturne supérieure ; la créature est maintenant immunisée contre les saignements, le poison, la cécité, l'intoxication, la nausée, la suffocation et les sorts qui affectent l'esprit ; la créature est maintenant vulnérable au damage de feu et aux dommages causés par le feu.

Souvenez-vous : Les Élémentaires et les Spectres ne peuvent pas être ranimés ; les Vampires Supérieurs ne peuvent être ranimés que s'ils sont tués par un autre Vampire Supérieur ; les Nécrophages subissent des dommages doubles en pourrissant.

LES SORTS DE MAÎTRE

Éléments mixtes

Champs d'anti-magie

Coût en END : 28

Effet : Un globe de 10m de rayon se forme autour de vous. Toute magie, à l'exception de ce sort, est bloquée dans ce rayon : les utilisateurs de magie perdent toute leur Vigueur, les créatures invoquées perdent leur magie et les objets magiques perdent leurs propriétés magiques. Les sorts lancés à l'extérieur de l'orbe, mais ciblés à l'intérieur de celui-ci n'ont aucun effet.

Portée : soi-même

Durée : 1d6 rounds

Défense : Repositionnement

Soin de masse

Coût en END : 27

Effet : augmente les soins naturels d'une cible pour la soigner à raison de 10 points de dégâts par round. Cela dure pendant toute la durée du sort. Ce sort peut également être utilisé à plusieurs reprises pour soigner une blessure critique pendant la moitié du nombre de tours nécessaires.

Portée : 2m

Durée : 1d6 rounds

Défense : aucune

Détection de l'esprit

Coût en END : 22

Effet : Vous pouvez élargir votre esprit à travers le chaos et ressentir celui des autres. Vous pouvez voir les sentiments comme des couleurs et vous pouvez entendre les gens se parler à eux-mêmes dans leur esprit. Vous pouvez ainsi trouver une personne dans une foule ou dans une ville. Le SD de base est de 15 pour 10 personnes. Si vous souhaitez étendre la portée, vous devez ajouter +2 au SD pour chaque 20 m supplémentaires (arrondi au supérieur). Pour chaque tranche de 10 personnes supplémentaires à portée, vous ajoutez +2 au SD (arrondi au supérieur). Vous ne pouvez pas rechercher activement une information spécifique dans l'esprit d'une cible. Pendant que vous utilisez ce sort, vous ne pouvez pas faire d'autres actions.

Portée : 20m

Durée : jusqu'à son arrêt

Défense : aucune

Explosion psionique

Coût en END : 30

Effet : Vous créez une explosion psionique provenant de votre esprit pour endommager celui des autres. Vous pouvez distribuer 10d6 dégâts psychiques (que l'armure n'absorbe pas) entre chaque créature jusqu'à 10m de vous (min de 1d6 chacun). Une créature qui atteint 0PS avec ce sort voit sa tête exploser.

Portée : 10m

Durée : immédiat

Défense : résistance à la magie

Souffle psychique

Coût en END : 22

Effet : vous permet de propulser toute personne se trouvant à moins de 2m de vous sur une ligne de 12m (en arrière). Cette attaque ne fait pas de dégâts, mais si votre adversaire touche quelque chose (obstacle, sol, etc.), il subit des dégâts contondants. Toute personne touchée par ce sort doit effectuer une sauvegarde contre l'étourdissement.

Portée : rayon de 2m

Durée : immédiate

Défense : aucune

Accablement psychique

Coût en END : 25

Effet : vous touchez une créature sensible et elle se retrouve surchargée de souvenirs. Elle subit 8d6 de dégâts psychiques que l'armure n'absorbe pas, puis est assommée.

Portée : à port

Durée : immédiate

Défense : résistance à la magie

Arrêt du temps

Coût en END : 30

Effet : vous arrêtez le temps pour toutes les créatures sauf vous-même. Vous pouvez agir durant 2d6/2 tours avant que le temps ne revienne à la normale.

Portée : soi-même

Durée : immédiate

Défense : aucune

L'effet Doppler

Coût en END : 22

Effet : vous permet de déguiser votre apparence ainsi que votre équipement. Cette illusion n'est que visuelle, donc si quelqu'un essaie de toucher un objet sur vous, sa main ne sentira rien.

Portée : soi-même

Durée : 2d10 heures

Défense : aucune

La Terre

Cerdded Trwy Garreg

Coût en END : 22

Effet : crée jusqu'à 5 créatures qui vous touchent et qui sont capables de traverser la pierre pendant la durée du sort. Si elles vous lâchent, elles perdent la capacité de marcher à travers la pierre et se fondent en elle, redevenant pierre. Si seule une partie de la créature est fondue, elles sont démembrées.

Portée : soi-même

Durée : 2d10 minutes

Défense : aucune

Terre piétinée

Coût en END : 25

Effet : en piétinant le sol vous provoquez une ligne de pierres dressées de 6 m de long et 2 m de large. Toute personne se trouvant sur ce chemin doit faire un jet de repositionnement ou bloquer avec un bouclier. Si la cible échoue, elle subit 6d6 de dégâts au torse, puis est repoussée à la fin de la ligne. Si elle bloque, elle est toujours repoussée à la fin de la ligne. Ensuite, les pierres se retirent dans le sol.

Portée : 6m

Durée : immédiate

Défense : repositionnement ou blocage

Pierre de Flegleornos

Coût en END : 22

Effet : Flegleornos était une mage naine. Elle a été élevée sur les montagnes du Mahakam où elle a créé ce sort : permet de lancer un rocher géant. La cible doit faire un jet de repositionnement ou se voir infligé 10d6 de dégâts au torse.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement

Coût END supérieur à 25

Certains sorts ont un coût en END supérieur à 25 points, ce qui est le score le plus élevé que vous puissiez obtenir naturellement en tant que mage. Ce sont donc des sorts très puissants et les mages qui les lancent doivent non seulement être particulièrement doués, mais aussi être aidés par des objets puissants, tels qu'un focus ou un mutagène, afin d'améliorer leur seuil de vigueur.

Flegleornos

Flegleornos fut la seule mage naine que j'ai jamais rencontré. Je lui ai enseigné tout ce que je savais sur la magie de la terre, en retour, elle me montra à quel point un mage de la terre peut être puissant.

—Alzur

Le cas de Radarild

Ce qui est arrivé à Radarild est assez curieux. Au cours de ses voyages, il a trouvé une vieille ruine elfique construite sur un lieu de pouvoir. Là, un portail a été ouvert et la plus étrange des créatures l'a traversé. Je faisais partie de l'équipe qui l'a tué et l'a étudié. Je décris mes découvertes plus loin dans ce livre.

—Alzur

Sorts de maîtres

Tous les mages ne sont pas capables d'apprendre des sorts de maître. Seulement ceux qui ont le sens du devoir devraient y avoir accès. Beaucoup de ces sorts peuvent être utilisés pour tromper les gens ordinaires et de nombreux mages le font. Ce genre de comportement n'a fait que contribuer à la mauvaise réputation dont jouissent les mages de nos jours.

—Alzur

Créer un sort

Des mages très expérimentés ont créé des sorts de différentes natures. En tant que MJ, vos joueurs pourraient créer leurs propres sorts lorsqu'ils atteignent le niveau adéquat. Je suggère de n'autoriser que les joueurs qui atteignent le stade 10 de l'Expérimentation de sorts. La création d'un sort demande du temps pour l'étude et l'entraînement, je suggère donc le temps requis comme suit : le temps normal pour le niveau du sort +3 semaines. Le joueur peut suggérer la mécanique ou l'effet, et vous écrivez la mécanique.

Bouclier cinétique

Coût en END : 25

Effet : Vous absorbez une partie de l'énergie des coups que vous prenez pendant que le sort fonctionne. Vous pouvez rediriger l'énergie des coups que vous avez pris ce tour-ci dans une attaque physique en traitant la moitié des dégâts absorbés comme des dégâts supplémentaires juste après que les coups soient traités. Le Bouclier cinétique absorbe la moitié des dégâts des coups donnés avant que vous ne les appliquiez à votre armure.

Portée : soi-même

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Attaque de la nature

Eq $\hat{A}v'gp'GPF$: 30

Effet : Vous étendez votre pouvoir à la nature qui vous entoure et elle attaque toutes les créatures que vous choisissez à portée de main.

Herbe : l'herbe essaie d'engloutir les pieds de votre adversaire et ils réduisent de moitié son MOUV.

Arbres : à chaque arbre situé à 4m de la cible, elle subit 4d6 de dégâts de taille.

Racines et vignes : les racines et les lianes se détachent du sol et tentent des emparer d'une main de la cible.

Pierres : si vous vous trouvez sur un terrain avec de grosses pierres, chaque cible est touchée par une pierre et subit 4d6 de dégâts contondants.

Pour chaque effet, la cible doit faire un jet d'Esquive/Évasion séparément par rapport au jet d'origine du jet de sort.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Esquive ou blocage (sauf pour l'effet avec l'herbe)

Prison de Radarild

Eq $\hat{A}v'gp'GPF$: 25

Effet : Radarild était un gnome pirate qui a fut transformé en pierre par une créature issue d'une autre dimension.

Vous touchez une cible et elle commence à se transformer en pierre. Elle est immédiatement pétrifiée. Au premier tour, elle doit faire un jet d'étourdissement. Si elle réussit, le sort se termine. Sinon, elle est étourdie. Au second tour, elle doit effectuer un second jet d'étourdissement. Si elle échoue à nouveau, elle est transformée en pierre. Durant la pétrification, la cible fait 10 fois son poids naturel avec son équipement. À l'état pétrifié, la cible est inconsciente.

Le processus de pétrification est atrocement douloureux pour la cible et celle-ci doit faire un test d'endurance SD15 ou subir 6d6 de dégâts contondants au torse. Une cible peut être maintenue dans un état de pierre pendant une durée indéterminée (son corps est en "pause" et ne vieillit pas).

Lorsqu'elle est pétrifiée, une cible a ses points de vie normaux et 8 points d'armure naturelle. Si ces points sont consommés, la cible meurt. Si un membre est cassé, soit par un test physique SD25 ou 25 points de dommages, la cible est traitée comme démembrée. Si la tête est cassée, la cible meurt. Recoller des morceaux sur une créature pétrifiée ne "rattache" pas le membre. Une fois que la cible est libérée, elle est stupéfaite jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde contre la stupéfaction. Pour libérer une cible de son état pétrifié, vous devez lui faire subir un rituel de nettoyage.

Portée : à portée

Durée : Until Escaped

Défense : aucune

Cercle de pierres

Coût en END : 25

Effet : vous permet de réaliser un anneau de pierres qui jaillit de la terre tout autour de vous. Tous ceux qui se trouvent à portée de mêlée de vous doivent faire un jet de repositionnement ou bloquer avec un bouclier. Si une cible échoue, elle subit 4d6 de dégâts contondants sur le torse, saigne puis est repoussée sur 2m. Ensuite, les pierres se retirent dans le sol. Vous pouvez aussi utiliser cette capacité pour créer un anneau de pierres de 2m de haut et d'un rayon de 4m. Cet anneau de pierre est centré sur vous et il faut faire un jet d'athlétisme SD16 pour l'escalader. Vous pouvez mettre à bas ces pierres avec une action. Sinon, elles restent en place jusqu'à ce qu'elles subissent 30 points de dégâts.

Portée : rayon 2m Radius

Durée : immédiate

Défense : repositionnement

Tempête de sable

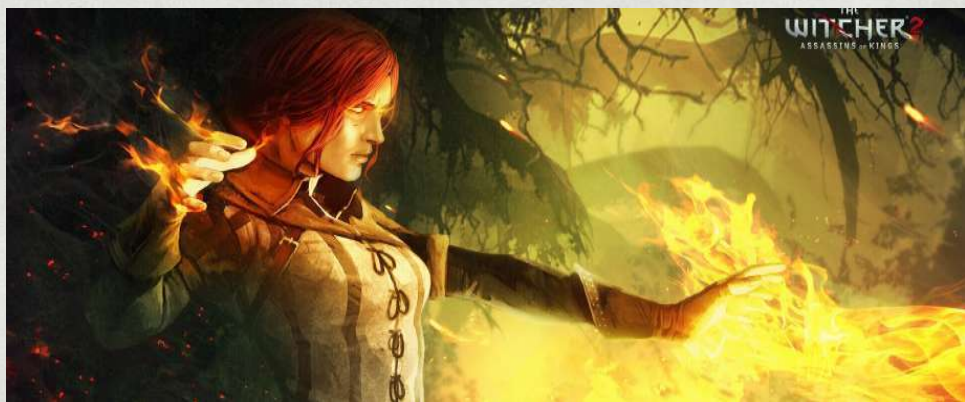
Coût en END : 25

Effet : vous permet de créer une tornade de sable sur 2m autour de vous. Cette tornade redirige immédiatement les attaques à distance comme avec le sort Gwynt Troelli et agit comme le sort Zéphyr contre toute personne se trouvant à moins de 2m de vous. Vous ne pouvez pas courir dans cette tornade, ni attaquer. Mais si vous vous déplacez à moins de 2m d'une cible, celle-ci est affectée par ce sort. Toute cible qui est touchée par le sable est aveuglée pendant 1d6 tours.

Portée : rayon 2m

Durée : active (6END)

Défense : repositionnement



L'Air

Bulle d'air

Coût en END : 22

Effet : vous permet de créer une sphère de vent pur qui aspire n'importe quel gaz que choisit dans votre environnement (du gaz toxique au brouillard). Une fois que la sphère a aspiré le gaz, elle s'envole vers le ciel.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Respiration d'Azoma

Coût en END : 30

Effet : Azoma était une mage de l'air, demie-elfe et issue de Rédania. Elle était célèbre pour sa capacité à manipuler l'air des poumons de son ennemi. Le souffle d'Azoma vous permet de prendre une longue et profonde respiration, aspirant l'air de chaque créature dans un rayon de 6m autour de vous. Elles perdent tout leur END et vous en récupérez la moitié. Elles suffoquent pendant 1d6 tours et, même lorsqu'elles récupèrent leur END et quittent leur état de stupéfaction, elles ne peuvent utiliser aucune action qui utilise l'END jusqu'à ce que la suffocation prenne fin.

Portée : rayon 6m

Durée : Immédiate

Défense : Résistance à la magie

Souffle

Coût en END : 22

Effet : vous créez une rafale de vent descendant dans un rayon de 10m à portée. Chaque feu et chaque ennemi en feu est éteint. Chaque créature touchée est mise à terre et subit 1d6 dégâts contondants sur le torse. Elles perdent également la moitié de leur END totale. Toute créature volante touchée tombe et subit 3d6 dégâts de chute (contondants) au lieu de 1d6.

Portée : 20m

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Corps mystique

Coût en END : 25

Effet : Votre corps est mélangé à l'air qui vous entoure. Vous obtenez un aspect brumeux et le statut incorporel pour la durée du sort.

Portée : soi-même

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Souffle puissant

Coût en END : 22

Effet : vous remplissez vos poumons d'air, puis vous soufflez assez fort pour projeter jeter n'importe quelle créature sur 10 m de distance. Le sort fait 3d6 de dégâts contondants, et si la cible touche quelque chose durant sa chute, elle subit aussi des dégâts.

Portée : cône 6m

Durée : immédiate

Défense : repositionnement

Élémentaire d'air

Coût en END : 25

Effet : Bien que les élémentaires d'air n'existent pas, ce sort se rapproche de ce qu'ils pourraient être. Vous invoquez un humanoïde de 2,5 m de haut avec un corps fait de rafales. Cette créature a un statut incorporel (immunisée contre les attaques physiques non magiques). Elle fait 2 coups de poing par rounds, causant 4d6 de dégâts et 25 % de faire chuter la cible par coup. Si une créature termine son tour au même endroit que "l'élémentaire d'air", elle commence le tour suivant étouffée. Si "l'élémentaire" quitte la portée, il se dissipe.

Portée : 20m

Durée : 1d6 rounds

Défense : aucune

Sans poids

Coût en END : 22

Effet : chaque cible dans une zone de 10m centrée n'importe où dans le rayon d'action commence à flotter comme l'air. Elles montent de 4m partour et les règles du combat sous-marins s'appliquent. Lorsque le sort est terminé, toutes les créatures se trouvant dans cette zone tombent et subissent des dégâts.

Portée : 20m

Durée : 1d10 Rounds

Défense : Repositionnement

Pieds ailés

Coût en END : 22

Effet : vos pieds sont engloutis par de petites tornades. Cela donne la possibilité d'utiliser votre mouvement pour voler. Si vous subissez 10 points de dégâts ou si vous êtes étourdi, vous tombez et devez faire un test d'athlétisme SD16 ou subir des dégâts de chute.

Portée : soi-même

Durée : 2d10 rounds

Défense : None

Le Feu

Souffle du dragon

Coût en END : 25

Effet : vous permet de souffler un cône de feu de 6m. Toute personne se trouvant dans cette zone doit faire un jet de repositionnement. Si une personne se trouvant dans cette zone possède un pavois, elle peut utiliser une défense de blocage comme couverture. Cependant, le pavillon subit 1d10 de dommages d'ablation. Si une personne dans cette zone ne parvient pas à se défendre, elle prend feu et subit des dégâts magiques de 4d6 sur chaque partie du corps. Même si une armure absorbe ces dégâts, elle est abimée de 2 points.

Portée : cône 6m

Durée : immédiate

Défense : repositionnement

Eruption

Coût en END : 28

Effet : une petite éruption de lave se produit depuis un point à portée. Si cette éruption se produit sur une créature, celle-ci subit 5d6 de dommages magiques de feu à chaque endroit du corps puis prend feu. Après l'éruption, la lave tombe et couvre une surface de 6mx6m centrée sur le point d'éruption. Chaque créature à l'intérieur de cette zone subit 2d6 de dommages magiques de feu sur chaque partie du corps et a 50% de chances de prendre feu. La lave prend 10 tours pour se solidifier et toute créature qui marche sur la lave avant qu'elle ne se solidifie subit 2d6 de dégâts de feu aux pieds et a 25% de chances de s'enflammer.

Portée : 20m

Durée : immédiate

Défense : repositionnement

Piétinement enflammé

Coût en END : 25

Effet : vous piétez le sol avec une grande force et faites surgir une ligne de feu de 6 m de long et de 2 m de large. Tous ceux qui se trouvent sur le chemin de cette ligne doivent faire un jet de repositionnement. Si une cible échoue, elle subit 5d6 de dégâts magiques de feu sur le torse et prend feu. Ensuite, la ligne de feu se dissipe.

