SORCELLERIE

Un supplément fan-made
Pour le jeu de rôle

BARBARIANS OF LEMURIA

Crédits et Licence

Ce document est une création non-officielle réalisée par des fans.

Certains contenus sont repris d'œuvres commerciales avec l'autorisation expresse de leurs auteurs.

Barbarians of Lemuria, Mythic edition, est un jeu de **Simon Washbourne**,
© Beyond Belief Games - Auteur : Simon Washbourne.

Barbarians of Lemuria, le jeu de rôle de Sword & Sorcery, est publié par
Éditions Ludospherik, tous droits réservés.
https://www.ludospherik-editions.com/

Ce supplément fan-made a été écrit par **Pallantides** (Franck Magoni) et **LeRatierBretonnien** (Sylvain Fabre).
Sur une idée originale de **YogSothoth94** (Vincent Burban)

Version 1.8

Illustrations :
© **Emmanuel Roudier**

Maquette : Pallantides

© [2026] [Pallantides] Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons CC-BY-NC (Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale) 4.0 International.

Vous êtes libres de la partager et de l'adapter à des fins non commerciales, à condition de créditer les auteurs.
Toute utilisation commerciale est strictement interdite sans autorisation écrite préalable des auteurs.

Communauté :
Discord Barbarians of Lemuria
Facebook Barbares de Lémurie
CasusNo (https://www.casusno.fr)

Table des matières

Crédits..... 02
Table des matières..... 03
Avant-propos..... 04
1. Carrière dangereuse..... 05
2. Points de Pouvoir..... 05
3. Maîtriser les Cercles..... 05
4. Savoirs occultes..... 05
5. Apprentissage..... 05
Méthode 1..... 05
Méthode 2..... 06
6. Lancer un sortilège..... 07
7. Table des échecs critiques..... 08
8. Puissance des sortilèges..... 09
Charmes..... 09
Sorts du Premier Cercle..... 09
Sorts du Deuxième Cercle..... 09
Sorts du Troisième Cercle 09
9. Concentration..... 09
10. Récupérer des Points de Pouvoir..... 10
11. Magie dangereuse..... 11
Magie corruptrice..... 11
Magie maléfique..... 11
12. Nouveaux avantages et désavantages..... 12
Nouveaux Avantages..... 12
Nouveaux Désavantages..... 12
13. Familiers..... 13
14. Archétypes..... 14
Le Sorcier (selon le livre de base)..... 14
La vieille Sorcière solitaire..... 14
Le vil Nécromancien..... 15
Le Démonologiste pervers..... 15
Le Mage érudit..... 16
Le Devin dément..... 16
L'Intrigante de Cour..... 17
15. Table des afflictions physiques..... 18
16. Table des afflictions mentales..... 19
17. Sortilèges..... 20
18. Grimoire des Charmes..... 21
19. Grimoire du Premier Cercle..... 33
20. Grimoire du Deuxième Cercle..... 62
21. Grimoire du Troisième Cercle..... 77

Barbarians of Lemuria
Sorcellerie

Avant-propos

Cette aide de jeu a pour but de développer le système de base consacré à la sorcellerie présenté dans BoL, tout en explorant quelques nouvelles pistes.

Sachez simplement que la sorcellerie est maléfique et que la source de pouvoir qu'elle représente est décadente et corrompue.

Son utilisation est extrêmement dangereuse, car si elle permet de lancer des sorts puissants, elle corrompt inéluctablement les corps et les esprits à plus ou moins longue échéance. L'objectif de ce supplément est de continuer à permettre une magie « freeform » : les mages conçoivent leurs sortilèges librement entre deux aventures, mais ne peuvent lancer que les sorts ainsi connus pendant une aventure.

Pour aider les MJs et les joueurs sorciers, des listes d'exemples de Charmes et de sortilèges des différents Cercles sont fournis dans la seconde section de cet ouvrage. Ces sorts peuvent être utilisés tel quels, ou utilisés comme base d'inspiration pour ceux souhaitant rester libres de leur conception.

1. Carrière dangereuse

La sorcellerie est un moyen rapide d'obtenir du pouvoir, mais son apprentissage a un prix.

Pour chaque rang de cette carrière au-delà du premier, vous devez choisir un Désavantage supplémentaire. Cela s'applique également si vous choisissez d'augmenter votre rang de sorcier plus tard dans le jeu, par l'utilisation de Points d'Expérience.

2. Points de Pouvoir

Les personnages possédant un rang dans la carrière de sorcier commencent le jeu avec un nombre de points de pouvoir égal à 10 + leur rang de sorcier.

Ex : *un personnage avec une carrière de sorcier de rang 1 débute avec 11 points de pouvoir.*

3. Maîtriser les Cercles

Les personnages possédant un rang dans la carrière de sorcier ne peuvent jeter des sorts que d'un Cercle égal ou inférieur à leur rang dans cette carrière (cf. puissance des sortilèges §8).

Ex : *un sorcier avec un rang de carrière égal à 1 ne peut jeter que des Charmes ou des sorts du Premier Cercle. Un sorcier avec un rang de carrière égal à 2 ne peut jeter que des Charmes, des sorts du Premier Cercle, ainsi que des sorts du Deuxième Cercle.*

4. Savoirs occultes

Les personnages possédant un rang dans la carrière de sorcier commencent le jeu en connaissant un nombre limité de sorts. Ce nombre dépend de leur rang dans cette carrière (cf. tableau ci-dessous).

Ex : *un personnage avec une carrière de sorcier de rang 1 débute le jeu en connaissant 15 Charmes et 10 sortilèges du Premier Cercle.*

Le tableau ci-dessous propose deux valeurs, selon la capacité que vous souhaitez donner à vos sorciers au début de vos parties.

	Charmes	1er C	2ème C	3ème C
Rang 0	10/5			
Rang 1	15/10	10/5		
Rang 2	20/15	15/10	10/3	
Rang 3	25/20	20/15	15/5	5/1

5. Apprentissage

Deux méthodes d'apprentissage sont proposées ici : l'une nécessitant le recours à des sources externes, l'autre basée sur une accumulation de points, un peu similaire à ce qui est proposé pour l'Alchimie dans le livre de base.

<u>Apprentissage Méthode 1</u>

Apprendre à lancer un sortilège est à la fois une compétence technique qui requiert des savoir-faire (rituels, gestes, paroles, etc.), ainsi qu'une capacité mystique à manipuler la réalité par la volonté (rôle de l'esprit).

Nota : la durée d'apprentissage des sortilèges est laissée à la discrétion des MJ.

Charmes et sorts du Premier Cercle

Pour apprendre ces sortilèges, les personnages doivent acquérir leurs connaissances par l'étude de grimoires cryptiques, de parchemins ésotériques et autres tablettes oubliées. Ils peuvent également progresser au contact d'un maître.