Portée : 6m

Durée : immédiate

Défense : repositionnement

Mages et dragons

Nous avons toujours été considérés comme des résolveurs de problèmes, mais les dragons sont un type de problème que l'on ne peut pas résoudre seul. Nous avons certainement beaucoup appris d'eux, y compris un peu de magie, mais ils sont aussi dangereux qu'intelligents.

—Alzur

Azoma

Azoma était une femme de peu de mots et d'un pouvoir immense. Je l'ai vue tuer des dizaines de soldats en quelques secondes grâce à sa magie de l'air. Mais elle ne l'utilisait pas comme la plupart d'entre nous, ni même comme je le fais. Elle manipulait l'air à l'intérieur des poumons des ennemis. Aujourd'hui encore, son nom est utilisé comme mot de pouvoir par les mages.

—Alzur

Accidents de rayons

Auparavant, j'enseignais ce sort à mes élèves, mais les choses ont mal tournées... Après qu'un de mes élèves ait transformé l'autre en poussière, j'ai décidé de réserver ce sort aux élèves les plus expérimentés, dans un environnement isolé.

—Alzur

Gainretr

Gainretr était une pépite. Un mage filou et capable de tout. Il a certes aidé son clan à gagner de l'argent. Malheureusement, ce n'était pas un grand combattant, et il n'a pas survécu à sa seule rencontre avec un draconide.

—Alzur

Aura de fournaise

Coût en END : 25

Effet : vous rayonnez d'une aura d'une chaleur intense. Lorsqu'il se trouve à moins de 2 m de vous, un personnage prend des pénalités comme s'il était dans des conditions de chaleur extrême. Si une créature commence son tour à portée de mêlée de vous, elle a 50% de chances de s'enflammer. Votre équipement n'est pas affecté par ce sort.

Portée : soi-même

Durée : 2d10 rounds

Défense : aucune

Rayon de chaleur

Coût en END : 30

Effet : un rayon brûlant sort de vos mains et inflige 10d6 de dégâts de feu magique. Si la cible atteint 0PS lors de cette attaque, elle est réduite en poussière, ainsi que tout son équipement. Si la cible bloque avec un objet, il subit les dégâts à sa place.

Portée : 10m

Durée : immédiate

Défense : esquive ou blocage

Météore

Coût en END : 30

Effet : vous invoquez une roche géante enflammée qui tombe du ciel. Le rocher tombe sur une zone de 6mx6m et tout le monde à l'intérieur de cette zone doit faire un jet de repositionnement ou subir 10d6 de dommages magiques au torse puis prendre feu.

Portée : 20m

Durée : immédiate

Défense : repositionnement

Artillerie mystique

Coût en END : 27

Effet : vous lancez des projectiles enflammés sur une zone de 10 m de rayon, centrée n'importe où dans le rayon d'action, infligeant 8d6 de dommages perforants, et ayant 50% de chance de faire chuter les cibles, et de 25% de chance de les enflammer.

Portée : 20m

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement

Cercle de feu

Coût en END : 25

Effet : vous créez une explosion tout autour de vous. Tous ceux qui se trouvent à portée de mêlée de vous doivent tenter un jet de repositionnement. Si une cible échoue, elle subit 5d6 de dégâts magiques de feu sur le torse et prend feu. Ensuite, le feu se dissipe.

Portée : 2m Radius

Durée : Immédiate

Défense : Reposition

L'Eau

Déshydratation totale

Coût en END : 30

Effet : vous aspirez le liquide à l'intérieur du corps d'une cible. Elle subit 8d6 de dégâts dus à la déshydratation et perd 8d6 points de END (l'armure n'absorbe pas les dégâts).

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Résistance à la magie

Liquide gelé

Coût en END : 22

Effet : vous gelez une étendue d'eau sur une zone de 4 m de rayon. Si une créature dans la zone a une statistique de Saut assez élevée pour lui permettre de s'échapper de la zone, elle peut faire un jet de repositionnement pour quitter cette zone d'eau avant qu'elle ne gèle. Si elle échoue ou si son saut ne lui permet pas de sortir de la zone, la cible est incapable de se déplacer ou de faire une action jusqu'à ce qu'elle puisse faire un test de Physique SD18 ou jusqu'à ce que quelqu'un inflige 10 points de dégâts à la glace. Toute créature piégée sous la glace et qui a besoin de respirer de l'air commence à suffoquer.

Portée : une liquide à portée

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement

Rayon glacial

Coût en END : 22

Effet : Vous émettez un rayon de vos mains. Toute personne touchée par ce sort est immédiatement pris dans un bloc de glace. Cette glace immobilise la cible et l'empêche d'agir. Pour sortir de cette glace, la cible doit faire un test Physique SD20. Alternativement, si quelqu'un inflige 10 points de dégâts à la glace ou 5 points de dégâts de feu à la glace, il lui permet de sortir. Tout dommage au-delà des 10 points (ou 5 points) nécessaires pour briser la glace est infligé à un endroit aléatoire de la cible.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : esquive

Vague de Gainretr

Coût en END : 22

Effet : Gainretr était un mage du clan Dimun de Skellige. Il utilisait ses sorts pour aider les navires à aller plus vite. La vague de Gainretr transforme une petite quantité d'eau en une grande vague. La cible reçoit 4d6 de dégâts contondant sur le torse puis est repoussée de 8m. Si elle touche quelque chose pendant qu'elle est repoussée, elle subit des dégâts contondants.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement

Vague de glace

Coût en END : 25

Effet : vous créez un cône de glace de 4m faisant éruption depuis le sol devant vous. Tous ceux qui se trouvent sur le chemin de ce cône doivent effectuer un test de repositionnement. Si une cible échoue, elle subit 6d6 de dégâts contondants sur le torse puis est gelée. Ensuite, le cône de glace se dissipe.

Portée : cône 4m

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement

Cercle de glace

Coût en END : 25

Effet : vous permet de créer un anneau de glace à partir du sol tout autour de vous. Tous ceux qui se trouvent à portée de mêlée de vous doivent tenter un jet de repositionnement. Si une cible échoue, elle subit 6d6 de dégâts contondants sur le torse puis est gelée. Ensuite, l'anneau de glace se dissipe.

Portée : 2m Radius

Durée : Immédiate

Défense : Repositionnement

Averse de grêlons

Coût en END : 25

Effet : vous permet de faire pleuvoir d'énormes grêlons sur une immense surface. Toute personne (sauf vous) dans la zone a 75 % de chances d'être frappée par une boule de grêle. Si elles manquent ce jet, elles doivent se défendre à un SD égal à votre compétence de jeteur de sort ou subir 4d6 de dégâts de contondants à un endroit choisi au hasard et ont 75% de chances d'être gelés.

Portée : rayon 40m

Durée : 2d6 rounds

Défense : esquive ou blocage

Trombes d'eau

Coût en END : 22

Effet : vous permet de créer une trombe d'eau de 2m autour de vous. Cette gargouille redirige immédiatement les attaques à distance selon Gwynt Troelli et se comporte comme le sort Zéphyr contre toute personne se trouvant à moins de 2m de vous. Vous ne pouvez pas courir à l'intérieur de cette zone, ni faire d'attaques. Mais si vous vous déplacez à moins de 2m d'une cible, elle est affectée comme avec le sort Zéphyr

Portée : 2m Radius

Durée : Active (6 END)

Défense : Repositionnement

La Nécromancie

Absorption de vie

Coût en END : 28

Coût en PS : 6d10

Effet : crée un globe de 20 m de rayon d'une obscurité totale. Quiconque se trouve à l'intérieur de ce globe subit 4d6 de dommages nécrotiques et vous en récupérez la moitié. Si une créature essaie de quitter l'orbe, elle doit faire un jet de résistance à la magie. Si elle échoue, elle ne peut pas quitter l'orbe. Elle peut essayer autant de fois qu'elle le souhaite, mais après le premier tour, cela coûte une action.

Portée : 20m

Durée : active (20 END+3d10 PS)

Défense : Résistance à la magie ou repositionnement

Rayon nécrotique

Coût en END : 25

Coût en PS : 3d10

Effet : Vous émettez un rayon détruisant la force vitale de la cible, infligeant 8d6 de dommages nécrotiques. Si la cible est tuée par ce sort, elle se relève en tant que cadavre selon les règles du sort Levée de cadavre.

Portée : 10m

Durée : Immédiate

Défense : esquive ou blocage

Levée de goule

Coût en END : 20

Coût en PS : 5d10

Effet : vous permet d'interagir avec un cadavre enterré et de le ressusciter, en lui insufflant une partie de votre propre force vitale. Le cadavre est modifié par la magie noire et ne se relève qu'après 1d6 heures. Il obtient la statistique d'une goule. Le cadavre poursuit son processus de décomposition naturellement, donc si le cadavre suit pendant un certain temps, il subit 1d6 dégâts tous les 2 jours, sauf sous l'effet du rituel Arrêt de décomposition. Les cadavres ne peuvent pas être soignés, sauf à l'aide du sort de guérison des morts-vivants.

Portée : 20m

Durée : jusqu'à sa mort

Défense : aucune

Croissance de membre

Coût en END : 28

Coût en PS : 6d10

Effet : Vous pouvez lancer le processus de régénération d'une blessure mortelle critique, à l'exception de la décapitation. La blessure prend le temps qu'il faudrait à un Critique Difficile pour guérir +2 jours. Si le processus comprend la régénération d'un membre, il prend +2 semaines au lieu de +2 jours.

Portée : une créature à portée

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Résurrection

Coût en END : 30

Coût en PS : 7d10

Effet : Vous pouvez faire revivre une créature qui est morte il y a 1 minute (20 tours). Si une seconde de plus s'écoule, elle est morte pour toujours, à moins que vous n'utilisiez un vrai rituel de résurrection. Si un cadavre passe par le rituel d'arrêt de la décomposition, le temps jusqu'à ce que la "vraie" mort est suspendu.

Portée : une créature à portée

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Touché maladif supérieur

Coût en END : 25

Coût en PS : 5d10

Effet : vous transmettez une maladie hautement mortelle à la cible (Utilisez le homebrew Complications, Afflictions et Remèdes).

Portée : une créature à portée

Durée : Variable

Défense : résistance à la magie

Voix de l'Hym

Coût en END : 30

Coût en PS : 4d10

Effet : Vous vous chuchotez quelque chose et seule la créature sensible de votre choix peut l'entendre et le comprendre. La cible ressasse ses pires remords et regrets sans cesse dans son esprit. Si elle échoue au jet de Résistance magique, elle subit 10d6 de dégâts nécrotiques puis est étourdie.

Portée : 20m

Durée : Immédiate

Défense : résistance à la magie

Mages et monstres

Bien que nous étudions quelques éléments sur les monstres, nous devrions laisser ce sujet aux professionnels. Si jamais vous avez besoin d'un composant d'origine monstrueuse pour une potion ou un rituel, appelez un sorcier. Cela ne signifie pas que vous ne devez pas étudier. Voyez mon cas, je n'étudie pas seulement ces monstres : je cherche à les changer et à mieux comprendre leur biologie. Certains disent que cela pourrait être dangereux, d'autres que c'est contraire à l'éthique. Je continue néanmoins mon travail.

—Alzur

Mutants

Après l'échec présumé du projet à l'origine des sorciers, cette pratique a été interdite aux êtres sensibles. J'espère qu'avec mes découvertes sur les monstres sauvages, je pourrai convaincre les gens des avantages que peuvent apporter les mutations.

—Alzur

Focus et nécromancie

Les focus ont un effet sur le coût des PS ainsi que sur le coût de l'END. Pour chaque point de focus, vous pouvez enlever 1 PS sur le cout du sort. Par exemple, une amulette avec la propriété Focus (2) soustrait 2 points de votre coût de PS.

Armée de morts vivants

Coût en END : 30

Coût en PS : 6d10

Effet : vous permet d'interagir avec un tas d'os ou de cadavres et d'en soulever jusqu'à cinq, en les imprégnant d'une partie de votre propre force vitale. Ils obtiennent les statistiques du squelette décrit à la fin de ce livre. Vous pouvez modifier les statistiques en fonction de l'équipement du cadavre. Le squelette ou le cadavre continue son processus de décomposition naturellement, donc si le.s cadavre.s vous suit pendant un certain temps, il subira 1d6 de dégâts tous les 2 jours, sauf sous l'effet du rituel Arrêt de décomposition. Les squelettes et les cadavres ne peuvent pas être guéris, à l'exception du sort de guérison des morts-vivants.

Portée : 20m

Durée : jusqu'à sa mort

Défense : aucune

Soin de mort-vivant

Coût en END : 22

Coût en PS : 3d10

Effet : vous pouvez donner un peu de votre force vitale à un mort-vivant allié grâce aux sorts Levée de cadavre ou Invocation de spectre. Ils récupèrent le coût en PS que vous avez dépensé pour lancer ce sort.

Portée : un mort vivant allié dans un rayon de 20m

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Touché vampirique

Coût en END : 25

Coût en PS : 3d6

Effet : Vous touchez une créature et absorbez sa force vitale. Elle subit 5d10 de dommages nécrotiques puis vous les absorbez, moins le coût en PS que vous avez payé pour lancer ce sort.

Portée : une créature à portée

Durée : Immédiate

Défense : résistance à la magie

Illustration de Nemanja Stankovic



Les invocations de prêtres

Les incantations ne sont pas la façon dont les mages manifestent leurs pouvoirs. Elles sont bien moins puissantes que les sorts dans la plupart des cas, bien qu'elles fassent des choses que les mages ne peuvent pas faire. L'origine de leur pouvoir est incertaine, bien que les prêtres prétendent qu'il provient du pouvoir des divinités et que les druides revendiquent généralement un lien profond avec les éléments naturels.

—Alzur



Illustration de Vlad Petruchik

LES INVOCATIONS DE DRUIDE NOVICE

Âme de la forêt

Coût en END : 2

Effet : Âme de la forêt peut faire pousser une petite plante de la graine à la maturité en un tour de main. Cela vous permet de faire pousser des herbes et des plantes alchimiques, mais pas des plantes plus grandes comme les arbres.

Portée : 4 m

Durée : instantané

Défense : aucune

Crachat de la Kikimore

Coût en END : 2

Effet : Crachat de la Kikimore vous permet de cracher une grande quantité d'acide sur une cible jusqu'à 4 mètres. La cible subit 2d6 dégâts d'acide et tout équipement touché subit 1d6/2 dégâts d'ablation.

Portée : 4 m

Durée : instantané

Défense : Esquive ou Blocage

Lumières nocturnes

Coût en END : 1

Effet : Lumières nocturnes projette une petite nuée de lucioles autour de vous. Elles émettent des lumières qui créent une zone de lumière vive de 4 mètres centrée sur vous. Cette lumière n'émet pas de chaleur et les insectes ont peur du feu.

Portée : personnelle

Durée : 1d6/2 heures

Défense : aucune

Soie d'araignée

Coût en END : 3

Effet : Vous lancez une toile épaisse et collante sur une cible. Si elle est touchée, la cible est saisie jusqu'à ce qu'elle fasse un jet Physique SD 16 ou qu'elle inflige 10 points de dégâts à la toile. Si la cible essaie de la bloquer, vous réussissez automatiquement.

Portée : 10 m

Durée : instantané

Défense : Esquive

Druides et Prêtres

Bien que la division entre prêtre et druide existe, vous pouvez choisir parmi cette liste pour l'une ou l'autre profession.

LES INVOCATIONS DE DRUIDE COMPAGNON

Shalla

Shalla était puissante. Pour une druide. Son erreur a été de s'en prendre à des cibles trop puissantes pour elle. Les mages des cours du Nord.

—Alzur

Absorber les éléments

Coût en END : 4

Effet : Vous touchez un élément ou recevez une attaque avec cet élément et vous absorbez une partie de sa puissance. Vous résistez à ce type de dégâts pendant toute la durée du sort et pouvez faire des dégâts supplémentaires de 2d6 de la nature de cet élément. Vous pouvez absorber de l'argent, de la météorite, du fer, du feu, de l'acide, de l'électricité, de l'eau (glace) ou du bois.

Portée : personnelle

Durée : 2d6 rounds

Défense : aucune

Calmer les animaux

Coût en END : 5

Effet : Vous choisissez une créature sauvage à portée de main. Vous communiquez avec son esprit et elle ne vous voit plus comme une menace. Non seulement elle n'attaque pas, mais elle vous défend contre quiconque le fait. Si vous avez Harmonie avec la nature comme avantage de race, vous avez un +3 au jet de sort.

Portée : une créature sauvage à 10 m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Résistance à la magie

Nuage d'insectes

Coût en END : 4

Effet : Un nuage dense d'insectes se forme dans un rayon de 10 m centré sur vous. La zone est considérée comme une obscurité totale pour tout le monde, sauf vous. Toute créature hostile subit 1d6 blessures perforantes à chaque emplacement du corps. Même si les dégâts ne passent pas par l'armure, il subit 1 dégât d'ablation.

Portée : personnelle

Durée : 2d6 rounds

Défense : aucune

Poison naturel

Coût en END : 6

Effet : Poison naturel vous permet de produire une petite quantité de poison avec vos mains. Vous pouvez l'utiliser pour empoisonner la nourriture, les boissons, les lames ou les projectiles. Cela ajoute 25% de chances de d'empoisonnement à la prochaine attaque de votre arme.

Portée : personnelle

Durée : instantané

Défense : aucune

Couverture de Shalla

Coût en END : 6

Effet : Shalla était une puissante druidesse Scoia'tael et également une maîtresse en stratégie pour les embuscades. La couverture de Shalla vous permet de créer une zone magique de 10 m de rayon centrée sur vous. Aucun son, aucune odeur ou image ne quitte cette zone. Chaque créature gagne +10 en Discrétion et ne laisse aucune trace. Vous pouvez toujours être suivi et vu par des moyens magiques, ce qui était la dernière chose que Shalla a apprise.

Portée : rayon de 10 m

Durée : 1d6 heures

Défense : aucune

Fouet de vigne

Coût en END : 6

Effet : Fouet de vigne crée un fouet épineux de vigne à partir de n'importe quelle plante à portée. Un coup donné avec le fouet inflige 3d6 dégâts perforants et peut saisir un adversaire ou une arme.

Portée : 10 m

Durée : instantané

Défense : Esquive ou Blocage

LES INVOCATIONS DE DRUIDE MAITRE

Aspect bestial

Coût en END : 12

Effet : Vous pouvez développer une caractéristique animale de votre choix :

Vous pouvez faire pousser des nageoires sur votre cou et respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort ;

Vous pouvez faire pousser de grandes ailes et utiliser votre mouvement comme vol. Si vous subissez 10 points de dégâts ou êtes étourdi, vous tombez et devez faire un test d'athlétisme SD 16 ou subir des dégâts de chute ;

Vous pouvez faire pousser de grandes griffes et infliger 3d6 de dégâts supplémentaires lors de vos attaques de frappe, et elles deviennent des dégâts mortels ;

N'importe lequel de ces changements est douloureux et inflige 1d6 dégâts que l'armure ne réduit pas.