En fonction de vos besoins scénaristiques et au cas par cas, il peut être possible d'apprendre de nouveaux Charmes et sorts du Premier Cercle sous la forme de connaissances octroyées par une force supérieure (familier, démon ou dieu sombre) avec laquelle un contact a été établi.

L'invocation de démons est expliquée dans le livre de base (p. 129). Un démon mineur permet l'apprentissage de Charmes et de sorts du Premier Cercle. En ce qui concerne les familiers, ceux-ci sont évoqués §13.

Sorts des Deuxième et Troisième Cercles

Lorsqu'un personnage atteint 2 points dans la carrière de sorcier, l'étude en solitaire ou auprès d'un sachant ne suffit plus. Il devient alors nécessaire pour le sorcier de passer un pacte avec un démon, ou bien d'avoir un familier à ses côtés, ou encore de faire preuve d'une dévotion sans faille à des forces obscures supérieures comme les dieux sombres (carrière de druide de rang 1). Au MJ de gérer ces aspects en fonction de sa campagne.

Un démon inférieur permet l'apprentissage de sorts du Deuxième Cercle (et de niveau inférieur). Un démon majeur peut enseigner des sorts appartenant à n'importe quel Cercle.

Durée d'apprentissage

La durée d'apprentissage des sortilèges est laissée à la discrétion des MJ, cependant, pour ceux qui n'aiment pas improviser à la volée et qui souhaiteraient laisser aux sorciers la possibilité d'apprendre des sorts pendant un scénario ou une campagne, voici un système qui part du principe que le sorcier bénéficie de calme, de bonnes conditions et du matériel adéquat pour travailler ses nouveaux sortilèges, sous peine de malus éventuels.

Charme : pour apprendre un Charme, il faut d6 jours de travail, minorés de 1 jour par rang de carrière de sorcier (avec un minimum d'1 jour d'apprentissage).

Un sorcier de rang 2 mettra donc d6-2 jours pour apprendre un Charme.

1er Cercle : pour apprendre un tel sortilège, il faut d6 semaines de travail, minorées de 1 semaine par rang de carrière de sorcier (avec un minimum de 1 semaine d'apprentissage).

Un sorcier de rang 2 mettra donc d6-2semaines pour apprendre un sortilège du 1er Cercle.

2ème Cercle : pour un tel sortilège, il faut d6 mois de travail, minorés de 1 mois par rang de carrière de sorcier (avec un minimum de 1 mois d'apprentissage).

Un sorcier de rang 2 mettra donc d6-2mois pour apprendre un sortilège du 2ème Cercle.

3ème Cercle : il ne parait pas possible d'apprendre à maîtriser un tel sortilège en moins de 6 mois, qui constituent ainsi un minimum

Apprentissage Méthode 2

Cette méthode permet au sorcier de concevoir ses propres sorts, sans assistance externe, mais avec un mécanismes de Points de Sorts. Cette méthode permet de garder l'idée d'une magie de conception «libre », mais pas au cours des aventures.

À chaque fin d'aventure, le sorcier gagne un nombre de Points de Sorts (PS) égal à son rang. Il peut ensuite dépenser ou accumuler ses Points de Sorts selon le barème suivant :

- 2 PS : 1 Charme
- 4 PS : 1 sort du Premier Cercle
- 7 PS : 1 sort du Second Cercle
- 15 PS : 1 sort du Troisième Cercle

Lorsque le sorcier veut créer son sort, il dépense les PS nécessaires et décrit son sortilège au MJ, qui valide avec lui sa pertinence et faisabilité. Le MJ a naturellement le dernier mot, et peut s'aider des exemples de sorts présents dans ce document pour aider le joueur.

Les PS sont dépensés, et le sort est acquis, sans besoin d'un jet. Les sorts ainsi conçus peuvent soit provenir directement des listes de cet ouvrage, soit en être dérivés, soit être des créations nouvelles, au gré du MJ et de son joueur sorcier.

Durée d'apprentissage

Avec cette méthode, la durée est simulée par l'acquisition des Points de Sorts au fur et à mesure des aventures, et représente donc le temps d'étude du sorcier.

6. Lancer un sortilège

lancer un sort : 2d6 + Esprit + Carrière de Sorcier + Modificateurs

Puissance du sort	Difficulté	Modificateur	Points de Pouvoir	Coût minimum
Charme	Automatique	-	1 à 2	1
	Très Facile	+2		
	Facile	+1		
Premier Cercle	Moyenne	0	5	2
	Ardue	-1		
Deuxième Cercle	Difficile	-2	10	6
	Très Difficile	-4		
Troisième Cercle	Impossible	-6	15	11
	Héroïque	-8		

Dans le cas d'un échec normal, le coût minimum du sort est dépensé en Points de Pouvoir et aucun effet ne se produit. De plus, 1 ingrédient au hasard (si applicable) est détruit.

Dans le cas d'un échec total, tout les PP prévus sont perdus et 1 ingrédient au hasard est perdu. De plus, un effet catastrophique se produit.

Si vous utilisez les règles de Magie maléfique, des contraintes supplémentaires s'appliquent, cf. §13 Magie dangereuse.

Dans tout les cas, la table sur la page suivante peut vous donner des idées d'effets suite à un échec critique.

7. Tableau des échecs critiques

Dés (4d6)	Effet
4	Le sorcier a un bref aperçu de ce qu'est réellement le Néant, il doit réaliser un jet de frayeur.
5	Le modificateur de difficulté de lancement des sortilèges est augmenté de 1 pendant 1 scène.
6	Le sorcier reçoit un dé de malus pour lancer des sortilèges pendant 1 scène.
7	Le modificateur de difficulté de lancement des sortilèges est augmenté de 1 pendant 24 h.
8	Le sorcier reçoit un dé de malus pour lancer des sortilèges pendant 24 heures.
9	Le modificateur de difficulté de lancement des sortilèges est augmenté de 2 pendant 24 h.
10	Le sorcier s'évanouit pendant 1d6 minutes.
11	Le sorcier ne peut plus lancer de sortilèges pendant 1 scène.
12	Le sorcier perd 1 PV et reçoit un dé de malus pour lancer des sortilèges pendant 24 heures.
13	Le sorcier ne peut plus lancer de sortilèges du même niveau ou supérieur pendant 24 heures.
14	Le sorcier perd connaissance pendant 1d6 heures
15	Le sorcier ne peut plus lancer de sortilèges pendant 24 heures.
16	Le modificateur de difficulté de lancement des sortilèges est augmenté de 2 jusqu'à ce que le sorcier ait pu se reposer pendant 48 heures.
17	Le sorcier perd 1d6 PV et reçoit un dé de malus pour lancer des sortilèges pendant 24 h.
18	Le sorcier ne peut plus lancer de sortilèges pendant 1d6 jours.
19	Le sorcier subit les effets du sort qu'il essayait de lancer. Si ce n'est pas possible, il reçoit un dé de malus pour lancer des sortilèges pendant 1d6 jours.
20	Le sort est lancé, mais change de cible. Il vise un allié si lancé sur un ennemi et un ennemi si lancé sur un allié.
21	Un dieu sombre fait une brève apparition dans notre dimension, libérant une onde de douleur et de frayeur. Tous ceux qui se trouvent à portée de l'onde (rayon de 5 mètres) subissent 2d6 de dégâts et doivent faire un jet de frayeur.
22	Une force maléfique en contact avec le sorcier décide de lui retirer une partie de son énergie vitale. Il perd 1 point de *vigueur*. Un jet de vigueur autorisé par semaine pour le récupérer, sur un échec, le point est définitivement perdu.
23	Une partie de l'âme du sorcier lui est arrachée et est dévorée par des entités maléfiques. Il perd 1 point d'*esprit.*
24	Le sorcier provoque accidentellement l'arrivée d'une créature du Néant.

8. Puissance des sortilèges

Les sortilèges sont répartis en quatre catégories : les Charmes et les sorts de Premier, Deuxième et Troisième Cercles (cf. règles de base).

Charmes :

Les Charmes coûtent rarement plus de 1 Point de Pouvoir et ne nécessitent un jet d'action que lorsqu'ils affectent directement une créature (comme par exemple avec les sortilèges affectant l' *esprit*), ou si le sorcier a été dépossédé de ses fétiches et amulettes (ce qui augmentera également le coût en Points de Pouvoir).

Sorts du Premier Cercle :

Les sorts du Premier Cercle coûtent 5 Points de Pouvoir, et vous devez respecter la (ou les) condition(s) d'incantation obligatoire(s) pour pouvoir lancer un sortilège de cette puissance. Pour chaque condition d'incantation facultative que le sorcier choisit de remplir au-delà des conditions obligatoires, le coût est réduit de 1 point avec un coût minimum de 2 Points de Pouvoir.

Conditions d'incantation : *Objet spécial / Ligne de vue / Temps d'incantation / Focaliseur / Connaissances spéciales /Ostentation / Heure propice / Rituel de purification / Blessures / Rituel de groupe.*

Sorts du Deuxième Cercle :

Ces sorts coûtent 10 Points de Pouvoir. Pour chaque condition d'incantation facultative que le sorcier choisit de remplir au-delà des conditions obligatoires, le coût est réduit de 1 point, jusqu'à un minimum de 6 Points de Pouvoir.

Conditions d'incantation : *Objet spécial /Ingrédient rares / Focaliseur permanent /Temps d'incantation / Sacrifice rituel /Influence de la lune / Jeûne / Blessures /Rituel de groupe.*

Sorts du Troisième Cercle :

Extrêmement rares, ces sorts coûtent 15 Points de Pouvoir. Pour chaque condition d'incantation facultative que le sorcier choisit de remplir, le coût est réduit de 1 point, jusqu'à un minimum de 11 Points de Pouvoir.

Conditions d'incantation : *Mortification /Temps d'incantation /Sacrifice rituel /Conjonction astrale / Lieu de pouvoir /Transformation démoniaque / Blessures /Rituel de groupe.*

9. Concentration

Certains sortilèges, une fois lancés, demandent au sorcier de maintenir sa concentration afin de les faire durer dans le temps. Pour cela, la carrière appropriée peut être celle de sorcier ou n'importe quelle autre carrière dans laquelle on doit régulièrement faire preuve de concentration.

En se concentrant, le personnage est considéré comme ayant une défense réduite à 0 (ou -1 si sa valeur de défense est -1), et il ne peut réaliser que des actions très simples, comme marcher, parler, prendre et utiliser un objet, mais pas courir, combattre ou s'engager dans des actions complexes.

Maintenir la concentration : 2d6 + Esprit + Carrière appropriée + Modificateurs

Le(s) modificateur(s) peuvent être, par exemple, les dégâts subits ou l'intensité des perturbations endurées. Le degré de réussite du test peut indiquer pendant combien de temps le sort est maintenu (en rounds, minutes, etc...) avant le prochain test de concentration.

En outre, en fonction des circonstances ou si l'environnement du sorcier change brusquement (s'il est victime d'une attaque par exemple), le personnage doit faire un test de concentration pour savoir s'il arrive à maintenir son sortilège ou si ce dernier est interrompu.

Ex : *Ydhranor le sorcier est confronté à une horde de héros malveillants voulant l'empêcher d'asservir un village de paysans proche de sa tour. Il a dressé une barrière magique dans un couloir en attendant l'aide de sa garde personnelle, mais déjà blessé, il doit maintenir son sortilège avec un test de concentration. Il fait un test d'esprit (3) dont le niveau de difficulté est difficile (-2). Le jet de dés se décompose ainsi : 2d6 + 3 (esprit) + 2 (rang de sorcier) - 2 (niveau de difficulté difficile).*

10. Récupérer des Points de Pouvoir

Charmes : le sorcier récupère à midi ET à minuit tous les Points de Pouvoir dépensés pour lancer des Charmes.

Premier Cercle : il récupère à midi OU à minuit 4 Points de Pouvoir dépensés pour lancer des sorts du Premier Cercle. Il doit choisir à la création du personnage et une fois pour toutes à quel moment de la journée il récupère ses Points de Pouvoir.

Deuxième et Troisième Cercle : les Points de Pouvoir dépensés pour lancer des sorts des Deuxième et Troisième Cercles sont récupérés au rythme de 4 points par mois lunaire. C'est en général lors de la première nuit de pleine lune, mais un sorcier peut toujours choisir une autre phase du cycle lunaire.

De plus, à chaque fois qu'un sorcier lance un sort du Troisième Cercle, il perd définitivement 1 Point de Pouvoir. Cette pénalité peut être échangée contre la perte définitive d'un point d'*attribut* (ce qui peut éventuellement amener ce dernier dans les négatifs)

II. Magie dangereuse

Dans Barbarians of Lemuria, la magie est dangereuse et entraîne les sorciers dans sa spirale négative. Ce chapitre propose deux règles optionnelles permettant de simuler ce danger : la première sur le long terme, qui ajoute une notion de corruption, la seconde plutôt sur le court-terme en réduisant les options de réussite pour les sorciers.

Magie corruptrice

La sorcellerie est corruptrice. Si son apprentissage produit déjà des effets négatifs (voir §1 Carrière dangereuse), son utilisation sur le long terme entraîne obligatoirement des altérations physiques et mentales irréversibles.