Portée : personnelle

Durée : 2d10 heures

Défense : aucune

Camouflage naturel

Coût en END : 12

Effet : Vous ou une cible que vous touchez devient invisible. Cela confère à la cible un bonus de +10 en Discrétion et +5 à l'attaque et à la défense. Un test de Vigilance peut être effectué pour repérer la personne affectée par ce sort et un succès réduit de moitié le bonus. Le signe Yrden ou une bombe Poussière de lune mettent fin à ce sort.

Portée : personnelle ou une créature touchée

Durée : 2d6 rounds

Défense : aucune

Brouillard toxique

Coût en END : 11

Effet : Un nuage toxique de gaz jaune-vert se forme dans un rayon de 10 m centré sur vous. Toute créature qui termine son tour à l'intérieur de ce brouillard, à l'exception de vous, est empoisonnée et étouffée au tour suivant.

Portée : personnelle

Durée : 2d6 rounds

Défense : aucune

Langage des végétaux

Coût en END : 12

Effet : Vous êtes capable de communiquer avec n'importe quel végétal pour obtenir des informations sur le terrain et qui aurait pu y passer.

Portée : personnelle

Durée : instantané

Défense : aucune

LES INVOCATIONS D'ARCHIDRUIDE

Les Animaux

Coût en END : 16

Effet : Vous vous connectez avec l'aura des animaux tout autour. Vous pouvez invoquer une grosse bête et deux moyennes. Ils obéissent aux ordres verbaux et sont amicaux envers vous et vos alliés.

Portée : 20 m

Durée : 1d10 heures

Défense : aucune

Les Forêts

Coût en END : 16

Effet : Vous vous connectez à l'aura des plantes et des forêts tout autour. Vous pouvez invoquer n'importe quel type de Tréant décrit à la fin de ce livre à partir d'arbres, mais ils ne reviennent pas à la forme d'arbre. Le Tréant vous suit jusqu'à ce qu'il soit tué. Il ne peut pas être guéri. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Tréant à la fois.

Portée : 10 m

Durée : permanent

Défense : aucune

La Lune

Coût en END : 16

Effet : Vous vous connectez à la lumière de la lune. Vous invoquez une zone de 10 m de rayon, centrée n'importe où, à portée. Cette zone est ciblée par un clair de lune intense. Toute créature que vous choisissez est désormais immunisée contre la peur ou l'intimidation et reçoit 25 PV temporaires. Ils sont également guéris de l'aveuglement et des brûlures. Cette incantation ne peut être lancée que la nuit.

Portée : 20 m

Durée : 20 rounds

Défense : aucune

Les Montagnes

Coût en END : 16

Effet : Vous vous connectez à l'aura des montagnes et des minéraux qui vous entourent. Vous pouvez invoquer un golem - à partir du livre de règles de base - à partir de pierres suffisamment grandes. Le golem vous suit jusqu'à ce qu'il soit tué. Il ne peut pas être guéri. Vous ne pouvez avoir qu'un golem à la fois.

Portée : 10 m

Durée : permanent

Défense : aucune

Le Soleil

Coût en END : 16

Effet : Vous vous connectez à la lumière du soleil. Vous invoquez une zone de 10 m de rayon, centrée n'importe où, à portée. Cette zone est ciblée par un ensoleillement intense. Toute créature à l'intérieur subit 10d6 dégâts de feu magiques et prend feu instantanément. La lumière est si forte que chaque créature a 50% de chances d'être aveuglée par elle pendant 1d6 rounds. Cette incantation ne peut être lancée que le jour.

Portée : 20 m

Durée : instantané

Défense : aucune

Les Eaux

Coût en END : 16

Effet : Vous vous connectez à l'aura des lacs, des rivières et des océans tout autour de vous. Vous invoquez une gigantesque tempête qui pleut d'énormes boules de grêle et forme une trombe autour de vous. Toute personne (sauf vous) dans la zone de l'incantation a 75% de chances d'être frappée par la grêle. S'ils manquent ce jet, ils doivent se défendre à un SD égal à votre test de lancement de sort ou subir 4d6 dégâts contondants à un endroit aléatoire et avoir 75% de chances d'être gelés. La trombe est créée à 2 m autour de vous. Il redirige immédiatement les attaques à distance selon Gwynt Troelli et agit un sort Zephyr contre toute personne à moins de 2 m de vous. Vous ne pouvez pas courir pendant que vous êtes dans cette trombe marine, ni en éliminer des attaques. Mais, si vous vous déplacez à moins de 2 m d'une cible, elle est affectée par Zephyr.

Portée : 20 m

Durée : 10 rounds

Défense : variable

Archidruides

Les archidruides sont exactement comme les archiprêtres, mais leur adoration ne se concentre pas sur des entités mais sur des éléments naturels, comme le Soleil, la Lune ou les Forêts. Ces invocations sont censées remplacer l'invocation de l'archiprêtre en mettant l'accent sur des éléments naturels pour les joueurs qui veulent se concentrer sur la voie du druide

LES INVOCATIONS DE PRÊTRE NOVICE

Bénédictio de courage

Coût en END : 1

Effet : La bénédiction de courage donne à la cible un bonus de +3 au Courage et à la Résistance à la contrainte pendant la durée de l'invocation.

Portée : 5 m

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Bénédictio de paix

Coût en END : 3

Effet : La bénédiction de paix empêche les ennemis d'attaquer la cible. Toute créature qui essaie doit faire un jet de Résistance à la magie contre votre jet de lancement de sort d'origine.

Portée : 5 m

Durée : 1d6 rounds

Défense : aucune

Parole divine

Coût en END : 3

Effet : Vous criez un mot ou une petite phrase lié à votre dieu. Chaque créature que vous choisissez à portée subit 1d6 dégâts psychiques qui passe à travers l'armure. Si la créature est sensible au son, cela inflige 4d6 dégâts psychiques et tout autre effet que la sensibilité confère. Cela traverse les frontières linguistiques comme le fait la télépathie.

Portée : 10 m

Durée : instantané

Défense : Résistance à la magie

Tromperie de Helveed

Coût en END : 3

Effet : Tromperie de Helveed vous permet de créer une illusion composée uniquement de son. Cela peut être un son naturel, comme un grondement animal ou un tonnerre, ou le son d'une voix d'une personne que vous avez déjà entendue. Vous ne pouvez pas le faire venir de vous, seulement de votre environnement. Cela affecte tout le monde autour de vous.

Portée : 20 m

Durée : instantané

Défense : aucune

Helveed

L'église du Feu éternel est remplie de mauvaises personnes. Helveed était l'un des pires. Il était autrefois commandant de l'inquisition. Le bâtard est mort de vieillesse dans son lit.

—Alzur

LES INVOCATIONS DE PRÊTRE COMPAGNON

Appel à la vengeance

Coût en END : 4

Effet : Pendant la durée de l'invocation, toute créature hostile jusqu'à 6 m de vous a un +2 à tout jet d'Effet Critique effectué contre elle. Toute attaque engendrant des effets a 25% de chances supplémentaires de les provoquer.

Portée : 5 m

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Condamnation d'âme

Coût en END : 7

Effet : Vous criez une condamnation de votre dieu envers une créature sensible de votre choix. Cela endommage directement son âme, infligeant 1d6 dégâts nécrotiques.

Portée : une créature sentiente à moins de 10 m

Durée : instantané

Défense : Résistance à la magie

Aura divine

Coût en END : 5

Effet : Aura divine crée une aura inspirante de la puissance de votre dieu autour de vous. Toute créature amie à l'intérieur de cette aura a un +2 à ses jets d'attaque et de défense et inflige 1d6 dégâts supplémentaires, vous compris.

Portée : rayon de 10 m

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Lumière des dieux

Coût en END : 7

Effet : Lumière des dieux crée une lumière très forte provenant de vos mains ou d'un symbole de votre dieu. Toute créature à portée qui échoue à son jet de Résistance à la magie subit 1d6 blessures qui traverse l'armure, est aveuglée pendant 1d6 rounds et a 10% de chances d'être en feu.

Portée : cône de 6 m

Durée : instantané

Défense : Résistance à la magie

Mot d'inspiration

Coût en END : 6

Effet : Vous criez une phrase inspirante que vous a prononcé votre dieu. Tout allié à portée gagne 1 dé d'adrénaline.

Portée : 5 m

Durée : instantané

Défense : aucune

Mot de pouvoir

Coût en END : 4

Effet : Vous remplissez votre voix du spectre de votre dieu. Vous gagnez +3 aux jets d'Intimidation et toute créature qui échoue à ce test reçoit 2d6 dégâts psychiques qui traverse l'armure et est étourdie.

Portée : 10 m

Durée : instantané

Défense : Courage

LES INVOCATIONS DE PRÊTRE MAÎTRE

Intervention divine

Coût en END : 10

Effet : Vous priez pour demander l'aide de votre dieu et il y répond. Intervention divine vous permet de mettre fin à un effet négatif sur une cible, du feu à l'aveuglement, n'importe quel effet.

Portée : personnelle/10 m

Durée : instantané

Défense : aucune

Protection divine

Coût en END : 12

Effet : Vous priez votre dieu pour être protégé et il y répond. Protection divine vous rend résistant à 2 types de dégâts non magiques de votre choix pendant la durée du sort.

Portée : personnelle/10 m

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Châtiment divin

Coût en END : 12

Effet : Châtiment divin crée une forme de manifestation du pouvoir de votre dieu. Cela peut être une lumière du ciel ou un essaim d'insectes, mais il doit couvrir une zone de rayon de 4 m de votre choix. Toute créature qui entre dans la zone pour la première fois ou qui commence le tour là-bas subit 3d6 dégâts magiques qui traversent l'armure. Vous pouvez diriger l'effet pour qu'il se déplace d'un nombre de mètres égal à la valeur de votre compétence de lancer de sort à chaque tour et en tant qu'action gratuite.

Portée : 20 m

Durée : 1d10 rounds

Défense : Repositionnement

Soldat divin

Coût en END : 12

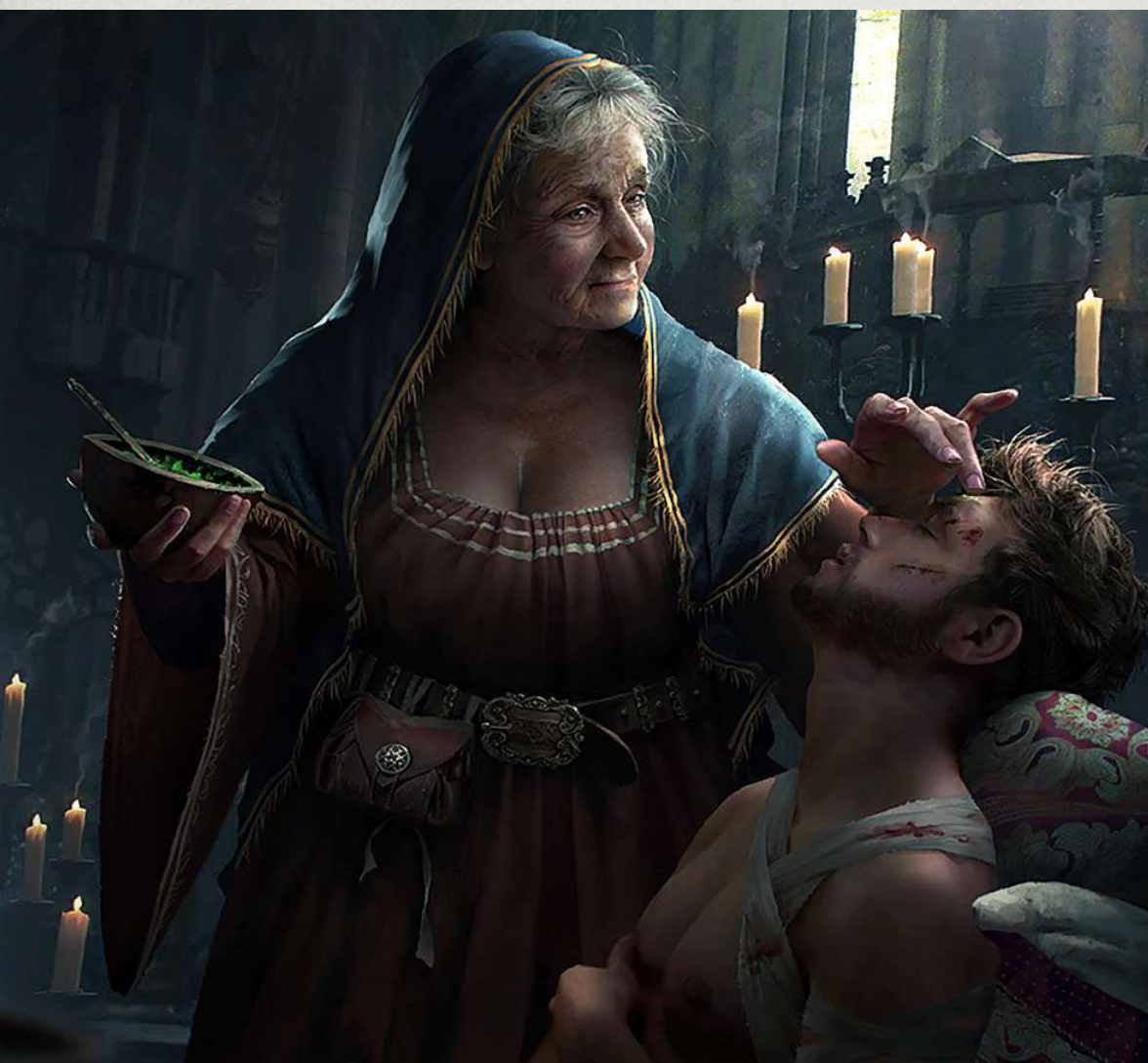
Effet : Pendant toute la durée de l'invocation, vous êtes rempli d'inspiration par votre dieu, vous accordant +3 à tous les jets d'attaque et de défense.

Portée : personnelle

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Illustration de Bryan Sola



Signes



Illustration par Anna Podedworna

La plupart des sorciers utilisent les signes de base les plus courants : Yrden, Quen, Aard, Igni et Axii. Mais ce ne sont pas les seuls qui existent. Il y a quelques signes simples qui ne sont pas connus, que l'école du Griffon a développé pour les novices et les compagnons.

L'école des Rats en a aussi développé basés sur la nécromancie, pour les maîtres. Ceux-ci sont également décrits ici.

Ces signes sont très utiles aux sorciers et peuvent être de bons outils pour un mage. Je suppose que je les considérerai toujours comme un rappel de ce que les sorciers peuvent être en tant qu'utilisateurs de magie.

—Alzur

Signes initiaux

Il est possible d'utiliser ces signes comme l'un des cinq premiers signes avec lesquels un sorcier commence le jeu, ou ce pourrait être des signes supplémentaires à apprendre par les règles d'apprentissage de la magie du livre de règles de base.

Signes de base

Aethric (Mixte)

Coût en END : Variable

Effet : De votre main sort un courant pur de chaos. Ce flux interagit avec la magie, vous permettant de voir la magie, les illusions, les malédictions et les fantômes sous forme de motifs colorés. Seul un lanceur qui connaît ce signe peut interpréter ce qu'il voit. La portée est un cône d'une longueur de 1 m pour chaque point END dépensé.

Portée : Variable

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Chlorinic (Mixte)

Coût en END : Variable

Effet : Vous rend capable de souffler un gaz toxique par la bouche. Toute personne touchée par ce gaz a 10% de chances d'être aveuglée et empoisonnée. Pour chaque point d'END dépensé après le premier, la probabilité d'être empoisonné augmente de 10%. Si ce gaz se mélange à l'eau, il se transforme en acide et provoque des dommages d'ablation de 1d6/2 au matériel.

Portée : 3m cône

Durée : Immédiate

Défense : repositionnement

Hatri (Mixte)

Coût en END : Variable

Effet : Hatri reflète la haine, la soif de sang ou la faim sous forme de peur, terrorisant la cible. Pour chaque 2 points d'END dépensés au-delà du premier, la cible passe un tour de plus terrifiée. Pendant qu'elle est terrifiée, l'adversaire ne peut pas s'approcher plus près que vous volontairement et doit s'enfuir.

Portée : 8m

Durée : Variable

Défense : résistance à la magie

Shadi (Mixte)

Coût en END : Variable

Effet : Shadi vous rend temporairement incorporel, vous pouvez aussi marcher sur des surfaces. Pour chaque 2 points d'END en plus du premier, l'effet dure 1 tour de plus.

Portée : soi-même

Durée : Variable

Défense : aucune

Heliotrope (Terre)

Coût en END : Variable

Effet : crée un bouclier instantané lorsque vous croisez les bras. Pour chaque point d'END dépensé, le bouclier a 5 PS. Heliotrope n'est lancé qu'en tant qu'action défensive, mais peut également être lancé pour protéger des dommages causés de poussé ou par une chute.

Portée : soi-même

Durée : Immédiate

Défense : aucune

Vorg (Terre)

Coût en END : Variable

Effet : crée une barrière instantanée devant vous. La barrière fait 2mx2m pour un 1/2m d'épaisseur. Pour chaque point d'END dépensé, la barrière dispose de 5 PS. Vous pouvez vous éloigner librement de cette barrière.