Lorsqu'un sorcier lance des sorts, il s'expose à la corruption progressive de tout son être. Concrètement, le personnage gagne des points de corruption à chaque fois qu'il lance un sort agressif (à l'exception des Charmes). Les sorts à vocation « utilitaires » sont, eux, moins corrupteurs à court terme.

Lorsque le personnage atteint un score de x points de corruption (à vous d'en déterminer le seuil), il doit choisir un nouveau Désavantage ou laisser le MJ lui attribuer une affliction (cf. Tableaux des Afflictions §15 et 16).

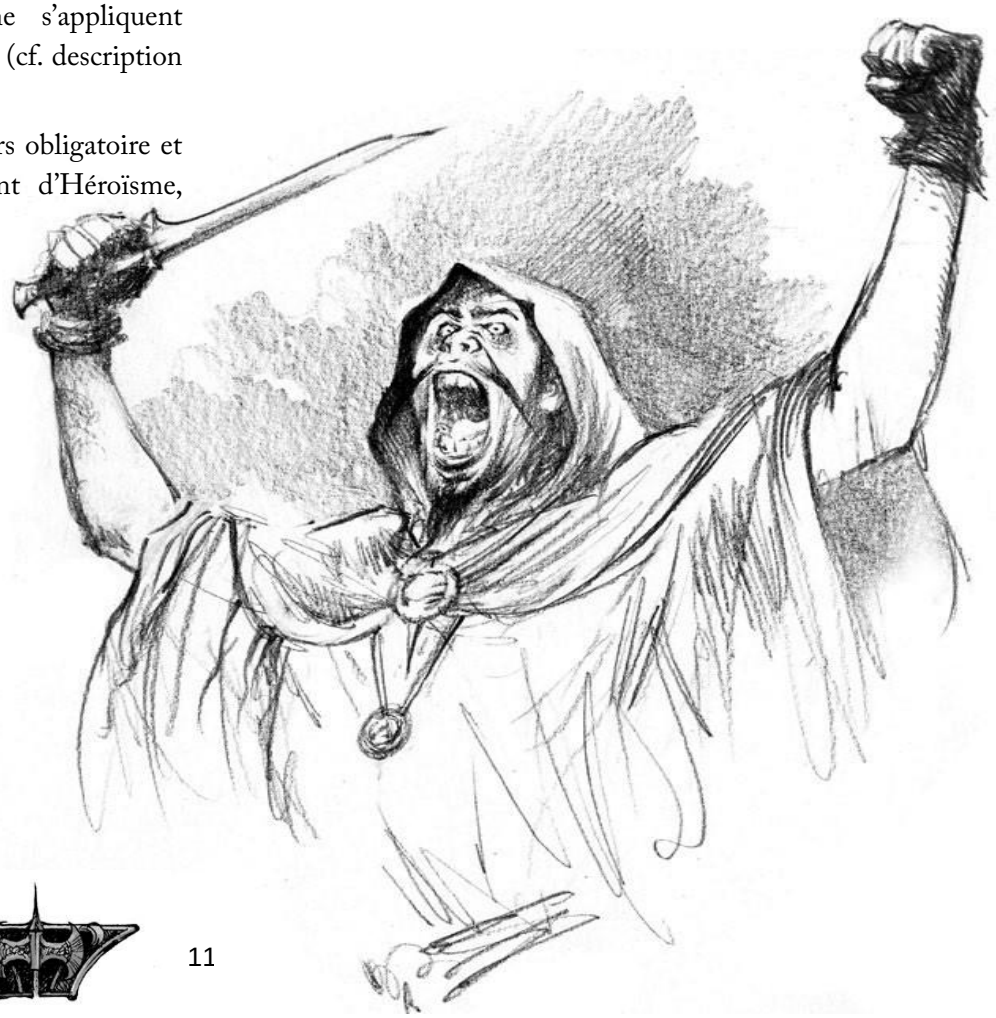
L'utilisation des Charmes n'entraîne pas de corruption immédiate du sorcier. Éventuellement 1 à 2 points de corruption par partie, en fonction de leur utilisation plus ou moins intensive.

		Charmes	1er Cercle	2ème cercle	3ème Cercle
Points de corruption	Utilitaire	1 à 2 par session	1 / 5 sorts	1 / sort	5 / sort
	Agressif		1 / sort	5 / sort	10 / sort

Magie maléfique

Cette option rend la magie plus difficile à réussir, avec les règles suivantes :

- Les Points d'Héroïsme ne s'appliquent jamais aux sorts « agressifs » (cf. description des sortilèges).
- Un échec critique est toujours obligatoire et ne rapporte jamais de Point d'Héroïsme, quel que soit le sort.



12. Nouveaux Avantages et Désavantages

Nouveaux Avantages

Chaudron et athanor : procure un dé de bonus pour les tests d'alchimie.

Familier : un familier est une créature ou une entité qui aide son maître dans la pratique de la sorcellerie par ses connaissances et ses conseils. Il existe deux niveaux de familier : inférieur et supérieur. Le premier achat de cet *avantage* concerne le familier inférieur. Si le sorcier souhaite améliorer son familier au rang supérieur, il doit avoir atteint 2 points dans son rang de *carrière* et acheter l'avantage une 2ème fois (cf. §13 pour plus de détails).

Forteresse mentale : le sorcier est capable de se concentrer malgré le tumulte autour de lui. Il gagne un dé de bonus lors des tests de concentration destinés à maintenir des sortilèges dans le temps.

Incantation immobile : le sorcier peut se passer de gestes pour lancer un sort sans que cela n'affecte la difficulté du lancement de celui-ci. En contrepartie, le sorcier est étourdi pendant 1 round pour un charme, 1 minute pour un sort du 1er cercle, une scène pour un sort du 2ème cercle, une journée pour un sort du 3ème cercle. Durant ce laps de temps, il est désorienté et doit utiliser 1 dé de malus pour tous ses tests.

Incantation silencieuse : le sorcier peut se passer de paroles pour lancer un sort sans que cela n'affecte la difficulté du lancement de celui-ci. En contrepartie, le sorcier est étourdi pendant 1 round pour un charme, 1 minute pour un sort du 1er cercle, une scène pour un sort du 2ème cercle, une journée pour un sort du 3ème cercle. Durant ce laps de temps, il est désorienté et doit utiliser 1 dé de malus pour tous ses tests.

Magie de sang : le sorcier peut utiliser son sang pour alimenter le lancement d'un sortilège. Il peut s'entailler les bras, pleurer ou vomir sang, etc... Cela doit être visuel et impressionnant. Pour chaque tranche de 2 points de dégâts physiques subis, la difficulté de lancement du sort baisse d'un point. Cela s'ajoute aux éventuelles conséquences de la condition d'incantation nommée « Blessures » (cf. page 151 du livre de base).

Ongles-griffes : les ongles du sorcier deviennent de véritables griffes (d6 dégâts).

Rage malfaisante : le sorcier peut déchaîner sa rage et sa haine pour alimenter un sort. En utilisant plus de Points de Pouvoir, il peut ainsi abaisser la difficulté de lancement du sort. La difficulté baisse d'un cran par Point de Pouvoir consommé en plus du coût normal. Le sorcier perd également 1 point de vitalité par Point de Pouvoir dépensé en plus.

Ex : *Ydhranor souhaite lancer un sort du premier cercle de difficulté ardue (-1) en utilisant sa seule condition d'incantation obligatoire. En utilisant 6 points de pouvoir au lieu de 5, il peut ainsi réduire la difficulté de l'incantation de 1 point (difficulté moyenne 0), mais il perd également 1 PV.*

Nouveaux Désavantages

Animaux hostiles : les animaux sont systématiquement hostiles envers le sorcier. Les chiens aboient, les chats s'enfuient, les chevaux ruent et les prédateurs attaquent.

Cannibalisme : le sorcier doit se repaître régulièrement de chair humaine fraîche.

Flétrissement : les plantes fanent et le fruits et légumes pourrissent sur le passage du sorcier.

Incantation verbeuse : le sorcier ne peut pas lancer de sort sans déblatérer toute une litanie. Le temps d'incantation du sort est d'au moins une minute complète (6 rounds de combat) pour un Charme, 1d6 x 30 minutes pour un sort de 1er cercle, 1d6 x 2 heures pour le 2ème cercle et de 3d6 heures pour le 3ème cercle.

Nécrophage : le sorcier ne peut plus se nourrir sainement et il a une envie irrépressible de se nourrir de cadavres humains en putréfaction (dont la mort date de plus de 7 jours).

Nécrophile : le sorcier doit assouvir ses pulsions sexuelles avec des cadavres.

Possession : le sorcier est possédé par un esprit pervers de type poltergeist qui vient le distraire aux mauvais moments. Le poltergeist est un esprit immatériel et invisible, et il ne peut pas être détruit

de manière conventionnelle. Un rituel de 2ème cercle peut débarrasser le sorcier de l'esprit pendant une semaine.

Putréfaction : le corps du sorcier s'assèche et se décompose lentement comme s'il était mort. Une odeur de putréfaction l'entoure en permanence et les parfums les plus capiteux ne parviennent pas à la camoufler. Le sorcier subit un dé de malus à toutes ses interactions sociales.

13. Familiers

Le familier est une entité spirituelle et mystique souvent incarnée dans un animal (chat noir, corbeau, hibou, rat, etc.) ou un objet (miroir, boule de cristal, bâton, amulette, etc...). Il est l'équivalent d'un démon, mais non combattant et totalement orienté vers l'érudition.

Un familier apporte une aide à son maître sous la forme de connaissances occultes et de sortilèges. Il est toujours capable de communiquer avec celui-ci à courte portée (moins de 10 mètres). Le familier est lié au sorcier par un pacte mystique puissant (explicite ou implicite, oral ou écrit) qui lui interdit de l'agresser et/ou de conspirer contre lui.

Bien évidemment, en échange de ses savoirs et conseils, il exigera du sorcier des contreparties plus ou moins importantes.

Ces contreparties peuvent prendre des formes variées :

- Services divers (détruire un temple, assassiner quelqu'un, commettre des actes odieux, etc...),
- Nourriture (cela peut être n'importe quoi : cadavre, pierres précieuses, encens, alcool, etc...),
- Sacrifices d'animaux ou d'humains, du sang de vierge, des âmes, ...

Le familier s'acquiert sous la forme d'un *Avantage* (cf. Nouveaux Avantages §12) et il existe deux niveaux de familier (inférieur et supérieur). La première fois que cet *Avantage* est acquis, il concerne le familier inférieur. Ce familier permet uniquement l'apprentissage de Charmes et de sortilèges du Premier Cercle.

Si le sorcier souhaite améliorer son familier au rang supérieur, il doit avoir atteint 2 points dans le rang de *carrière* de sorcier et acheter l'avantage une seconde fois. Un familier de rang supérieur permet l'apprentissage de tous les types de sortilèges.

Le familier n'est pas considéré comme un combattant (vous pouvez cependant lui créer un profil si besoin), mais il détient une réserve de points de pouvoir utilisable par le sorcier :

Cinq points pour une familier inférieur et 10 points pour une familier supérieur. Ces points se récupèrent de la même manière que pour le sorcier (cf. §10).

14. Archétypes

Dans BoL, la description du métier de sorcier reste vague afin de laisser la liberté aux joueurs de décliner leurs personnages selon leurs idées. À chacun d'inventer son sorcier. Cependant, afin de vous faciliter la tâche ou vous aider à trouver l'inspiration, voici un paragraphe optionnel décrivant quelques archétypes (déclinables au masculin comme au féminin) destinés à thématiser rapidement vos sorciers.

Le Sorcier (selon le livre de base)

Les sorciers sont à la fois craints et respectés. Personne ne les fréquente volontiers à moins d'une absolue nécessité car, dans leur grande majorité, ce sont des êtres immoraux et déséquilibrés, quand ils ne sont pas totalement déments et malfaisants.

Les sorciers vivent généralement seuls, uniquement entourés de quelques serviteurs ou d'un apprenti. Ils s'adonnent à l'étude de sciences ésotériques comme l'astrologie, l'astronomie et la démonologie, recherchent fiévreusement d'antiques manuscrits interdits renfermant un savoir occulte, quand ils ne concluent pas des pactes avec les démons afin d'apprendre des mots de pouvoir capables de façonner le tissu de la réalité.

Beaucoup sont originaires de Zalut, la cité des magiciens, mais on trouve des sorciers de moindre envergure dans presque toutes les grandes cités de Lémurie (à l'exception de Tyrus, où ils sont proscrits).

Avantages : *bibliothèque savante, érudit, magie des Rois-Sorciers, perspicace, pouvoir du Néant, résistant à la magie, savant.*

Désavantages : *addiction, arrogant, distrait, indigne de confiance, inquiétant, malédiction de Morgazzon, mauvaise réputation, non-combattant, obsession, phobie, signe distinctif, souffreteux.*

La vieille Sorcière solitaire

Elle vit dans une hutte au fond des bois ou dans un marais putride. Elle prépare des potions et des poisons, converse avec les animaux et les esprits de la forêt. Elle est vieille, laide, vilaine, frustrée, colérique et souvent folle. Tout à la fois alchimiste, druide et médecin, elle vénère des esprits surnaturels malveillants ou des divinités sombres et oubliées.