Portée : 2m

Durée : 5 rounds

Défense : aucune

Supirre(Air)

Coût en END : Variable
Effet : améliore l'audition, permettant d'entendre des conversations ou des sons éloignés à travers les murs. Pour chaque point d'END dépensé, l'effet dure 1 minute de plus.
Portée : 4m
Durée : Variable
Défense : aucune

Vyntir (Eau)

Coût en END : Variable
Effet : projette une vague d'air froid et de glace qui fait 1d6 de dégâts par point d'END dépensé et a 50% de chance de geler tout ce qu'elle touche. Vyntir endommage toujours le torse, sauf s'il est utilisé à bout portant. Lorsqu'il est utilisé à bout portant, Vyntir peut être pointé sur n'importe quelle zone du corps.
Portée : cône de 2m
Durée : Immédiate
Défense : repositionnement ou blocage

Moahk (Eau)

Coût en END : Variable
Effet : lance une vague d'eau de votre main qui rend la cible vulnérable aux dégâts électriques pendant 5 rounds et a 50% de chance d'être assommée. Moahk crée de l'eau par magie, ce qui peut également être utile dans les environnements secs.
Portée : cône de 2m
Durée : Immédiate
Défense : repositionnement

Somme (Eau)

Coût en END : Variable
Effet : fait tomber une cible dans l'inconscience. Il faut réveiller la cible en prenant une action pour la secouer et l'aider à se relever. Pour de 2x points d'END dépensés au-delà du premier, la cible a besoin d'une action supplémentaire pour être réveillée.
Portée : 8m
Durée : jusqu'à son réveil
Défense : résistance à la magie

Volun(Air)

Coût en END : Variable
Effet : Lance une vague d'éclairs qui fait 1d6 de dégâts électriques par point d'END dépensé et a 50% de chance de laisser tout ce qu'elle touche chancelant. Si la cible porte une armure métallique ou des armes métalliques, elle subit 1d6+2 de dégâts électriques par point d'END dépensé au lieu de 1d6. Inflige toujours des dégâts au torse, sauf s'il est utilisé à bout portant. Lorsqu'il est utilisé à bout portant, il peut être pointé sur le corps.
Portée : cône de 2m
Durée : Immédiate
Défense : repositionnement

Signes alternatifs

Aagni (Mixte)

Coût en END : Variable
Effet : combine la puissance d'Aard et d'Igni. A deux mains, vous lancer une forte vague de feu sur des cibles stupéfaites, avec 25 % de chances d'enflammer. Cette vague fait 1d6 de dégâts de feu et a 10% de chances de faire tomber les cibles pour chaque point d'END dépensé. Nécessite les deux mains pour le lancer (Aagni ne peut pas être lancé avec une arme à la main).
Portée : cône 2m
Durée : Immédiate
Défense : repositionnement

Jet d'acide (Mixte)

Coût en END : Variable
Effet : projette un flux constant d'acide de votre main, ce qui fait 1d6 de dégâts d'acide par point d'END dépensé, et cause 1d6/2 de dégâts d'ablation au matériel. Le jet d'acide doit être maintenu à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END dépensés pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le jet peut être dirigé sur n'importe quelle zone du corps.
Portée : 3m
Durée : Active (1/2END initiale)
Défense : esquive ou blocage

Invisibilité (Mixte)

Coût en END : Variable
Effet : *Shadi* vous rend maintenant invisible en accordant un +10 à la Furtivité et un +5 aux jets d'attaque et de défense. Un contrôle de conscience peut être effectué pour vous repérer et un succès réduit de moitié le bonus. Pour chaque 2 points d'END dépensés au-delà du premier, l'effet dure 1 tour de plus.
Portée : soi-même
Durée : Variable
Défense : aucune

Frontières (Terre)

Coût en END : Variable
Effet : *Vorg* crée maintenant une ligne droite de 2m au sol qui fait que tout ce qui tente de la traverser est repoussé de 2m et, pour chaque point d'END dépensé, a 10% de chance d'être jeté au sol et repoussé.
Portée : 2m
Durée : 5 tours
Défense : aucune

Chaine d'éclairs (Air)

Coût en END : Variable
Effet : *Volun* lance maintenant un éclair sur une cible qui inflige 1d6 de dégâts électriques par point d'END dépensé, et qui a 75% de chances de repousser la cible. La foudre peut se déplacer en ligne à travers les cibles. Pour chaque cible traversée, les dégâts infligés à la cible suivante diminuent de 1d6. Si la cible suivante ne subit pas de dégâts, la foudre ne frappe pas.
Portée : 3m (Initial Target)
Durée : Immédiate
Défense : esquive (le 1er uniquement)

Rafale glacée (Eau)

Coût en END : Variable
Effet : *Vyntir* projette maintenant un flux d'air froid et de glace de votre main qui fait 1d6 de dégâts de glace par point d'END dépensé, et a 75% de chances de geler l'adversaire. Le Rafale glacée doit être maintenu à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END dépensés pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le jet peut être ciblé sur une zone du corps.
Portée : 3m
Durée : Active (1/2END initiale)
Défense : esquive ou blocage

Formes alternatives

En tant que règle optionnelle, un sorcier ne peut être autorisé à apprendre une autre forme de signe que s'il en connaît la forme de base.

Torrent (Eau)

Coût en END : Variable

Effet : Moahk projette un jet d'eau depuis votre main, faisant 1d6 dégâts contondant par point d'END dépensé, et jette la cible au sol. Le torrent doit être maintenu à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END dépensés pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le torrent peut être dirigé sur des parties précises du corps. Toute personne touchée par ce signe est également vulnérable aux dommages électriques pendant 5 tours.

Portée : 3m

Durée : Active (1/2 END initiale)

Défense: esquive

Signes nécrotiques

Forme nécrotique

La forme de nécromancie des signes devrait probablement être considérée comme des sorts de compagnon dans le but d'apprendre, mais vous pourriez envisager une règle optionnelle selon laquelle le sorcier ne peut apprendre la forme nécrotique que s'il connaît la forme alternative de base.

Cécité (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Shadi crée une obscurité magique dans un rayon de 10m centré sur vous. Tout le monde à l'intérieur, sauf vous, est aveuglé jusqu'à ce que vous sortiez de l'obscurité. Toute personne à l'extérieur ne peut pas voir ce qu'il y a à l'intérieur. Pour chaque point d'END passé au-delà du premier, l'effet dure 1 tour de plus.

Portée : soi-même

Durée : Variable

Défense : aucune

Torrent de sang (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 per STA point

Effet : Moahk projette un flux constant de sang (de ver) de votre main qui fait 1d6 de dégâts nécrotiques par point d'END dépensé, et projette la cible au sol. Il doit être maintenu à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le torrent peut être dirigé vers des endroits précis du corps. Toute personne touchée par ce signe est également vulnérable aux dommages électriques pendant 5 tours.

Portée : 3m

Durée : Active (1/2 END initiale)

Défense : esquive

Feu sombre (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Igni projette de votre main un flux constant d'ombres enflammées qui infligent 2d6 dommages nécrotiques par point d'END dépensé, et a 75% de chances d'enflammer l'adversaire. Il doit être maintenu à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END dépensés pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le jet peut être dirigé sur des parties précises du corps.

Portée : 3m

Durée : Active (1/2 END initiale)

Défense : esquive ou blocage

Eclair sombre (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Volun projette un éclair noir soutenu sur une cible qui inflige 1d6 de dommages nécrotiques par point d'END dépensé, et laisse l'adversaire stupéfait. La foudre peut se déplacer (en ligne) à travers les cibles. Pour chaque cible traversée, les dommages infligés à la cible suivante diminuent de 1d6. Si la cible suivante ne subit pas de dégâts, la foudre ne frappe pas.

Portée : 3m (cible initiale)

Durée : Immédiate

Défense : esquive (seulement la première)

Bouclier sombre (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Quen crée un bouclier noir autour de vous. Le bouclier a 10 HPS pour chaque point d'END dépensé. À chaque tour après le premier, vous devez dépenser un nombre de points d'END et de PS égal au coût initial pour maintenir le bouclier. Le bouclier actif ne couvre que vous, mais vous pouvez y faire entrer une autre personne (vous serez alors pressés l'un contre l'autre). Pendant que vous êtes dans le bouclier noir, rien, y compris les êtres incorporels, ne peut entrer ou sortir sans détruire le bouclier au préalable. Vous devez vous déplacer lentement pour maintenir le bouclier en place, ce qui signifie que vous ne pouvez pas courir. Lorsque le bouclier est déployé ou abaissé, tout ce qui est adjacent à vous est repoussé de 2 m et subit 1d6 de dommages nécrotiques. Cela inclut les objets, les meubles et les alliés.

Portée : soi-même

Durée : active (END initiale)

Défense: aucune

Froideur mortelle (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Vyntir projette un flux constant d'air froid et de glace de votre main qui fait 1d6 de dégâts nécrotiques par point d'END dépensé, et gèle l'adversaire. Froideur mortelle doit être maintenue à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END dépensés pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le jet peut être dirigé sur des zones précises du corps.

Portée : 3m

Durée : Active (1/2 END initiale)

Défense : esquive ou blocage

Nécromancie et sorciers

Les règles des dommages nécrotiques s'appliquent aux sorciers comme à tout autre lanceur de sorts.

Piège nécrotique (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Yrden crée un piège nécrotique qui ne prend qu'un tour de préparation. Ce piège attaque en utilisant INCANTATION et votre VOL, et fait 2d6 de dommages nécrotiques. Le piège fera une attaque contre le l'ennemi le plus proche à chaque tour.

Portée : 3m radius

Durée : 1 round par point d'END

Défense : esquive

Jet de pourriture (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Chlorinic projette un flux constant de sang noir corrosif depuis votre main, ce qui provoque 1d6 de dommages nécrotiques par point d'END dépensé, et 1d6 de dommages d'ablation sur l'équipement. Jet de pourriture doit être maintenu à chaque tour avec un nombre de points d'END égal à la moitié du nombre de points d'END dépensés pour lancer le signe. Vous pouvez changer de cible à votre tour et le jet peut être dirigé vers une zone précise du corps.

Portée : 3m

durée : Active (1/2 END initiale)

Défense : esquive ou blocage

Frontière de l'âme (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Vorg crée une ligne droite d'ébène sur le sol qui fait que tout ce qui tente de la traverser est repoussé de 2m et, pour chaque point d'END dépensé, a 10% de chance de renverser et décaler. Tout ce qui tente de traverser subit également 1d6 de dommages nécrotiques.

Portée : 2m

Durée : 5 rounds

Défense : aucune

Balayage de l'âme (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

Effet : Aard lance une rafale de vent froid autour de vous. Pour chaque point d'END dépensé, tout ce qui est pris dans la rafale a 10 % de chances d'être renversé et repoussé. Tout ce qui est touché a également 50 % de chances d'être gelé. La zone va dans toutes les directions comme une sphère. Les créatures volantes frappées avec Balayage de l'âme sont aussi bien assommées que renversées.

Portée : 4m rayon

Durée : Immédiate

Défense : esquive

Marionnette trépassée (Nécromancie)

Coût en END : Variable

Coût en PS : 1d6 par point d'END

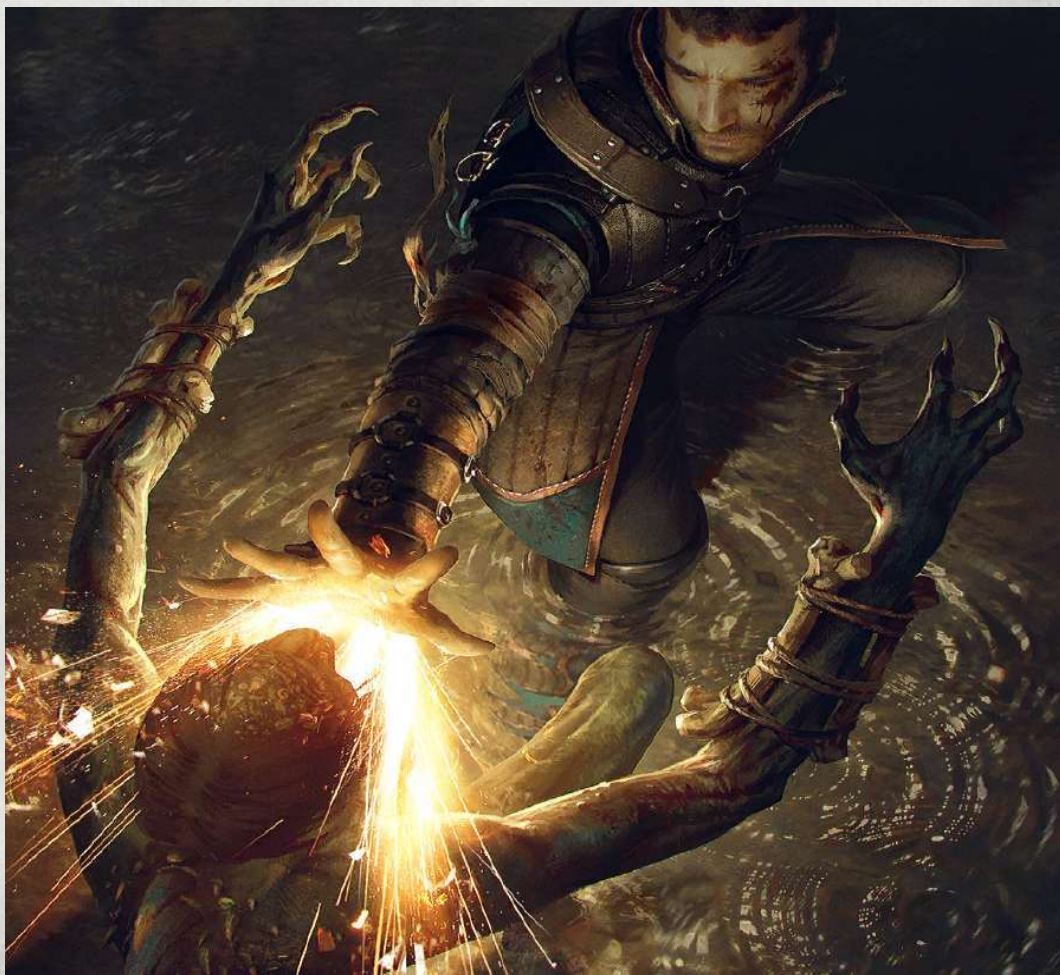
Effet : Axii vous permet d'interagir avec un tas d'os ou un cadavre et de les soulever, en les imprégnant d'une partie de votre propre force vitale. Ils obtiennent les statistiques du squelette décrit à la fin de ce livre. Vous pouvez modifier les statistiques en fonction de l'équipement du cadavre. Ce mort-vivant est votre allié pour un nombre de tours égal au nombre de points d'END que vous avez dépensé pour lancer le sort. Les squelettes et les cadavres ne peuvent pas être soignés, sauf avec le sort de guérison des morts-vivants.

Portée : 8m

Durée : Variable

Défense : None

Illustration by Anna Podeworna



Rituels



Illustration de Bryan Sola

Les rituels ne sont pas fait pour l'offensive. Ils sont utiles à tout utilisateur de magie et peuvent être les outils les plus efficaces pour tout mage lors de ses voyages. Le seul inconvénient des rituels est qu'ils nécessitent des ingrédients spécifiques, dont certains peuvent être très rares. Certains rituels ne sont pas basés sur la magie conventionnelle, mais sur certains des arts interdits. Les rituels de nécromancie peuvent être utilisés par presque tous les utilisateurs de magie et certains sont décrits dans ce livre. Les rituels de Goetia sont des rituels complexes et spécialisés, dont le pouvoir provient de chaos extrait de différentes sources. La Goetia est pratiquée uniquement par les démonologues et est décrite dans une autre section du livre.

—Alzur

Rituels de novice

Tromper la mort (Nécromancie)

Coût END : 3

Coût PS : 1d6

Effet : Vous mettez quelqu'un dans un état léthargique qui ne peut être distingué de la mort. Dans cet état, tout poison ou maladie est arrêté, mais non guéri. Le rituel doit être relancé pour sortir la personne de cet état. Si la personne n'est pas réveillée après la fin de la durée du rituel, elle meurt.

Temps de préparation : 5 Rounds

Degré de difficulté : 12

Durée : 2d10 jours

Composants : craie (x2), cendres (x2), champignons de caverne (x2), racine de piment (x2), soufre (x1), os de bête (x4), extrait de venin (x2)

Prédire le temps

Coût END : 3

Effet : Prédire le temps vous permet de connaître le temps qu'il fera à l'endroit où vous vous trouvez, ce qui vous permet d'être au courant de toute condition climatique difficile, pour les prochaines 24 heures.

Temps de préparation : 5 Rounds

Degré de difficulté : 12

Durée : Immédiate

Composants : un bol de terre, 5ème essence, (x2), moisissure verte (x2), perle (x2), solution de mithril (x1), celandine (x1)

Arrêt de la décomposition (Nécromancie)

Coût END : 3

Coût PS : 1d10

Effet : Vous mettez une partie de votre force vitale dans une cible en décomposition. Pendant la durée des effets du rituel, la cible cesse de se décomposer.

Temps de préparation : 5 Rounds

Degré de difficulté : 12

Durée : 2d10 jours

Composants : poussière de cimetière (x5), 5ème Essence (x1), fil (x2), craie (x1), Immortelle naine (x1), Verbena (x2), poussière infusée (x3)

Rituels de nécromancie

Comme les sorts et les signes de nécromancie, les rituels de nécromancie ont un coût en PS et les dommages nécrotiques payés suivent les règles décrites à la page 49.

Rituels de compagnon

Le dit de l'homme mort (Nécromancie)

Coût END : 12

Coût PS : 2d10

Effet : Vous forcez l'âme d'un mort à retourner dans son corps en décomposition. Vous pouvez interroger la personne, mais elle souffre atrocement pendant tout le processus.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 8

Durée : jusqu'à libération de l'âme

Composants : corps de la cible, 5ème essence (x5), poussière infusée (x5), poussière de cimetière (x4), argent (x3), oeil de corbeau (x3)

Energie de la bête

Coût END : 12

Effet : Vous invoquez une bête de votre choix issue du chaos (avec ses caractéristiques). Elle ne peut pas attaquer, mais peut faire tout ce que la bête serait capable de faire. Elle a sa propre volonté, mais elle obéit aux ordres et, en tant qu'action, le lanceur peut voir et entendre tout ce que la bête fait. Lorsqu'elle atteint 0 PS, disparaît.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 18

Durée : jusqu'à sa mort ou disparition

Composants : 5ème essence (x5), poussière infusée (x5), craie (x4), os de bête (x5), viande crue (x5), pierre de vin (x2), scleroderm (x5)

Rêve bleu d'Hanmarvyn (Nécromancie)

Coût END : 12

Coût PS : 2d6

Effet : permet à une personne d'entrevoir les souvenirs récents d'un corps décédé. Seuls les sorcelleurs peuvent vivre le rêve bleu en toute sécurité. Toute personne qui n'est pas sorcelleur et qui tente de vivre le rêve bleu doit faire un test d'endurance SD20 ou subir 2d6 de dommages (dont l'armure de protège pas).

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 18

Durée : jusqu'au réveil du rêveur

Composants : cadavre, 5ème essence (x3), Celandine (x1), Wolfsbane (x1), Bryonia (x1), Verbena (x1), langue de troll (x1)

Rituels de maître

Conjurer un élémentaire

Coût END : 16

Effet : Insuffle la vie dans un corps de pierre avec un pouvoir élémentaire. Le processus crée un élémentaire de Terre, de Glace ou de Feu, selon l'élément que vous choisissez. L'élémentaire est lié à votre volonté. Il fera tout ce que vous lui demanderez, mais il ne peut pas penser et ne peut pas effectuer des tâches de finesse qui demandent des doigts ou l'attrapage de petites choses. L'élémentaire exécutera le dernier ordre qui lui a été donné. S'il échoue, il essaiera à nouveau sans fin jusqu'à ce qu'il réussisse ou que vous lui ordonniez d'arrêter. Si l'ordre est en continue ("va chercher de l'eau"), l'élémentaire continuera à exécuter cet ordre jusqu'à ce qu'il meure ou que vous lui ordonniez d'arrêter.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 20

Durée : Permanent

Composants : craie (x2), gemme parfaite (x1), bois durci (x10), pierre (x10), poussière infusée (x5), 5ème Essence (x2), pierre élémentaire (x1), météorite (pour les élémentaires de pierre) (x5), essence de feu (pour les élémentaires de feu) (x5), Essence d'eau (pour les élémentaires de glace) (x5)

Avertissement magique

Coût END : 10

Effet : vous permet de connecter votre esprit à une porte ou une fenêtre afin de savoir quand quelqu'un la franchit. Vous pouvez choisir des créatures qui ne déclencheront pas cette alarme magique.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 18

Durée : 2d10 heures

Composants : fil (x2), 5ème Essence (x1), solution de mithril (x1), esprits (x1)

Artisan magique

Coût END : 12

Effet : vous permet de restaurer 1 FIA ou PS pour chaque 2 points que vous roulez au-dessus du SD (Min. 1). Vous devez utiliser 1 unité du matériau où l'abrasion a été faite (par exemple, 1 unité de cuir pour une armure en cuir ou 1 unité d'argent pour une épée en argent).

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 18

Durée : Immédiate

Composants : 1 unité de la matière adéquate, 1 petit feu, 5ème Essence (x5), éclat infusé (x1), verre, (x2), eau ducale (x3)

Marcher sur l'eau

Coût END : 10

Effet : vous permet (ainsi qu'à un maximum de 5 créatures de votre choix) d'être capable de marcher sur des surfaces liquides pendant 1d10 heures.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 18

Durée : 1d10 heures

Composants : 5ème Essence (x5), poussière infusée (x2), craie (x4), Essence d'eau (x5)

Soigner l'âme

Coût END : 20

Effet : Guérir l'âme est le seul moyen de guérir les dommages nécrotiques de votre âme. À la fin du rituel, le personnage guérit 20 points de dommages nécrotiques. Si cela lui fait régresser un seuil quelconque, cette blessure est soignée (ainsi que sa pénalité).

Temps de préparation : 20 Rounds

Degré de difficulté : 20

Durée : Permanent

Composants : gemme parfaite (x1), 5ème Essence (x5), éclat infusé (x5), verre (x2), eau ducale (x3), 1 coeur, 5 oeils

Bombe nécrotique (Nécromancie)

Coût END : 16

Coût PS : 4d10

Effet : imprègne une perle noire d'essence de mort. Lorsque vous la lancez sur un adversaire, elle explose, infligeant 4d6 dommages nécrotiques à chaque partie du corps. Les dégâts sont infligés par les éclats de la perle, de sorte que l'armure peut absorber les dégâts.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 20

Durée : Permanent

Composants : perle noire (x1), 5ème Essence (x5), poussière infusée (x5), éclats de lune (x4), perles (x2), Optima Mater (x1) poudre zerrikanienne (x3)

Vaisseau d'âme (Nécromancie)

Coût END : 16

Coût en PS : 4d10

Effet : Vous imprégnez une pierre précieuse parfaite de votre force vitale. Votre âme quitte votre corps et votre corps entre dans un état similaire au rituel de la Fausse Mort. À l'intérieur de la pierre, vous êtes pleinement conscient de votre environnement et vous pouvez posséder les gens. Lorsque le sort se termine ou si la pierre précieuse est détruite, votre âme revient immédiatement dans votre corps. Si votre corps meurt, vous mourez. Votre âme est incorporelle, mais elle peut subir des dommages si vous subissez un effet qui vous fait perdre cet état (les bombes de lune par exemple) et les dommages vont à votre corps. Si le corps se trouve à plus d'1 km de l'âme lorsque la pierre précieuse est brisée ou que le sort se termine, vous mourez. Si vous subissez des dommages alors que vous possédez un autre corps, les dommages vont à ce dernier. S'ils meurent en étant possédés par vous, votre âme retourne à la pierre gemme. Si le corps possédé meurt à plus d'1 km de la pierre précieuse, vous mourez.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 20

Durée : 2d10 jorus

Composants : gemme parfaite (x1), 5ème Essence (x5), poussière infusée (x2), salive de vampire (x4), extrait de poisson (x5)

Bête apprivoisée

Coût END : 15

Effet : vous permet de rendre une créature sauvage (animaux et monstres) amicale envers vous de façon permanente. Le contrôle dépend de la force de la bête. Une créature "facile" prend le plus petit SD et une créature plus "dure" prend le plus haut.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 14/20/22

Durée : Permanent

Composants : la bête ciblée, gemme parfaite (x1), 5ème Essence (x5), éclat infusé (x1), verre, (x2), nourriture pour la bête (x3), Chalk (x4), fer noir (x2)

Clone (Nécromancie)

Coût END : 20

Coût PS : 8d10

Effet : vous permet de créer un clone. Ce clone est identique à une créature que vous avez choisie ou à une version plus jeune de celle-ci. Il faut compter 4 mois pour que ce double soit prêt après la préparation du rituel. Lorsque l'original meurt, son âme est immédiatement transformée en duplicata, à moins qu'elle ne soit retenue d'une manière ou d'une autre (s'il est piégé sous une forme non-morte ou si son corps est passé par un rituel par exemple).

Temps de préparation : 10 heures

Degré de difficulté : 25

Durée : Permanent

Composants : un énorme réservoir d'eau, sang de la cible, craie (x2), gemme parfaite (x1), poussière infusée (x5), 5ème Essence (x5), viande crue (x10), os de bête (x10), pierre de vin (x3), cœur de golem (x1)

Résurrection (Nécromancie)

Coût END : 20

Coût PS : 8d10

Effet : permet de ressusciter un cadavre jusqu'à 10 jours après sa mort (et pas une seconde de plus). Si un cadavre passe par le rituel "Arrêt de la décomposition", le temps jusqu'à la mort est arrêté. Lorsqu'il revient à la vie, la cible ne retrouve pas ses membres perdus et ne régénère d'éventuelles cicatrices. Elle revient avec des yeux laiteux et une peau pâle, ce qui lui donne le statut de "craints". Elle revient avec 1 PS et ne peut être guéris qu'avec le temps, jusqu'à ce que les PS atteignent leur maximum. Elle a -8 à chaque statistique et la pénalité décroît de 1 chaque jour jusqu'à ce qu'elle atteigne -3. Cette pénalité de -3 ne peut pas être modifiée. La personne réanimée craint le feu et est vulnérable aux dommages causés par le feu.

Temps de préparation : 10 Rounds

Degré de difficulté : 20

Durée : Immédiate

Composants : corps de la cible, craie (x2), gemme parfaite (x1), poussière infusée (x10), 5ème Essence (x10), perle noire (x3), cœur de golem (x1), essence de fanôme (x3)

Trouver des perles noires

Les perles noires se trouvent au fond de l'océan. Elles ont une cote de Rare et un SD de 30. Si vous parvenez à trouver des perles noires, vous trouverez en 1 unité.

Malédiction

Les malédictions sont de bonnes armes et de bons outils pour les utilisateurs de magie. Ils peuvent être utilisés pour faire des dégâts à vos adversaires ou avoir un effet de levier sur les autres. Mais rappelez-vous, s'il est certain que les malédictions ont beaucoup d'usages, il vaut mieux les utiliser hors des combats.

—Alzur



Illustration de Grafit-art

La mauvaise voie

Coût en END : 4

Effet : rend la cible incapable de marcher vers la droite. Elle est physiquement incapable de tourner à droite ou de regarder à droite, même si sa vie en dépend.

Intensité : basse

Lever la malédiction : Le sujet doit faire un pentacle sur le sol avec de la craie, en tournant à gauche après chaque point. Il traverse le pentagone en plaçant une bougie allumée en chaque point. Ensuite, le sujet doit s'asseoir au centre du pentagone et attendre que les bougies s'éteignent naturellement. Après cela, le sujet marche à reculons en ramassant les bougies.

La malédiction de l'étreinte

Coût en END : 4

Effet : fait que le sujet étreint chaque personne qu'il rencontre (rendant la plupart des situations gênantes, inconfortables et inappropriées).

Intensité : basse

Lever la malédiction : Le sujet doit avoir les mains attachées à son dos avec une corde lavée à l'eau ducale. Ensuite, le sujet se tourne pour faire face au nord, à l'est, au sud et à l'ouest, en se présentant (nominativement) à chaque fois. Il doit le faire 5 fois.

La malédiction de la faim

Coût en END : 4

Effet : donne à chaque aliment que le sujet mange un goût de cendre. Le sujet a toujours le besoin biologique de nourriture et ressent toujours la faim. Chaque fois que le sujet mange, il a des nausées pendant 1d6 heures et des douleurs à l'estomac (Complications, Affections & Remèdes).

Intensité : basse

Lever la malédiction : A la nouvelle lune, le sujet doit préparer un repas qu'il aime manger. Il le jette ensuite sur un feu de feuilles de balisse et laisse le feu se consumer naturellement. Il mange ensuite les cendres de la nourriture tout en s'asseyant à l'endroit où le feu vient de s'éteindre.

La malédiction du soleil

Coût en END : 4

Effet : le sujet a une peur mortelle du soleil. Il ne peut pas aller volontairement vers le soleil et s'il y est forcé, il s'évanouit.

Intensité : basse

Lever la malédiction : A la pleine lune, le sujet doit dessiner un soleil à la craie sur le sol d'un lieu très élevé. Ensuite, le sujet doit prendre tous ses vêtements et s'allonger pour dormir. Le sujet sera réveillé par les premiers rayons du soleil et la malédiction sera levée. Il doit être réveillé par la lumière du soleil, sinon la malédiction ne sera pas levée.

Un suiveur indésirable

Coût en END : 4

Effet : le sujet est constamment suivi par un petit écureuil, mais cet écureuil n'existe pas. Seul le sujet est capable de le voir et s'il essaie de le montrer à quelqu'un, il ne voit rien. Avec le temps, le sujet commence à devenir paranoïaque à propos de cet écureuil et même à en avoir peur.

Intensité : basse

Lever la malédiction : Le sujet doit prendre quelques petits os d'animal, une fourrure ou une peau de bête, du fil et des outils. Le sujet doit faire une petite poupée d'un écureuil tel qu'il le représente dans son esprit. Peu importe la qualité, tant qu'ils essaient de représenter ce qu'il voit dans son esprit. À l'intérieur de la poupée, le sujet met les os de l'animal. Quand il a terminé, le sujet doit jeter la poupée sur un feu allumé. Lorsqu'elle est réduite en cendres, le sort est levé.

Poing de fer

Coût en END : 8

Effet : le sujet ne peut tenir des choses dans ses mains qu'avec beaucoup de force, y compris les armes, car elles sont deux fois plus lourdes. Cela n'affecte pas le poids réel des objets, mais cela peut limiter ce qu'une personne peut porter. En outre, la cible ne peut faire face qu'à une seule attaque par tour.

Intensité : moyenne

Lever la malédiction : doit prendre une épée en fer et la faire fondre dans un feu allumé avec de l'optima mater. Ensuite, il doit prendre le fer fondu et former deux lingots. Le sujet doit passer une journée entière avec un lingot dans chaque main.

Le bon samaritain

Coût en END : 8

Effet : rend le sujet incapable de refuser les demandes qui lui sont faites. Que ce soit de l'argent ou une faveur, il ne peut pas dire non, même s'il pense que cela peut lui nuire.

Intensité : moyenne

Lever la malédiction : rassemble 1 Perle, une Bougie et un bandeau. Après avoir placé la perle sous sa langue, le sujet enfle le bandeau et tient la bougie allumée dans ses deux mains. Le sujet se tourne ensuite vers le nord, l'est, le sud et l'ouest, en disant à chaque fois ce qu'il aurait dû faire et pourquoi il n'a pas voulu le faire.

La malédiction de l'orateur

Coût en END : 8

Effet : rend le sujet incapable de contrôler le volume de sa voix. Chaque fois que le sujet veut parler, il jette 1d6. Sur un 1 ou 2, il chuchote, sur un 5 ou 6, il crie et sur un 3 ou 4, il parle à un volume moyen.

Intensité : moyenne

Lever la malédiction : Le sujet doit passer une journée entière en silence avec un bâillon. Il doit dormir avec ce bâillon et, le lendemain matin, il doit couper le bâillon en quatre morceaux. Le 1er doit être jeté sur le feu, le 2nd sur un grand plan d'eau, le 3ème doit être enterré, enfin le 4ème doit être jeté d'un endroit suffisamment haut pour qu'il puisse être porté par le vent. Ce n'est qu'après ces 4 étapes que le sujet peut à nouveau parler.

Odeur de mort

Coût en END : 12

Effet : le sujet empest le cadavre en décomposition. Peu importe le nombre de bains ou le parfum utilisé, l'odeur persiste. Cela donne un -5 sur toutes les tests d'interaction sociale et peut attirer les nécrophages.

Intensité : haute

Lever la malédiction : prendre 2 unités de racine de mandragore et les écraser jusqu'à ce qu'il n'en reste que de petits morceaux.

Ensuite, prendre un bain en frottant ces morceaux sur soi-même et en laissant quelques-uns dans l'eau. Après le bain, l'odeur a disparu.

La malédiction de l'alcool

Coût en END : 12

Effet : l'alcool devient un puissant poison pour le sujet. L'odeur de l'alcool donne la nausée au sujet. S'il boit une goutte ou une gorgée, il est intoxiqué. S'il boit plus d'une gorgée, il s'empoisonne.

Intensité : haute

Lever la malédiction : Le sujet doit mélanger 4 sortes de boissons alcoolisées dans une bouteille. Cette bouteille doit être enterrée et le sujet doit passer une journée entière allongé sur le lieu d'inhumation, en s'abstenant de boire et de manger. Le lendemain matin, le sujet doit déterrer la bouteille et la boire seul. Il sera probablement très ivre, mais la malédiction sera levée.

La malédiction des insectes

Coût en END : 12

Effet : le sujet est suivi par des insectes, des araignées et d'autres arthropodes. Cela accorde un -2 à la furtivité et à tous les tests d'interactions sociales. Cela attire aussi les monstres de la famille des insectoïdes.

Intensité : haute

Lever la malédiction : Le sujet doit rassembler 10 espèces différentes d'insectes dans des pots séparés. Ensuite, les insectes doivent être tués de manière à ce qu'ils ne souffrent pas et soigneusement placés dans une boîte entomologique. Cela doit être fait avec soin pour ne pas endommager les insectes (peut prendre quelques jours). Lorsque la dernière boîte est scellée, le sort est levé.

Illustration issue de Gwent: Witcher Card Game



Berserker

Illustration par Anna Podedworna



Plus Bête qu'Humain (VOL)

Un berserker se transforme en ours lorsqu'il consomme un Mardrome. Sous forme d'ours, les PS sont doublés, il possède 10 PA d'armure naturelle et a un bonus de +5 en COR. Il attaque avec la compétence Mêlée. Se transformer en ours transforme également tout l'équipement avec vous. En tant qu'ours, vous résistez aux dégâts contondants et aux dommages causés par l'acier, mais vous devenez vulnérable aux dommages causés par l'argent et à l'huile contre les créatures maudites. La peau de l'ours protège naturellement contre le froid. La forme d'ours peut durer autant d'heures que votre niveau de Plus Bête qu'Humain. Au début de chaque tour de jeu, le berserker doit effectuer un jet de Plus Bête qu'Humain contre un Contrôle SD = $28 - ((VOL+INT) / 2)$; en cas d'échec, il perd le contrôle pour ce tour. Il peut revenir à sa forme normale à tout moment, tant qu'il a le contrôle. En dehors du combat, le berserker n'a pas besoin d'effectuer des jets de Contrôle. Lorsqu'il est inconscient, il revient à sa forme normale. Lorsqu'il revient à sa forme naturelle, les PS sont à nouveau réduits de moitié. En règle générale, vous pouvez utiliser le bonus corporel pour modifier vos PS et, lorsque vous revenez à votre forme naturelle, vous subissez la moitié des dommages totaux que vous avez subis sous forme d'ours. Les blessures critiques subies sous forme naturelle ne sont pas transmises à l'ours. Si elles ont été faites pendant que vous étiez un ours, vous les subissez jusqu'à ce que vous repreniez votre forme naturelle. Si vous reprenez une nouvelle fois la forme d'ours, elles disparaissent.

Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

Moyenne

1050

"Maintenant finis ta soupe, ou un berserker viendra te manger tout entier !"

**–Mère de Skellige
grondant un enfant**

Créature du folklore de Skellige, le berserker serait un homme qui, à la faveur des combats, se transformerait en ours dénué de toute humanité et assoiffé de sang, soit qu'il doit étancher pour reprendre forme humaine. Bien que les habitants de Skellige n'apportent que peu de crédit à cette légende, elle perdure encore à ce jour dans les chaumières. Le berserker, s'il n'est pas le fruit d'une imagination collective embrumée par l'hydromel, a sans doute appris au fil des siècles à masquer son existence.

Les balades des skaldes sont riches en informations, aussi peu fiables soient-elles, sur cette créature. Un berserker métamorphosé serait ainsi presque impossible à distinguer d'un ours véritable. Seuls d'infimes détails anatomiques, comme la forme des dents et de la langue, permettent de l'identifier. Sous sa forme d'ours, il est décrit comme insensible à la douleur et capable de soigner instantanément les pires blessures.

S'il existe vraiment, on peut supposer que le berserker, comme le loup-garou et le lycanthrope, est vulnérable aux huiles contre les créatures maudites. Cependant, si l'on se fie aux récits contant les atrocités et les massacres commis par les berserkers au fil des siècles, il vaut mieux espérer qu'aucun sorcier n'ait jamais à vérifier la validité de cette hypothèse.

—Alzur

Compétence exclusive

Plus Bête qu'Humain

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Athlétisme

Vigilance

Courage

Esquive/Evasion

Résilience

Intimidation

Mêlée

Physique

Résistance à la magie

Survie

5 équipements parmi

Pantalon matelassé

Bière

Hache de berserker

Brigandine

Capuche renforcée

Masse

Mardrome x10

Sacoche

Bocle d'acier

Hache de lancer x5

Attaques

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6+5	Force écrasante	2
Morsure	8d6	Force écrasante, Saignement (75%)	1

Recherche de Mardrome

On trouve les champignons Mardromes (ou Psilocybes) dans les champs, les forêts ou les grottes. Son niveau de disponibilité est Rare, et le SD de recherche est de 20. Si vous parvenez à dénicher un coin à Mardrome, vous en cueillez 1d6/2.