La sorcière acquiert son savoir en échangeant des recettes et formules avec ses congénères au cours de sabbats, ou auprès d'un familier. Elle débute généralement comme apprentie auprès d'une autre sorcière puis rejoint un cercle formé avec ses congénères et se réunissant plusieurs fois par an. Une fois les bases acquises (sorcière de rang 1), elle peut quitter l'apprentissage pour s'établir dans sa propre demeure. Elle peut rester dans le cercle rejoint initialement, en rejoindre un autre ou en créer un nouveau.

Une sorcière des bois est généralement maléfique et malveillante, souvent animée par sa haine envers le reste de l'humanité.

Avantages : *chaudron et athanor, familier, magie des Rois-Sorciers, pisteur des marais, pouvoir du Néant, ongles-griffes, résistant aux poisons, roi de la jungle, rage malfaisante, santé de fer, savant, sentir la magie, vision nocturne.*

Désavantages : a*ddiction, âgé, arrogant, bigleux, borgne/oreille coupée, bouseux, cannibalisme, dur d'oreille, fanatique, hostilité des animaux, impétueux, indigne de confiance, inquiétant, malédiction de Morgazzon, maudit, mauvaise réputation, non-combattant, obsession, phobie, repoussant,signe distinctif, taciturne, traqué.*

Le vil Nécromancien

Ce sorcier vit près des cimetières ou des catacombes. Il exhume des cadavres, s'entoure de goules soumises et de servants nécrophages. Bien souvent, il est adepte de la face sombre du dieu Nemmereth, étudiant la mort et les morts-vivants ainsi que les esprits des trépassés.

Il est souvent très érudit, à la fois alchimiste, médecin et druide. Les nécromanciens obtiennent leurs connaissances en lisant de vieux grimoires recouvert de peau humaine et en communiquant avec les esprits des morts. Leur science de l'occulte et la corruption finissent bien souvent par les flétrir et les rendre complètement fous, ainsi que cannibales, nécrophages et/ou nécrophiles.

Les sortilèges des nécromanciens tournent autour du thème de la mort : réanimation de cadavre, création de squelettes ou de zombies, de nécropèdes, de mains cavaleuses, transformation en liche ou en Morgal, résurrection maléfique, communication avec les esprits, etc.…

Les nécromanciens sont en général des citadins, mais certains logent près d'ancien champ de batailles ou d'antiques nécropoles oubliées. Ils peuvent être, en apparence, des esthètes raffinés et des hôtes exquis et, en véritables gourmets, capables de savourer votre foie avec la plus merveilleuse des sauces au vin de Lémurie. Ils se délecteront en se baignant dans votre sang ou en recousant le bras d'un cadavre à la place de votre bras fracturé.

Avantages : *chaudron et athanor, familier, magie des Rois-Sorciers, ongles-griffes, pouvoir du Néant, rage malfaisante, savant, sentir la magie.*

Désavantages : *addiction, âgé, arrogant, cannibalisme, fanatique, flétrissement, gars de la ville, hostilité des animaux, impétueux, indigne de confiance, inquiétant, malédiction de Morgazzon, maudit, mauvaise réputation, nécrophage, nécrophile, non-combattant, obsession, phobie, putréfaction, repoussant, signe distinctif, taciturne, traqué.*

Le Démonologiste pervers

Le démonologiste est un adepte des Dieux Sombres. Il cherche le pouvoir à travers la connaissance et le contrôle des puissances démoniaques assujetties à ces dieux. Il est donc à la fois druide et sorcier et souvent un alchimiste accompli.

Il est généralement suffisant et dévoré par l'ambition. Mégalomane, il se pense supérieur aux autres, car détenteur de La Connaissance Interdite. Grâce à ses dévotions, il a obtenu de sa divinité un mentor démoniaque qui le guide dans sa déchéance en échange de son âme et des âmes de victimes qu'il sacrifie volontiers à son dieu sombre tutélaire.

Le mentor démoniaque peut être un démon ou prendre la forme d'un familier qui peut servir au sorcier à communiquer directement avec son dieu tutélaire (un miroir, une statue, etc...). Le mentor démoniaque octroie des connaissances occultes et des sortilèges, mais demandera toujours un prix élevé en échange.

Avantages : *chaudron et athanor, érudit, familier, magie des Rois-Sorciers, ongles-griffes, pouvoir du Néant, savant, sentir la magie.*

Désavantages : *addiction, âgé, arrogant, fanatique, hostilité des animaux, impétueux, indigne de confiance, inquiétant, malédiction de Morgazzon, maudit, mauvaise réputation, non-combattant, obsession, phobie, repoussant, signe distinctif, taciturne, traqué.*

Le Mage érudit

Ce type de sorcier s'adonne à des recherches fondamentales sur la magie au sens large. Son ambition dévorante n'est pas muée par la recherche du pouvoir, mais uniquement par la compréhension et le savoir. C'est l'archétype le moins corrompu et le moins maléfique. Toutefois, son dangereux labeur l'a conduit à la solitude, bien qu'il soit en permanence entouré de serviteurs pour effectuer les tâches domestiques qu'il néglige.

Il est souvent taciturne et toujours occupé. Se sachant mortel, il travaille sans cesse. Ses recherches l'ont mené aux bords du gouffre. Épuisé, solitaire, la folie le guette en permanence. Souvent affublé de paranoïa (tout le monde veut ses secrets chèrement acquis), il est devenu aigri avec le temps et peut être très agressif envers ceux qui le dérangent.

Le magicien acquiert ses sorts à l'aide de grimoires, tablettes et parchemins. Ses sorts relèvent la plupart du temps du domaine de la connaissance et des enchantements (sortilèges utilitaires). C'est un alchimiste accompli et, bien sûr, un érudit ; les magiciens les plus sages évitant, en outre, d'utiliser les sortilèges agressifs afin de rester épargnés le plus longtemps possible par la corruption.

Le magicien part à l'occasion en expédition pour fouiller des ruines oubliées et acquérir de nouveaux grimoires ou fragments de connaissance issue de l'antique race des Rois-Sorciers. Il lui arrive parfois de former des apprentis.

Avantages : *bibliothèque savante, chaudron et athanor, érudit, familier, laboratoire fourni, savant, sentir la magie.*

Désavantages : *addiction, âgé, arrogant, distrait, dur d'oreille, fanfaron,* foie jaune, *gars de la ville, hostilité des animaux, impétueux, indigne de confiance, inquiétant, lubrique, malédiction de Morgazzon, maudit, mauvaise réputation, non-combattant, obsession, phobie, repoussant, signe distinctif, taciturne, traqué.*

Le Devin dément

Bourré de drogues, il a des visions énigmatiques qui prédisent un avenir inéluctable. Farfouillant dans les entrailles fumantes d'une victime qu'il vient d'éventrer, il explore les possibilités des fils du Destin.