Arbre de compétence de Berserker Plus Bête qu'Humain (VOL)

Un berserker se transforme en ours lorsqu'il consomme un Mardrome. Sous forme d'ours, les PS sont doublés, il possède 10 PA d'armure naturelle et a un bonus de +5 en COR. Il attaque avec la compétence Mêlée. Se transformer en ours transforme également tout l'équipement avec vous. En tant qu'ours, vous résistez aux dégâts contondants et aux dommages causés par l'acier, mais vous devenez vulnérable aux dommages causés par l'argent et à l'Huile contre les créatures maudites. La peau de l'ours protège naturellement contre le froid. La forme d'ours peut durer autant d'heures que son niveau de **Plus Bête qu'Humain**. Au début de chaque tour de jeu, le berserker doit effectuer un jet de **Plus Bête qu'Humain** contre un Contrôle $SD = 28 - ((VOL + INT) / 2)$; en cas d'échec, il perd le contrôle pour ce tour. Il peut revenir à sa forme normale à tout moment, tant qu'il a le contrôle. En dehors du combat, le berserker n'a pas besoin d'effectuer des jets de Contrôle. Lorsqu'il est inconscient, il revient à sa forme normale. Lorsqu'il revient à sa forme naturelle, les PS sont à nouveau réduits de moitié. En règle générale, vous pouvez utiliser le bonus corporel pour modifier vos PS et, lorsque vous revenez à votre forme naturelle, vous subissez la moitié des dommages totaux que vous avez subis sous forme d'ours. Les blessures critiques subies sous forme naturelle ne sont pas transmises à l'ours. Si elles ont été faites pendant que vous étiez un ours, vous les subissez jusqu'à ce que vous repreniez votre forme naturelle. Si vous reprenez une nouvelle fois la forme d'ours, elles disparaissent.



Illustration par Kate Redesiuk



Illustration par Anna Podedworna

L'Homme	L'Équilibre	La Bête
Méditation	Sens de l'ours (INT)	Griffes aiguisées
Un berserker peut prendre une heure pour méditer et connecter à son alter ego bestial pour gagner du territoire sur lui. Pour le reste de la journée, vous soustrayez la moitié de votre niveau de Méditation au SD des Contrôles.	Lorsque vous êtes sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de Sens de l'ours contre un Contrôle (SD à la discrétion du MJ) pour obtenir les capacités Vision nocturne et Suivi sensoriel. Ces capacités durent autant d'heures que votre niveau de Sens de l'ours .	Votre forme d'ours a des griffes encore plus aiguisées. Vous ajoutez la moitié de votre niveau de Griffes aiguisées aux dommages causés par les Griffes. De plus, au niveau 5, vous avez 25% de chances d'infliger un saignement lors de vos attaques Griffes, et 50% au niveau 10.
Plus Humain que Bête (VOL)	Hibernation (COR)	Cabrage (REF)
Lorsque vous échouez à un test de Contrôle, vous pouvez effectuer un jet de Plus Humain que Bête contre un jet de Contrôle pour ne pas perdre le contrôle pendant ce tour. Vous pouvez le faire autant de fois que la moitié de votre niveau Plus Humain que Bête par session.	Sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de Hibernation contre un jet de Contrôle. Si vous réussissez, vous pouvez dormir toute la journée et récupérer le double de PS que ce que vous devriez normalement récupérer, et guérir en deux jours.	En pleine action, sous sa forme d'ours, le berserker peut se cabrer sur ses pattes arrière et faire tomber ses deux griffes sur une cible avec un jet de Cabrage . Si cette attaque est réussie, la cible subit 6d6 dégâts au torse, tombe sur le ventre et est immobilisée par l'ours. Si la cible tente de bloquer cette attaque, elle peut annuler les dégâts mais sera quand même renversée sur le ventre et bloquée, à moins qu'elle ne puisse battre votre jet de Physique avec son propre jet de Physique. Si elle réussit, la cible est capable de repousser l'ours et n'est pas atteinte par la capacité Cabrage .
Sous contrôle	Peau d'ours (COR)	Ours imposant
Vous gagnez une heure supplémentaire à passer sous forme d'ours pour chaque niveau de Sous contrôle . Au niveau 10, vous gagnez la capacité de dormir en tant qu'ours.	Sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de Peau d'Ours contre un jet de Contrôle. Si vous réussissez, vous gagnez des PS supplémentaires, équivalents à votre niveau de Peau d'Ours . Au niveau 10, vous gagnez également une résistance naturelle aux dégâts contondants. Si vous avez la compétence Ours imposant, vous pouvez effectuer un test contre un jet de Contrôle pour gagner les résistances que vous avez sous cette forme. Ces capacités durent autant d'heures que votre niveau de Peau d'ours .	Vous pouvez choisir de vous transformer en grand ours au lieu d'un ours normal. Cette forme confère un nombre de PS supplémentaires égal à votre niveau d' Ours imposant , et gagne une résistance aux dégâts perforants au niveau 5, et aux dégâts tranchants au niveau 10. Vous bénéficiez également d'un bonus égal à la moitié de votre niveau d' Ours imposant pour tous vos jets d'attaque et de défense. Sous cette forme, le SD des jets de Contrôle est augmenté de 5 points.

Chasseur

Illustration par G raift Studio



Oeil de chasseur

Un chasseur doit apprendre à être patient, et apprécier chaque tir comme s'il n'en avait qu'un seul. Il peut effectuer une action de visée comme une action normale (elle ne lui coûtera pas un tour entier). Pour viser de cette façon, le chasseur doit dépenser 10 - la valeur de son niveau d'**Oeil de chasseur** en points d'END. Les chasseurs peuvent utiliser leur niveau d'**Oeil de chasseur** comme bonus de Visée, au lieu du +3 habituel.

"Eh bien... ce ne sont certainement pas ces lâches de Brokvar. Ils diront que ce n'est pas vrai, mais il y a une centaine d'années, leur jarl leur a fait quitter le champ de bataille juste parce que l'ennemi était en plus grand nombre.

–Folan à propos du clan Brokvar

Un mage n'est pas un charognard. C'est pourquoi nous devons faire appel à eux de temps en temps. Si vous avez besoin d'ingrédients d'origine animale, le chasseur est votre meilleure option.

—Alzur

Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

Moyenne

1050

Compétence exclusive

Oeil de chasseur

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Archerie

Athlétisme

Courage

Arbalète

Esquive/Evasion

Intimidation

Physique

Bâton/Lance

Tactique

Survie

5 équipements parmi

50 c. de morceaux d'animaux

Pantalon matelassé

Brigandine

Capuche renforcée

Arbalète + Carreaux x20

Arc long + Flèches x20

Sacoches

Lance

Bocle d'acier

Couteau de lancer x5

Arbre de compétence de Chasseur

Oeil d'aigle

Distance	SD
Juste hors de portée	12
Moitié de la portée	15
Double de la portée	18

Piège caché

Pièges	SD
Collet : Le piège a un SD que la cible doit battre pour se libérer d'un grappin.	14
Désarmer : Le piège se balance à hauteur d'épaule et frappe le bras de la cible, faisant tomber son arme.	18
Aveuglant : Le piège projette du sable ou de la terre dans les yeux de la cible, ce qui l'aveugle.	16
Déclenchement : Le piège touche les jambes de la cible par-dessous, la faisant tomber au sol.	14
Saignement : Le piège projette ou fait pivoter des pics, ce qui provoque un saignement.	18
Stupéfiant : Le piège frappe la cible dans la tête ou l'estomac avec suffisamment de force pour l'étourdir.	16

Bloquer Division des munitions

Une attaque avec Division des munitions peut être esquivée en une seule action, et peut être bloquée en une seule action par un bouclier. Une parade de Division des munitions subit un malus de -6 au lieu de -3.

Oeil de chasseur

Un chasseur doit apprendre à être patient, et apprécier chaque tir comme s'il n'en avait qu'un seul. Il peut effectuer une action de visée comme une action normale (elle ne lui coûtera pas un tour entier). Pour viser de cette façon, le chasseur doit dépenser 10 - la valeur de son niveau d'**Oeil de chasseur** en points d'END. Les chasseurs peuvent utiliser leur niveau d'**Oeil de chasseur** comme bonus de Visée, au lieu du +3 habituel.

Le Traqueur	Le Bûcheron	Le Tueur
Sentir la nature (INT)	L'ombre	Oeil d'aigle (DEX)
Dans un environnement purement naturel, un chasseur peut effectuer un jet de Sentir la nature avec un SD fixé par le MJ. En cas de succès, le chasseur lit les signes autour de lui pour savoir tout ce qui est passé par cette zone, et ce qui y a été fait. Sentir la Nature dessine une image très localisée et ne permet pas de traquer des choses.	Lorsqu'il essaie de se cacher dans un environnement purement naturel, un chasseur ajoute son niveau d' Ombre à tous ses jets de Furtivité pour se cacher.	Lorsqu'il effectue une attaque à distance qui induirait des pénalités de distance, un chasseur peut réduire la pénalité jusqu'à la moitié de sa valeur d' Oeil d'aigle . Il peut également effectuer un jet d' Oeil d'aigle (SD 16) pour attaquer des cibles situées dans un rayon de 3 fois la portée de son arme -10 qui peut être modifiée par Oeil d'aigle .
Pisteur (INT)	Le Charognard (INT)	Division des munitions (DEX)
Lorsqu'il suit une cible ou essaie de trouver une piste, un chasseur ajoute sa valeur de Pisteur à ses jets de Survie pour trouver ou suivre la piste. Si le chasseur perd la piste pendant qu'il traque avec cette capacité, il peut effectuer un jet de Pisteur (SD fixé par le MJ) pour retrouver la piste immédiatement.	Lors du pillage du cadavre d'un animal, le chasseur peut effectuer un jet de Charognard SD 20. En cas de réussite, tous les butins trouvés sur l'animal sont doublés.	Lors d'une attaque à distance avec une arbalète ou un arc, un chasseur peut effectuer un jet de Division des munitions au lieu de sa compétence habituelle. S'il touche, ses munitions se divisent dans l'air et endommagent deux parties du corps au hasard. Même si l'attaque est ciblée, le second projectile touche un endroit au hasard. Cette attaque n'utilise qu'une seule munition.
Piège caché (TECH)	Lien sauvage (VOL)	Point faible (INT)
Un chasseur peut effectuer un jet de Piège caché pour poser un piège de fortune dans une zone spécifique. Voir le tableau des pièges cachés pour connaître ceux qui peuvent être fabriqués. Le chasseur ne peut fabriquer qu'un type de piège à la fois. Chaque piège a un rayon de 2m de portée, et nécessite un jet de Vigilance égal à votre valeur de Piège caché pour être repéré.	Lien sauvage permet à un chasseur d'effectuer un jet contre la VOLx4 d'un animal pour créer un lien profond avec lui. Il vous suivra tel un compagnon jusqu'à ce qu'il soit tué ou relâché. Vous pouvez avoir autant de compagnons que la moitié de votre valeur de Lien sauvage . Vous ne pouvez avoir que 2 animaux "forts" ou 4 animaux "moyens" en même temps.	Un chasseur peut effectuer un jet de Point faible contre la DEX x3 d'une cible pour chercher un point faible qui provoquerait plus de dégâts. Cela nécessite 1 tour d'étude, mais permet au chasseur d'effectuer une attaque ciblée à -6 pour causer le double de dégâts et provoquer un saignement.

Herboriste

Illustration par Lorenzo Mastroianni



"Oui. Une mort paisible, soulagée par vos concoctions. Si je lui donne une Hirondelle et que quelque chose tourne mal, tout le village entendra ses cris."

—Geralt of Rivia

Certaines personnes pensent que l'herboristerie consiste simplement à cueillir et à cultiver des herbes. Mais ce n'est pas vrai. Il y a beaucoup de connaissances à acquérir sur l'herboristerie, et qu'un mage n'a généralement pas. Un herboriste peut être utile pour un mage.

—Alzur

Connaissance des plantes (INT)

Un herboriste a de l'expérience dans la recherche et l'utilisation des plantes pour les substances alchimiques. Chaque fois qu'un herboriste effectue un jet de **Survie** pour chercher de la matière végétale, il soustrait au SD la moitié de son niveau en **Connaissance des plantes**. Il peut également passer une heure à analyser un produit alchimique (potion, décoction, etc.) S'il réussit un jet de **Connaissance des plantes** contre le SD d'Alchimie nécessaire pour fabriquer un produit, il en acquiert immédiatement la formule. Il peut l'écrire ou la mémoriser.

Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

Moyenne

1050

Compétence exclusive

Connaissance des plantes

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Alchimie

Négoce

Charisme

Déduction

Education

Résilience

Premiers soins

Psychologie

Enseignement

Survie

5 équipements parmi

100 couronnes de composants

Ensemble d'alchimie

Poudre de coagulation x5

Dague

Symbole sacré

Sablier

Journal

Herbes engourdissantes x5

Fluide stérilisant x5

Instruments chirurgicaux

Remèdes improvisés

Arbre de compétence d'Herboriste

Connaissance des plantes (INT)

Un herboriste a de l'expérience dans la recherche et l'utilisation des plantes pour les substances alchimiques. Chaque fois qu'un herboriste effectue un jet de Survie pour chercher de la matière végétale, il soustrait au SD la moitié de son niveau en **Connaissance des plantes**. Il peut également passer une heure à analyser un produit alchimique (potion, décoction, etc.) S'il réussit un jet de **Connaissance des plantes** contre le SD d'Alchimie nécessaire pour fabriquer un produit, il en acquiert immédiatement la formule. Il peut l'écrire ou la mémoriser.

Remède	SD
Vitriol + Rebis +15 PS durant 1 heure	18
Quebrith + Sol Annule toute douleur pendant 1 heure	14
Aether + Caelum Guérit les intoxications et les nausées	14
Fulgur + Vermillon Immunisé contre l'ETOU pendant 10 tours	18
Hydragenum + Rebis Guérit les empoisonnements	15
Ether+ Vitriol Immunisé contre les hallucinations pendant 1 heure	14
Vermillon + Quebrith +15 END durant 1 heure	18
Fulgur + Sol Simule votre mort pendant 1 heure (coma)	18
Caelum + Hydragenum Permet de rester éveillé toute la nuit sans pénalités	17
Vermillon + Sol +3 REF pendant 10 tours	15

Le Cueilleur	Le Jardinier	Le Pharmacien
Cueilleur expérimenté	Jardin privé (TECH)	Inventaire mental (INT)
Bien que vous soyez un spécialiste des herbes, l'expérience de la cueillette vous confère un bonus sur la cueillette de tout type de substance. Vous gagnez un bonus égal à la moitié de votre niveau de Cueilleur expérimenté pour tous vos jets de Survie pour cueillir. Ce bonus s'ajoute à celui de la Connaissance des plantes .	Un herboriste possédant une unité de n'importe quelle flore ou herbe peut la planter dans un petit pot ou une parcelle de terre. Il faut 2 à 6 jours pour qu'elle mûrisse, il faut l'entretenir souvent et, une fois qu'elle a poussé, elle peut être récoltée en effectuant un jet de Jardin privé contre le SD de l'herbe. Tous les 2 points au-dessus du SD, l'herbe produit une unité supplémentaire. Si elle est bien entretenue, une herbe peut être récoltée de nouveau 2 à 6 jours plus tard.	Un herboriste compétent peut à tout moment garder un Inventaire mental de formules. Lorsqu'il a mémorisé autant de formules que possible, il peut effectuer un jet d' Inventaire mental SD 15 pour en mémoriser une autre. Il n'y a pas de limite, mais toutes les 10 formules mémorisées ajoutent +1 au SD.
Le Collectionneur (INT)	Le Gardien (INT)	Dilution (TECH)
Lorsqu'il trouve une plante qu'il souhaite cueillir, l'herboriste peut effectuer un jet de Collectionneur SD 20. S'il réussit, il récolte le double d'unités.	Lorsqu'il s'occupe d'une plante dans son jardin, un herboriste peut effectuer un jet de Gardien contre le SD de récolte de la plante. S'il réussit, pour chaque point obtenu au-dessus de ce SD, il abaisse le SD de 1 pour récolter la plante à maturité. Ce jet peut être effectué une fois pour chaque plante.	Chaque fois qu'un herboriste entreprend de fabriquer un article alchimique, il peut effectuer un jet de Dilution au SD égal au SD de la formule alchimique. S'il réussit, il crée deux unités de la formule avec les ingrédients d'une seule. Cela s'applique à tout ce qui est créé par alchimie, y compris les potions, les huiles, les décoctions et les bombes.
Carte de la nature (INT)	Engrais (TECH)	Remède improvisé (TECH)
L'herboriste peut effectuer un jet de Carte de la nature contre un SD fixé par le MJ. S'il réussit, il acquiert la connaissance des biomes qui entourent celui où il se trouve actuellement, et où ils débutent. Par exemple, il peut savoir s'il y a une plage, dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve, même s'il est pour le moment au coeur d'une forêt profonde.	Un herboriste peut préparer un engrais à partir de deux unités de n'importe quelle matière végétale. Pour ce faire, il doit effectuer un jet d' Engrais SD 20. L'engrais ainsi fabriqué peut être appliqué à une plante de son jardin, réduisant de moitié le temps total de maturation de la plante choisie.	En mélangeant des substances alchimiques, un herboriste peut créer un Remède improvisé qui peut produire différents effets (voir le tableau des Remèdes improvisés ci-contre). Chaque remède reste viable pendant 3 jours, et doit être bu ou mâché pour produire l'effet désiré, ce qui ne permet qu'une seule utilisation. Produire un remède nécessite 1 tour.

Devin

Illustration par Aleksandra Wojtas



Aperçu du futur (EMP)

Un devin peut utiliser le chaos pour voir au-delà de toute autre vue humaine. Avec l'aide d'un focus (cartes, miroir, lancer d'os, n'importe quoi), le devin peut étendre son esprit jusqu'à une cible. Cette cible peut être une personne, un objet, un lieu, ou le devin lui-même. En effectuant un jet d'**Aperçu du futur**, il est capable de répondre à une question sur l'avenir. Le jet est effectué contre un SD à déterminer en fonction du niveau de "nuages" et de la distance jusqu'au futur concerné. Consultez le tableau "Aperçu du futur" pour quelques suggestions. Chaque question nécessite un jet différent et coûte 1 END. Les questions successives comptent comme un "sort" jusqu'au seuil de Vigueur. Pour chaque niveau d'**Aperçu du futur**, le devin gagne 1 point de Vigueur.

**"Voici venir le Temps du
Froid blanc et de la Lumière
Blanche."**

–Ithlinne Aegli aep Aevenien

Les devins sont des sources à moitié folles qui n'ont pas réussi à contrôler leurs pouvoirs innés, et qui ont été consumés par eux. Ils sont capables de manipuler le chaos dans une certaine mesure, mais rien de très puissant. La plupart deviennent ce qu'on appelle des oracles, et vivent en prédisant aux gens du commun leur avenir proche, et en exécutant des petits tours.

—Alzur

Compétence exclusive

Aperçu du futur

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Alchimie

Charisme

Duperie

Représentation

Psychologie

Persuasion

Résistance à la magie

Furtivité

Connaissance de la rue

Survie

5 équipements parmi

Journal avec cadenas

Os de bête x5

Bandoulière

Bougies x10

Dague

Jeu de gwynt

Miroir de poche

Symbole sacré

Sablier

Grande tente

Trésor de départ

50 couronnes x 2d6

Moyenne

350

Aperçu du futur

Valeur	Coût
Jusqu'où ?	
Futur proche	2
Quelques semaines	4
Quelques mois	5
Années	10
Magnitude	
Banal	2
Important pour quelqu'un	4
Important pour plein de gens	6
Important pour des villes	8
Prophétie mondiale	10
Nuageux ?	
Pas du tout	2
Un peu	5
Beaucoup	10

Qu'est-ce qu'un futur nuageux ?

Lorsque l'issue d'un événement dépend de beaucoup d'autres, vous dites qu'il est nuageux, car de nombreux petits changements peuvent modifier ce qui va se passer, de manière presque imprévisible. Si vous voulez parler de destin, les futurs nuageux sont ceux qui dépendent de l'accomplissement du destin par de nombreuses personnes.

Predicting the Future

Le simple fait que quelqu'un voie ce qui va se passer dans le futur peut le changer. Ce que voit un devin est un avenir possible, où rien ne change dans les décisions qui y conduisent. Parfois, les gens modifient leurs décisions pour esquiver une conséquence prévue (ça peut être possible, à la discrétion du MJ). Ces changements peuvent être considérés comme des mensonges du devin, alors faites attention lorsque vous lisez l'avenir des gens.

Vision salvatrice

Temps	SD
Quelques minutes	15
Quelques heures	20
Une demi-journée	25
Une journée	30

Arbre de compétence de Devin

Aperçu du futur (EMP)

Un devin peut utiliser le chaos pour voir au-delà de toute autre vue humaine. Avec l'aide d'un focus (cartes, miroir, lancer d'os, n'importe quoi), le devin peut étendre son esprit jusqu'à une cible. Cette cible peut être une personne, un objet, un lieu, ou le devin lui-même. En effectuant un jet d'**Aperçu du futur**, il est capable de répondre à une question sur l'avenir. Le jet est effectué contre un SD à déterminer en fonction du niveau de "nuages" et de la distance jusqu'au futur concerné. Consultez le tableau "Aperçu du futur" pour quelques suggestions. Chaque question nécessite un jet différent et coûte 1 END. Les questions successives comptent comme un "sort" jusqu'au seuil de Vigueur. Pour chaque niveau d'**Aperçu du futur**, le devin gagne 1 point de Vigueur.

L'Oracle	L'Arnaqueur	L'Hypnotiseur
Regard profond (EMP)	Astuces (EMP)	Hypnose (VOL)
Un devin est capable de regarder dans les yeux d'une personne et de lire un aperçu de ses pensées. Il peut effectuer un jet de Regard profond contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour comprendre les pensées de la cible. Cela coûte 1 END.	Un devin peut prendre une heure et effectuer un jet d' Astuces , dans le centre de la ville la plus proche. Le total de ce jet correspond à la somme d'argent amassée par le devin pendant qu'il se produit dans la rue. Un échec peut faire baisser le résultat, et une valeur négative signifie non seulement que vous ne parvenez pas à obtenir de l'argent, mais aussi que vous êtes harcelé par les habitants pour votre mauvaise performance, ce qui entraînera un malus de -2 en Charisme face à n'importe qui dans la ville pour le reste de la journée.	Un devin peut apprendre l'art de l'hypnose. En effectuant un jet d' Hypnose contre la Résistance à la magie de la cible, vous pouvez rendre la cible plus influençable. En cas de réussite, vous pouvez donner un ordre qui sera exécuté. Si l'ordre peut nuire à la cible ou à une personne qui lui est chère, ajoutez +10 à son jet.
Sixième sens (EMP)	Doigts entraînés (VOL)	Miroir de soi
Au combat, le devin peut avoir des visions rapides qui l'aident à prédire les mouvements de ses ennemis. En guise d'action, il peut effectuer un jet de Sixième sens contre l'INT x3 de la cible. En cas de succès, il gagne un bonus de +3 en attaque et en défense contre cette cible jusqu'à la fin du combat. L'utilisation de cette compétence coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous avez appris à canaliser le chaos à travers vos mains. Vous pouvez effectuer un jet de Doigts entraînés au lieu des jets de "travail manuel" (comme le crochetage d'une serrure par exemple). Chaque utilisation de cette compétence coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous pouvez maintenant hypnotiser une cible pour créer une copie illusoire de vous-même. Cette copie est intangible, mais impossible à distinguer de vous, et contrôlée par votre esprit. La contrôler ne nécessite pas d'action. Cette copie dure autant de tours que votre niveau de Miroir de soi .
Vision salvatrice (EMP)	Lévitiation (VOL)	Illusion
Une fois par session, un devin peut avoir une Vision salvatrice . Cela lui permet de revenir à un point dans le temps (voir le tableau ci-contre) ; tout ce qui s'est passé à partir de ce point n'est plus qu'une vision. Seul le devin sait ce qui s'est passé et dispose de toutes les connaissances pour modifier les événements (ou non).	Lévitiation vous permet de soulever et de manipuler un objet jusqu'à 5m de distance (jusqu'à 5 ENC pour 1 point d' Aperçu du futur), comme si vous le teniez dans vos mains. Chaque jet coûte 1 END. Chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit lâché coûte 1 autre point d'END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous pouvez créer une illusion pour une cible hypnotisée. Cette illusion est intangible, mais la cible peut l'entendre, la voir et la sentir. Vous pouvez contrôler l'illusion avec votre esprit, et cela ne nécessite pas d'action. L'illusion dure autant de tours que votre niveau d' Illusion .

Psionique

Illustration par Lorenzo Mastroianni



Toucher l'esprit (EMP)

Un psionique est capable de ressentir la pensée d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de **Toucher l'esprit** contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir un bonus de +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour savoir ce que la cible pense. Cette action coûte 1 END. Ce que le psionique ressent ne peut pas être exprimé par des mots, personne d'autre ne peut donc obtenir ce bonus. Pour chaque niveau de **Toucher l'esprit**, le psionique gagne 1 point de Vigueur.

"Yen, tu sais que je déteste quand tu lis dans mon esprit."

– Geralt de Riv

Les psioniques sont également des utilisateurs de magie non formés. Heureusement pour eux, ils ne sont généralement pas fous. Nous appelons psioniques ces utilisateurs de magie brute qui n'utilisent que des capacités mentales allant de la télékinésie à la télépathie. Peu d'entre eux sont connus et, pour être honnête, il n'est pas facile de trouver un psionique s'il n'est pas très puissant, car il arrive qu'ils ne sachent pas eux-mêmes qu'ils utilisent de la magie.

—Alzur

Compétence exclusive

Toucher l'esprit

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Vigilance

Charisme

Duperie

Déduction

Psychologie

Intimidation

Persuasion

Résistance à la contrainte

Résistance à la magie

Lames courtes

5 équipements parmi

Vêtements chauds

Ustensiles de cuisine

Dague

Liqueur

Pierre à briquet

Jeu de gwynt

Symbole sacré

Pipe avec Tabac

Sac

Fourreau, manche

Trésor de départ

20 couronnes x 2d6

Moyenne

120

Surmenage

Les devins et les psioniques utilisent la magie différemment des mages. Ils tirent un peu de magie de nombreux éléments différents pour obtenir les effets désirés. Cela signifie qu'en cas de surmenage ou d'échec, on utilise toujours le résultat de l'échec de ces éléments mixtes. pour ces professions.

Arbre de compétence de Psionique

Toucher l'esprit (EMP)

Un psionique est capable de ressentir la pensée d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de **Toucher l'esprit** contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir un bonus de +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour savoir ce que la cible pense. Cette action coûte 1 END. Ce que le psionique ressent ne peut pas être exprimé par des mots, personne d'autre ne peut donc obtenir ce bonus. Pour chaque niveau de **Toucher l'esprit**, le psionique gagne 1 point de Vigueur.

Le Télépathe	Le Télépathe	Le Télékinésiste
Communication télépathique (EMP)	Sentir les émotions (EMP)	Télékinésie (VOL)
Communication télépathique vous permet de communiquer par télépathie avec un sujet pendant toute la durée du sort, en franchissant les barrières linguistiques. Vous pouvez également utiliser cette compétence pour écouter silencieusement les pensées d'une cible. Si la cible porte un médaillon de sorcelleur, celui-ci vibrera ; si la cible est un mage, elle aura la possibilité à chaque tour de détecter l'espionnage télépathique en effectuant un jet d'Exercice de la magie contre votre jet initial de Communication télépathique . Si la cible remarque qu'elle est espionnée, elle peut se défendre avec un jet de Résistance à la magie. Chaque tour pendant lequel vous maintenez cette connexion télépathique coûte 1 END ; la Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Un psionique peut ressentir plus précisément les émotions d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de Sentir les émotions contre l'EMP x3 de la cible. En cas de succès, le psionique ressent exactement le même sentiment que la cible et peut instantanément savoir comment elle se sent à ce moment-là, et si elle est sincère. Cette action coûte 1 END.	Télékinésie vous permet de soulever et de manipuler un objet jusqu'à 10m de distance (jusqu'à 10 ENC pour 1 point de Toucher l'esprit) comme si vous le teniez. Chaque jet coûte 1 END. Chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit lâché coûte 1 autre point d'END ; la Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence pour effectuer des tâches complexes telles que crocheter des serrures ou utiliser des armes.
Oniromancie (EMP)	Manipulation mentale (VOL)	Vague télékinétique (VOL)
Oniromancie accorde au psionique un rêve qui dévoile les secrets et les événements du passé et du présent. Pour cela, vous devez effectuer un jet d' Oniromancie SD 15/18. Cette magie peut être détectée sur les événements présents en effectuant un jet d'Exercice de la magie contre votre jet d' Oniromancie . Vous pouvez emmener autant de personnes avec vous dans votre rêve que votre niveau d' Oniromancie , mais vous devez créer un lien avec elles, en leur posant des questions auxquelles elles doivent répondre sincèrement. Il faut 10 tours pour préparer le rituel, et le rêve dure 1d10 tours. Cela coûte 8 END.	Manipulation mentale vous permet de forcer une cible à ressentir l'une des émotions suivantes pendant 1d10 rounds : haine, amour, dépression ou euphorie. Pour réussir, vous devez effectuer un jet de Manipulation mentale contre son jet de Résistance à la magie. Cela coûte 3 END.	Vague télékinétique lance une vague de force dans un cône de 4m, stupéfiant les créatures qui s'y trouvent, avec 10% de chances d'être frappées par niveau de Toucher l'esprit que vous possédez. Toute personne qui n'est pas capable de se repositionner est touchée.
Domination mentale (VOL)	Champ émotionnel (VOL)	Télékinésie aiguisée (VOL)
Domination mentale permet au psionique de dominer complètement l'esprit d'une personne. Vous pouvez extraire des informations de son esprit, en effectuant un jet pour chaque question. Vous pouvez également lui donner des ordres. Dans les deux cas, vous devez effectuer un jet de Domination mentale contre son jet de Résistance à la magie ; si la cible échoue, son INT est réduit de 1 de façon permanente. Si son INT baisse jusqu'à 1, elle devient catatonique, et si elle atteint 0, elle meurt. Comme ordre ou chaque question coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Champ émotionnel a le même effet que Manipulation mentale, mais dans un rayon de 10m dans votre champ de vision. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone ressentent l'émotion choisie pendant 1d10 tours et pour se défendre, ils doivent effectuer un jet de Résistance à la magie contre votre jet de Champ émotionnel initial. Cela coûte 2 END pour chaque cible touchée.	Télékinésie aiguisée vous permet d'effectuer des tâches complexes avec votre esprit, telles que crocheter des serrures, manoeuvrer des objets ou utiliser des armes. Si vous devez effectuer un jet pour ces tâches, vous effectuez un jet de Télékinésie aiguisée au lieu de la compétence habituellement requise. Chaque tour jusqu'à la fin de la tâche coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.

Démonologiste

Illustration from Gwent: The Witcher Card Game



Goétie (VOL)

Un démonologiste acquiert ses pouvoirs en traitant avec des créatures d'autres plans, des démons. Il peut passer une heure à effectuer un rituel de **Goétie** et apprendre temporairement des sorts, des rituels et des envoûtements. En effectuant un jet de **Goétie**, vous gagnez des points à dépenser en apprentissage de la magie. Le démonologiste peut passer une autre heure pour refaire le rituel, et modifier sa liste de sorts. A chaque rituel de **Goétie** effectué, le démon invoqué a la possibilité de faire un jet de Résistance à la magie. S'il réussit, il possède le démonologiste.

“Allons, un homme doit faire preuve de folie de temps en temps. Cela l'aide à se sentir vivant.”
—Olgierd von Everec

Les pouvoirs des démonologistes ne puisent pas directement dans le Chaos, comme ceux des mages. Ils pratiquent un rituel connu sous le nom de Goétie, qui consiste à invoquer des démons et à conclure des pactes pour obtenir pouvoir et faveurs. La Goétie peut être une arme puissante pour les démonologistes, mais elle peut représenter un grand danger s'ils tentent d'invoquer un démon trop puissant.

—Alzur

Trésor de départ

75 couronnes x 2d6

Moyenne

525

Compétence exclusive

Goétie

Vigueur

5

Atouts magiques

Variable

Compétences

Négoce

Education

Envoûtement

Psychologie

Intimidation

Résistance à la contrainte

Résistance à la magie

Rituels

Lames courtes

Incantation

5 équipements parmi

100 couronnes de composants

Ensemble d'alchimie

Amulette, simple

Bandoulière

Dague

Sablier

Journal

Tente, grande

Poche secrète

Nécessaire d'écriture

Possession

Lorsqu'il est possédé par un démon, un démonologue pourrait être contrôlé par lui, ou tout ce que veut le MJ. La résistance à la magie d'un démon est de +10, mais sa VOL dépend de la forme qu'il prend. (Vous pouvez utiliser le Journal de Vesimir fanmade pour les démons et les rituels d'exorcisme.

Coût de Goétie

Niveau	Coût
Novice/Bas	3
Compagnon/Moyen	7
Maître/Elevé	12

Surmenage

Les démonologues utilisent la magie différemment des mages. Ils tirent la magie de nombreux éléments différents par l'intermédiaire des démons. Cela signifie qu'en cas de surmenage ou d'échec, on utilise toujours le résultat de l'échec de ces éléments mixtes.

Arbre de compétence de Démonologue

Goétie (VOL)

Un démonologue acquiert ses pouvoirs en traitant avec des créatures d'autres plans, des démons. Il peut passer une heure à effectuer un rituel de **Goétie** et apprendre temporairement des sorts, des rituels et des envoûtements. En effectuant un jet de **Goétie**, vous gagnez des points à dépenser en apprentissage de la magie. Le démonologue peut passer une autre heure pour refaire le rituel, et modifier sa liste de sorts. A chaque rituel de **Goétie** effectué, le démon invoqué a la possibilité de faire un jet de Résistance à la magie. S'il réussit, il possède le démonologue.

L'Invocateur	L'Occultiste	Le Sorcier
Petite invocation (VOL) En prenant une heure, un démonologue peut effectuer un jet de Petite invocation SD 20 pour invoquer un démon qui prendra la forme d'une bête "facile" ou "moyenne". Cette bête peut être une souris pour servir d'espion, un cheval à monter, ou n'importe quoi d'autre autorisé par le MJ. Le démon reçoit un ordre, et est libéré après la mort de sa forme physique ou l'exécution de l'ordre.	Rituel amélioré L'expérience du rituel de goétie a permis au démonologue de l'améliorer, en corrigeant les petites erreurs et en apprenant des raccourcis pour obtenir les résultats souhaités. Pour chaque niveau de Rituel amélioré , vous gagnez 1 point à dépenser sur la table des Coûts de goétie pour apprendre la magie.	Vigueur démoniaque L'organisme du nécromancien s'habitue aux flux d'énergie au fur et à mesure qu'il use de la magie. Chaque point qu'il possède en Vigueur démoniaque lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.
Moyenne invocation (VOL) En prenant une heure, un démonologue peut effectuer un jet de Moyenne invocation SD 20 pour invoquer un démon qui prendra la forme d'un humanoïde (utilisez les statistiques du Bandit du livre de règles de base). Le démon reçoit un ordre, et est libéré après la mort de sa forme physique ou l'exécution de l'ordre.	Esprit vif (INT) Des années de rituels de goétie ont rendu votre esprit plus fort face aux attaques démoniaques. Chaque fois que vous pratiquez un rituel de Goétie, vous pouvez aussi effectuer un jet d' Esprit vif . Si votre jet d' Esprit vif est plus élevé que le jet initial de Goétie , sa valeur devient le SD que le démon doit battre pour vous posséder.	Endurance démoniaque (VOL) Un démonologue peut effectuer un jet d' Endurance démoniaque contre la VOL x3 d'une cible. En cas de succès, la puissance du dernier démon invoqué accorde 1d6 END temporaire pour chaque point au-dessus du SD. Cela dure autant de tours que l' Endurance démoniaque x2, ou jusqu'à ce que tous vos points d'END soient épuisés.
Haute invocation (VOL) En prenant une heure, un démonologue peut effectuer un jet de Haute invocation SD 25 pour invoquer un démon qui prendra la forme d'un monstre "moyen" ou "difficile". Le démon reçoit un ordre, et est libéré après la mort de sa forme physique ou l'exécution de l'ordre.	Démon supérieur La goétie est maintenant une habitude, et vous avez appris à invoquer des démons plus puissants pour rendre votre magie encore plus puissante. Vous pouvez ajouter le bonus de votre niveau de Démon supérieur à vos jets d'Invocation jusqu'au prochain rituel de Goétie , mais le démon gagne le même bonus son son jet de Résistance à la magie.	Pacte (INT) Une fois par semaine, un démonologue peut effectuer un rituel de huit heures pour invoquer un plus grand démon. Il doit effectuer un jet de Pacte SD 20. S'il réussit, un démon supérieur est invoqué et piégé dans un cercle magique. Le démonologue peut faire un vœu, pour un certain prix... Il ne peut offrir son âme qu'une seule fois, sinon le démon le saura. Le démon est lié au pacte et doit en respecter les termes.