Le devin ne voit jamais un avenir radieux. Astrologue, il sait que lorsque les étoiles et les constellations s'aligneront, cela provoquera la chute de la civilisation. Il n'y a aucun espoir, ce n'est qu'une question de temps.

Le devin est généralement un prêtre déchu devenu druide, parfois médecin et parois alchimiste. Oracle du désespoir, il a été maudit par les dieux et c'est de là qu'il tient son pouvoir et ses sortilèges. Rendu fou par ce qu'il a vu, il a tendance à développer de dangereuses obsessions.

Les sortilèges du devin se concentrent autour des arts divinatoires, des malédictions ou des prophéties funestes. Il peut user de sort de vision à distance à travers des boules de cristal ou encore être un astrologue capable de cartographier l'univers pour définir les événements qui vont avoir lieu.

Ce type de sorcier se trouve le plus souvent dans l'entourage des puissants notables souhaitant utiliser leur sinistre sorcellerie comme atout politique (qui n'a jamais souhaité connaître le futur ?).

Avantages : *amis haut placés, artiste, beau parleur, chaudron et athanor, érudit, familier, magie des Rois-Sorciers, pouvoir du Néant, savant, sentir la magie.*

Désavantages : *addiction, cupide, hostilité des animaux, impétueux, lubrique, malédiction de Morgazzon, maudit, noncombattant, obsession, phobie, signe distinctif, taciturne, traqué.*

L'Intrigante de Cour

L'intrigante est identique à une courtisane, mais avec la sorcellerie en plus ! Une sorcière-catin, qui se sert de ses charmes pour manipuler des hommes (ou des femmes) bien placés au nom d 'une cause ou pour son propre bénéfice.

Afin d'obtenir plus de pouvoir à la cour où elle sévit, l'intrigante use d'une magie coercitive, manipulant les gens, les rendant dépendants en utilisant des drogues et des plaisirs exotiques, ainsi qu'en abusant de la séduction et du chantage. Elle est tout-à-fois séductrice, espionne et souvent alchimiste. Ses sortilèges provoquent le désir chez ses victimes et servent à les abuser et à les tromper.

Le plus souvent l'intrigante obtient ses recettes auprès de consœurs, car elles font souvent partie d'ancestrales sociétés secrètes ou sectes adorant Fillana ou Lilandra dans le meilleur des cas, mais plus souvent Tharungozoth ou Zylidith.

L'intrigante corrompt ses victimes en usant de la débauche et en organisant des orgies de sexe et de drogues pour ensuite les faire chanter ou les rendre dépendantes. Qu'elle soit au service d'un roi, d'une guilde marchande ou d'un dieu sombre, elle utilise souvent des poupées liées à ses victimes et servant de catalyseur pour lancer ses sorts (comme les poupées vaudou).

Avantages : *agilité de l'homme-oiseau, amis dans la pègre, amis haut placés, artiste, athlète, attirant, beau parleur, bien né, chaudron et athanor, discret, doigts de fée, érudit, familier, fortuné, laboratoire fourni, magie des Rois-Sorciers, maître du déguisement, perspicace, pouvoir du Néant, résistant aux poisons, savant, sentir la magie, vision nocturne, vigilant.*

Désavantages : *addiction, cupide, gars de la ville, hostilité des animaux, impétueux, lubrique, malédiction de Morgazzon, maudit, non combattant, obsession, phobie, signe distinctif, taciturne, traqué.*

15. Tableau des afflictions physiques

Afflictions physiques	Description	Modificateur
Affaiblissement	Le sorcier devient malingre et faiblard.	- 1 en *vigueur.*
Cornes	Une paire de cornes pousse sur le front du sorcier.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Échine déformée	L'échine dorsale du sorcier se déforme et laisse apparaître des protubérances osseuses pointues.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Flétrissement	Les plantes fanent sur le passage du sorcier.	Voir nouveaux *Désavantages.*
Jambes démoniaques	Les jambes du sorcier deviennent comme celle des boucs, poilues et pourvues de sabots.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Malformation	Le corps du sorcier se tord. Il devient voûté, bossu et ses membres se vrillent.	- 1 en *agilité.*
Peau colorée	La peau du sorcier devient noire de jais et légèrement luisante pendant la nuit.	- 1 en *aura* et 1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Peau cloquée	La peau du sorcier se recouvre de cloques et pustules de tailles variables.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Peau écailleuse	La peau du sorcier devient écailleuse (sans bonus d'armure) et sa langue fourchue comme celle des serpents.	1 d*é de malus* dans les interactions sociales.
Peau squameuse	La peau du sorcier devient caoutchouteuse et sa langue longue et préhensile comme celle des batraciens.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Putréfaction	Le corps du sorcier se décompose lentement comme s'il était mort. Une odeur de putréfaction l'entoure en permanence.	Voir nouveaux *Désavantages.*
Queue démoniaque	Une queue démoniaque de 1 m pousse sur le coccyx du sorcier (dissimulable).	1 *dé de malus* dans les interactions sociales
Queue reptilienne	Une queue reptilienne de 1 m pousse sur le coccyx du sorcier (non dissimulable).	- 1 en *aura* et 1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Repoussant	Repoussant (cf. Désavantages livre de base p.46).	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Stérilité	Les organes génitaux du sorcier s'atrophient et ne fonctionnent plus. Il perd également toute libido.	-
Yeux luminescents	Les yeux du sorcier deviennent rouges et luminescents (ils sont visibles dans le noir).	1 *dé de malus* dans les interactions sociales

16. Tableau des afflictions mentales

Afflictions mentales	Description	Modificateur
Agoraphobie	Le sorcier devient agoraphobe, il ne peut plus vivre en ville ou se terre dans sa demeure sans sortir.	-
Cannibalisme	Le sorcier doit se repaître de chair humaine fraîche.	Voir nouveaux *Désavantages.*
Démence	Le sorcier est atteint de démence précoce. Il perd la mémoire immédiate et devient parfois confus.	-1 en *esprit.*
Dépression	Le sorcier est envahi par la tristesse et un sentiment de désespoir. Il n'a plus la même force d'action.	1 *dé de malus* sur certains tests.
Dysmorphophobie	Le sorcier se croit, à tort, transformé par la sorcellerie.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Écholalie	Le sorcier répète les paroles des autres individus l'entourant.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Échopraxie	Le sorcier répète les gestes des autres individus l'entourant.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Mégalomanie	Le sorcier est atteint par la folie des grandeurs.	Affliction fréquente.
Narcissisme	Le sorcier a tant d'estime pour lui-même qu'il en devient égoïste et égocentrique.	Affliction fréquente.
Narcolepsie	Le sorcier peut s'endormir involontairement à n'importe quel moment.	-
Nécrophagie	Le sorcier a une envie irrépressible de se nourrir de cadavres humains en putréfaction (dont la mort date de plus de 7 jours	Voir nouveaux *Désavantages.*
Nécrophilie	Le sorcier doit assouvir ses pulsions sexuelles avec des cadavres.	Voir nouveaux *Désavantages.*
Paranoïa	Le sorcier a la sensation d'être menacé, persécuté.	
Pica	Le sorcier ingère des produits ou objets non nutritif comme de la terre, de la laine, des poussières, etc...	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.
Possession	Le sorcier est possédé par un esprit pervers de type poltergeist.	Voir nouveaux *Désavantages.*
Pyromanie	Le sorcier développe une fascination pour le feu.	Affliction fréquente chez les adorateurs de Zaggath.
Schizophrénie	Le sorcier est victime d'hallucinations et entend des voix qu'il croit réelles. Il a l'impression d'être contrôlé par une force extérieure.	-
TOC	Le sorcier développe des troubles obsessionnels compulsifs.	1 *dé de malus* dans les interactions sociales.