Nécromancien

Illustration par Anna Podedworna



"La putréfaction s'est installée... mais les cordes vocales sont intactes. On pourrait encore en tirer quelque chose.

—Yennefer de Vengerberg

Les nécromanciens sont des mages qui se spécialisent dans l'art sombre de la nécromancie. Ils peuvent apprendre toutes sortes de sorts, mais ils ont choisi d'en apprendre plus sur ce genre de magie au lieu de s'intéresser à la politique et à l'alchimie comme le font la plupart des mages.

—Alzur

Compétence exclusive

Exercice de la magie

Vigueur

5

Atouts magiques

3 sorts de novice nécromancien
2 sorts de novice
1 rituel de novice
1 envoûtement peu dangereux

Compétences

Duperie
Education
Envoûtement
Psychologie
Intimidation
Résistance à la magie
Rituels
Incantation
Bâton/Lance
Furtivité

Exercice de la magie (INT)

Pour devenir un mage nécromancien, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un nécromancien peut réaliser un jet d'**Exercice de la magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le nécromancien apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'**Exercice de la magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres.

Trésor de départ

200 couronnes x 2d6

Moyenne

1400

5 équipements parmi

100 couronnes de composants
Bandoulière
Fourreau, jarretière
Miroir de poche
Sablier
Journal
Fourreau, manche
Bâton
Stylet
Nécessaire d'écriture

Apprendre des sorts

Les nécromanciens peuvent apprendre toutes sortes de sorts, de rituels et de signes, pas seulement ceux de la nécromancie. Mais si vous voulez jouer en tant que nécromancien, vous devriez probablement vous concentrer sur cela.

Arbre de compétence de Nécromancien

Exercice de la magie (INT)

Pour devenir un mage nécromancien, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un nécromancien peut réaliser un jet d'**Exercice de la magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le nécromancien apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'**Exercice de la magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres.

Le Commandant	Le Mage noir	Le Mort-vivant
Soldat mort-vivant	Repos de l'âme	En contact
Soldat mort-vivant vous permet d'interagir avec un tas d'os ou un cadavre et de les soulever, en les imprégnant d'une partie de votre propre force vitale. Vous devez dépenser 5 END et 2d6 PS. Ce Soldat mort-vivant reste debout jusqu'à ce qu'il soit tué, ou autant de tours que votre niveau de Soldat mort-vivant .	Un nécromancien peut dormir une journée entière et soigner autant de dommages nécrotiques que son niveau de Repos de l'âme . Pour chaque jour consécutif de Repos de l'âme , le nécromancien s'épuise à un certain niveau (voir le fanmade : Complications, Afflictions et Remèdes), car son sommeil est rempli de cauchemars et il ne peut pas se reposer. Cet épuisement dure jusqu'à ce qu'il ait une bonne nuit de sommeil.	L'organisme du nécromancien s'habitue aux flux d'énergie au fur et à mesure qu'il use de la magie. Chaque point qu'il possède en En contact lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.
Lente décomposition	Bouclier de l'âme	Immuable (VOL)
Lente décomposition vous permet d'envoyer une partie de votre force vitale dans une cible en décomposition pour stopper son processus de décomposition. Vous devez dépenser 2d10 PS pour arrêter ce processus, pendant autant de jours que votre niveau de Lente décomposition .	Un nécromancien peut créer un bouclier pour son âme. Ce bouclier peut absorber autant de points de dommages nécrotiques que son niveau de Bouclier de l'âme . Les points du bouclier se régénèrent chaque jour. S'il reste des points du jour précédent, ils sont perdus.	Un nécromancien est en mesure de réaliser un jet d' Immuable SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du dimeritium. En cas de réussite, le nécromancien ignore ses effets. Il se sentira toujours mal à l'aise et un peu somnolent, mais il conservera la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra lancer des sorts.
Transfert de force vitale	Armure de l'âme	Magie étendue (VOL)
Transfert de force vitale vous permet de soigner un mort-vivant sous votre contrôle grâce à votre toucher. Vous devez dépenser 20 END et 2d10 PS pour guérir autant de points que votre niveau de Transfert de force vitale .	En apprenant les arts sombres de la nécromancie, votre âme devient plus résistante aux dommages nécrotiques. Vous développez autour de votre âme une armure naturelle qui ne s'abîme pas. Les PS de cette armure sont égaux à la moitié de votre niveau d' Armure de l'âme .	Le nécromancien manie une puissance incommensurable à l'aide d'artefacts magiques. Il peut effectuer un jet de Magie étendue SD 16 avant de lancer un sort ou un rituel. En cas de réussite, le nécromancien peut canaliser son sort ou son rituel à travers 2 objets de son choix ayant le mot-clé Focus. Il applique la réduction du coût en Endurance des 2 objets.



Dommmages nécrotiques

Les dommages nécrotiques fonctionnent différemment des autres types de dommages, ils laissent des "cicatrices" sur l'âme. Chaque fois que vous subissez un dommage nécrotique, vous devez le noter. Vous ne pouvez guérir les PS que vous avez perdus qu'avec le temps, mais les dommages sur votre âme sont indélébiles, et c'est quelque chose dont les nécromanciens devraient avoir conscience. Il existe 10 seuils, chacun comportant 10 étapes. 9 d'entre eux sont des conséquences néfastes, tandis que le dernier est positif. Si vous soignez les dommages nécrotiques en utilisant le rituel "Soin de l'âme" et que cela vous fait reculer d'une étape, vous perdez la conséquence. La colonne des dommages fait référence aux dommages accumulés.

Le mage renégat

Dommmage	Effet
10	Parfois, vous avez anormalement froid, sans raison (jusqu'au seuil suivant)
20	Vous faites des cauchemars, où l'effusion de sang et la mort vous submerge
30	Vous trouvez quelques mèches de cheveux blancs, mais rien de trop voyant
40	Parfois, vous avez l'impression d'être suivi (jusqu'au prochain seuil)
50	Le goût des aliments et des boissons n'est plus le même
60	La nuit, vous entendez des voix dans votre esprit, sans pouvoir les comprendre
70	Vous commencez à trouver que la société est insensée
80	Vous commencez à trouver que la vie a peu de sens
90	Vous commencez à entrevoir à quel point vous pourriez devenir puissant
100	Vous vous sentez plus fort et plus résistant (+1 Courage)

Modificateurs

Ces modificateurs doivent être utilisés de la même manière que les modificateurs raciaux, par exemple, en permettant qu'une statistique ou une compétence soit supérieure à 10.

Le mage sombre

Dommmage	Effet
110	Vous ressentez parfois une douleur dentaire désagréable
120	Les cauchemars commencent à s'aggraver (1% de chance d'être épuisé* le lendemain)
130	Vos cheveux commencent à devenir blancs
140	Vous vous réveillez avec de vilaines cicatrices sur le dos (-1 Séduction)
150	La nourriture peut être insupportable certains jours (1% de nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
160	Les voix peuvent apparaître pendant la journée maintenant, mais vous ne comprenez toujours pas
170	Quel intérêt d'être gentil ? -1 en Charisme
180	Vous commencez à être moins sensible à la mort et au carnage
190	Votre pouvoir s'accroît et vous aimez cette puissance
200	Vous sentez votre magie se renforcer (+1 incantation, rituel et envoûtement)

Atteindre un nouveau seuil

Lorsque vous atteignez la dernière étape (en gras), vous passez automatiquement au seuil suivant.

Le véritable nécromancien

Domage	Effet
210	Vous perdez la dent douloureuse
220	Les cauchemars s'aggravent (5% de chance d'être épuisé* le lendemain)
230	Vos cheveux sont presque tous blancs
240	Les cicatrices sur votre dos s'étendent maintenant partout sur votre torse (-1 Séduction)
250	Vous perdez de plus en plus le goût (5% de chances d'avoir des nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
260	Parfois, vous avez l'impression de presque comprendre les voix dans votre tête
270	Vous vous sentez parfois plus faible physiquement (-1 Corps)
280	Vous vous sentez plus souvent malade (10% de chances en plus de tomber malade*)
290	Jusqu'à quelle puissance puis-je accéder ?
300	Vous vous que votre mémoire fonctionne à plein régime (+2 Éducation)

Fatigue et maladie

Pour les effets marqués d'un *, utilisez le homebrew Complications, Afflictions & Remèdes

Le Croque-mort

Domage	Effet
310	Une autre dent commence à faire mal
320	Les cauchemars s'aggravent (10% de chances d'être épuisé* le lendemain)
330	Vos cheveux sont complètement blancs
340	Les cicatrices sont maintenant sur vos bras (-1 Séduction, Charisme, Persuasion, Commandement)
350	Vous perdez de plus en plus le goût (10% de chances d'avoir des nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
360	Vous perdez du poids (-1 Corps et Endurance)
370	Vous vous sentez de plus en plus distant des gens (-1 EMP)
380	Vous vous sentez plus souvent malade (15% de chances en plus de tomber malade*)
390	Vous êtes presque accro à votre pouvoir et préférez utiliser la nécromancie
400	Parfois, vous comprenez les voix. Elles vous aident (+2 Dédution)

Le mage diabolique

Domage	Effet
420	Vous perdez quelques dents (-1 incantation, rituel, envoûtement et joute verbale)
440	Les cauchemars s'aggravent (15% de chances d'être épuisé* le lendemain)
460	Vos cheveux commencent à tomber
480	Les cicatrices sont maintenant sur votre cou (-1 Séduction, Charisme, Persuasion, Commandement)
500	Vous perdez de plus en plus le goût (15% de chances d'avoir des nausées pendant 2 heures après avoir mangé)
520	Vous vous sentez physiquement plus faible (-1 Corps)
540	Vous vous sentez de plus en plus distant des gens (-1 EMP)
560	Vous vous sentez plus souvent malade (20% de chances en plus de tomber malade*)
580	Votre peau devient plus pâle (vous êtes maintenant toléré par tous ceux avec qui vous étiez neutre)
600	Les voix peuvent vous parler et vous pouvez répondre (+1 INT)

Le mage dément

Domage	Effet
620	Vos yeux deviennent légèrement opaques
640	Les cauchemars s'aggravent (20% de chances d'être épuisé* le lendemain)
660	Vous êtes presque chauve
680	Les cicatrices sont maintenant sur votre visage (vous êtes maintenant craint par tous ceux avec qui vous étiez toléré)
700	Vous perdez de plus en plus le goût (20% de chances d'avoir des nausées pendant 3 heures après avoir mangé)
720	Vous perdez encore plus de poids (-1 CORPS)
740	La vie des gens ne signifie plus rien pour vous (-1 EMP)
760	Votre peau est cadavérique
780	Votre corps est plus faible (chaque critique contre vous fonctionne comme si une arme équilibrée vous blesse)
800	Le chaos court à travers votre corps**

**+2 à toutes les compétences magiques et vous êtes immunisé aux maladies

Le Roi/Reine sanglant.e

Domage	Effet
820	L'iris de vos yeux devient laiteux
840	Les cauchemars s'aggravent (25% de chances d'être épuisé* le lendemain)
860	Vous êtes entièrement chauve
880	Vous perdez de plus en plus le goût (25 % de chances d'avoir des nausées pendant 3 heures après avoir mangé)
900	Vous êtes maladivement maigre (-1 CORPS)
920	Tuer est presque amusant (-1 EMP)
940	Vous avez parfois le souffle court
960	Vous perdez la capacité de faire un coup (-1 REF)
980	Parfois les voix dans votre tête deviennent fortes (vous pouvez avoir des hallucinations, à la discrétion du GM)
1000	Vous corps se renforce (+1 CORPS, +2 VOL)

Le Cauchemar

Domage	Effet
1030	Vos yeux sont complètement blancs (vous êtes maintenant craint et haï par tous ceux avec qui vous étiez neutre)
1060	Les cauchemars s'aggravent (33% de chances d'être épuisé* le lendemain)
1090	Vous avez l'impression que votre corps est plus froid que la normale
1120	Vous ne ressentez aucun goût (33% de chances d'avoir des nausées pendant 6 heures après avoir mangé)
1150	Vous sentez que vous étiez plus fort autrefois (-2 CORPS)
1180	Vous ne ressentez aucune émotions pour les gens (-1 EMP)
1210	Vos essoufflements sont plus fréquents
1240	Vous êtes plus lent (-1 DEX)
1270	Vous n'avez plus d'odorat
1300	Vous contrôlez désormais parfaitement votre esprit et vous sentez votre corps plus fort***

***(+1 VOL, immunisé contre les hallucinations et les illusions ; vous n'avez ni besoin de manger ni dormir).

Mécaniques et effets

Certains des effets décrits n'influencent que l'apparence de votre PJ, sans que les règles et mécaniques ne viennent interférer. En écrivant ceci, je prends en considération le fait que l'interprétation est un facteur majeur dans le jeu et que perdre une dent, par exemple, n'est pas quelque chose qui arriverait de nulle part et peut être assez effrayant pour un PJ.

****Vous êtes considéré comme accro aux objets magiques puissants et aux moyens de vous rendre plus puissant, comme les génies et les sources ; vous ne pouvez plus être soigné

Dernier palier

Lorsque vous atteignez 2000 points de dégâts nécrotiques accumulés, vous parvenez au dernier seuil.

En franchissant le seuil des morts-vivants, vous devenez délirant, ivre de pouvoir et accro au jeu de la vie et de la mort (d'autrui bien sur), ainsi que paranoïa à l'égard de toutes celles et ceux qui vous entourent.

Cet immense pouvoir s'accompagne d'une folie incontrôlable, et votre personnage pourrait être retiré du jeu par le MJ.

Pourriture Morbide

Le terme Pourriture Morbide est réservé aux classes de mage, de source ou d'un démonologue. Un sorcier devient un Chuchoteur Morbide, tandis qu'un non-utilisateur de magie devient un Chevalier Morbide.

Le Corps

Domage	Effet
1330	Vos yeux ne vous sont plus d'aucune utilité, votre vision est maintenant magique
1360	Votre corps est aussi froid qu'un cadavre
1390	La nourriture est toxique (50% de chances d'avoir des nausées pendant 6 heures après avoir mangé)
1420	Vous sentez que vous étiez plus fort autrefois (-2 CORPS)
1450	Vos essoufflements sont encore plus fréquents et vous avez parfois l'impression d'oublier de respirer
1480	Votre cœur bat beaucoup plus lentement
1510	Vos sentiments sont proches du néant (-1 EMP)
1540	Vous êtes obsédé par le pouvoir****
1570	Le feu est plus dangereux qu'avant (vous êtes maintenant vulnérable aux dommages causés par le feu)
1600	Vous corps est presque mort et vous marchez par pure magie nécrotique +

+ Vous êtes maintenant immunisé contre le saignement, le poison, la cécité, l'intoxication, les nausées, la suffocation et vous avez une vision nocturne supérieure ; +2 CORPS

Le Mort-Vivant

Domage	Effet
1640	Votre peau commence à s'effriter (vous perdez toute armure naturelle)
1680	Ceux qui suivent la mort vous suivent (vous êtes suivis et attaqués par les nécrophages)
1720	Vous êtes terrifiant, en particulier pour les enfants et les chats
1760	Vous attirez les spectres et les rats
1800	Vous êtes entouré par la mort et les mouches++
1840	Vous voulez en savoir plus sur la vie et la mort et faites des expériences sur des cadavres et des créatures mortelles
1880	Vous méprisez les vivants
1920	Vous êtes presque un squelette vivant maintenant
1960	Vous êtes certain que tout le monde autour de vous veut vous tuer
2000	Vous avez le contrôle total de votre force vitale+++

++ Vous sentez le corps en décomposition et chaque coup physique que vous portez a 25% de chances de contaminer par une maladie

+++ Vous gagnez la capacité Immortel, la régénération et la vulnérabilité "Ivre de pouvoir". Vous êtes maintenant considéré comme une Pourriture Morbide - voir encadré.

Menace

Faible
Simple

Récompense

10 couronnes

Armure

0

INT	1
REF	6
DEX	5
COR	2
VIT	4
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	3
COU	12
SAUT	2
END	15
ENC	20
REC	3
PS	15
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Taille humaine
Environnement	Aux alentours des ruines et tours de mage
Intelligence	Incapable de penser
Organisation	Groupe de 3 à 15

Squelettes

Superstition populaire (Éducation SD 14)

Parfois, les sorciers doivent donner le repos aux fantômes qui hantent les vivants. Des squelettes apparaissent près des cimetières ou dans les maisons qu'ils ont habitées au cours de leur vie. Ils n'ont généralement aucun souvenir et sont guidés par la haine des vivants. Qu'ils reposent en paix.

–Rodolf Kazmer

Savoir de sorcier (Formation de sorcier SD 10)

Les squelettes sont toujours liés aux sites de leur disparition. Ils peuvent protéger leurs anciennes maisons, ou ils peuvent chercher à se venger. On peut même trouver de petits groupes d'errants damnés dans les cryptes et les catacombes ou sur les champs de bataille. Il n'est pas vrai qu'ils n'apparaissent que la nuit. Je peux cependant confirmer qu'on ne peut pas communiquer avec eux et qu'ils n'ont pas peur des hommes ou des monstres. Ils se battent comme des humains léthargiques.

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Vulnérabilité au feu
Les squelettes sont vulnérables aux dommages causés par le feu, y compris les dommages causés par un incendie.

Capacités

Vision nocturne supérieure

Les squelettes opèrent dans des zones de complète obscurité sans aucune pénalité

Immunités

Un squelette est immunisé contre les hémorragies et le poison

Pas d'organes

Les squelettes sont immunisés contre les effets qui affectent les organes, comme la cécité, l'intoxication, la nausée et la suffocation.

Incapable de penser

Les squelettes sont immunisés contre les sorts qui affectent l'esprit ou les émotions et ne peuvent être raisonnés.

Compétences

Athlétisme +3

Bagarre +5

Esquive/Evasion +4

Endurance +5

Mêlée +4

Physique +3

Résistance à la magie +4

Furtivité +3

Escrime +6

Survie +5

Butin

Poussière imprégnée(1d6)

Fer (1d6)

Objets étranges
(1d6)

Armes

Nom	Dég	Effet	A/R
Epée rouillée	2d6	Maldie (25%)	1