17. Sortilèges

Nom du sortilège

Cercle d'appartenance du sortilège.

Difficulté Indique la difficulté de base du sortilège.

Description

Le sortilège en quelques mots.

Effet

Les conséquences induites par le lancement du sortilège.

Conditions obligatoires

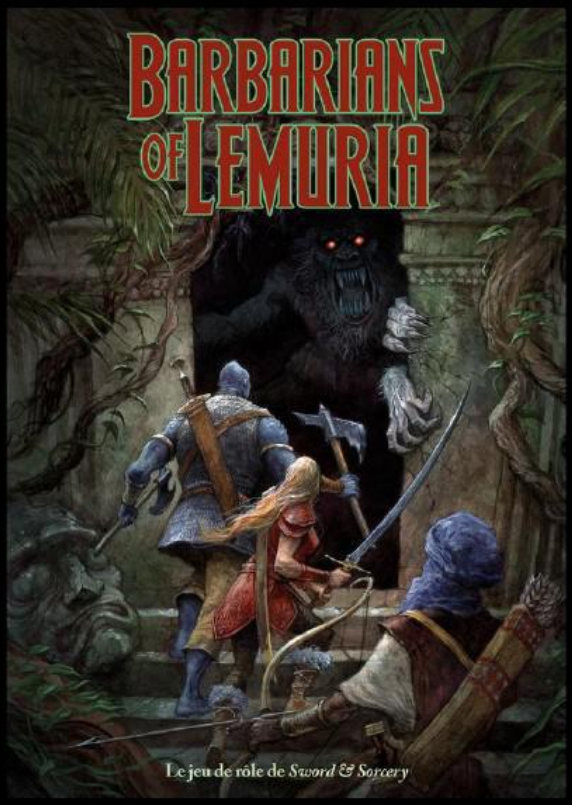
La liste des conditions incantatoires obligatoires pour le lancement du sortilège.

Si celles-ci ne sont pas remplies, le lancement est impossible.

Conditions facultatives

La liste les conditions incantatoires facultatives de lancement du sortilège permettant de diminuer le coût de celui-ci en points de pouvoir.

Durée Indique la durée initiale du sort.
Prolongation Indique si le sortilège peut être prolongé.
Concentration Indique si le sorcier doit rester concentré.



Indique un sortilège agressif, accélérant la corruption du lanceur (si la corruption est utilisée).

Indique un sortilège utilitaire, moins corrupteur à court terme (si la corruption est utilisée).

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Nota : les objets et focaliseurs utilisés sont détruits lors du lancement du sortilège, sauf si le contraire est clairement indiqué.

18. Grimoire des Charmes

38 Charmes :

Aveuglement : Permet au sorcier de faire exploser une boule de lumière extrêmement vive dans l'une de ses mains.

Bouche magique : Permet de lier par enchantement un message à un objet.

Brume de Magha : Permet la formation d'un épais nuage de brume d'environ $10m^3$, y compris dans un endroit fermé.

Charmeur de serpent : Permet de charmer les serpents de petite taille.

Chute ralentie : Permet de ralentir la vitesse de chute d'un objet ou d'un être vivant.

Clé de sang : Permet d'ouvrir des portes ou des coffres verrouillés de conception simple.

Comme neuf : Permet de réparer un objet simple très usé ou endommagé (arme, outil, armure, etc...). L'objet doit être dépourvu de mécanismes complexes.

Corrosion : Permet de fragiliser un objet de métal pour le rendre plus facilement cassable.

Douleur : Permet de provoquer une violente douleur momentanée chez la victime du sort.

Étincelles : En claquant des doigts, le sorcier permet à ceux-ci de produire des étincelles et des petites flammes.

Fortune de Piandra : En brisant un petit fétiche, le sorcier voit sa chance augmenter de manière temporaire.

Frayeur : Permet d'effrayer momentanément la cible du sort en projetant dans son esprit l'objet de l'une de ses peurs.

Hypnose : Permet d'hypnotiser instantanément un être humain consentant afin que celui-ci réponde à une question avec sincérité.

Inodore : Permet au sorcier de rendre une personne ou un animal inodore.

Langage des plantes : Permet de communiquer simplement avec une plante.

Lecture d'esprit : Permet de lire les pensées immédiates d'un être humain.

Localisation d'objet : Permet de localiser un objet que le sorcier recherche.

Lumière de Zalkyr : Permet de produire de la lumière.

Maladresse : Malédiction mineure permettant de faire trébucher la cible ou de lui faire lâcher un objet.

Malchance : Malédiction mineure permettant d'attirer la malchance sur la cible.

Mensonge éhonté : Permet de faire croire à son interlocuteur à la plus invraisemblable des histoires.

Murmures : Permet de parler à une personne sans être entendu.

Piste perdue : Permet au sorcier de ne laisser aucune trace de son passage.

Plaisir de Lilandra : Permet de provoquer le désir sexuel chez la victime du sortilège.

Putréfaction de nourriture : Permet de faire pourrir rapidement boissons et nourriture.

Respiration aquatique : Permet de respirer sous l'eau.

Ricanement sardonique : Le sorcier émet un étrange ricanement à la fois guttural et narquois, comme seuls les sorciers de « *Sword & Sorcery* » savent le faire.

Sceau de canalisation : Permet de marquer une personne ou un objet d'un sceau invisible par le biais duquel le sorcier peut ensuite lancer un sortilège comme s'il se trouvait à l'emplacement du sceau.

Sceptre serpent : Permet de transformer un bâton en serpent.

Sentir la sorcellerie : Permet au sorcier de ressentir les effets de la sorcellerie autour de lui.

Sons illusoires : Permet la création de sons simples (un cri, le bruit d'un animal, une porte qui grince, une chute d'objets, etc...).

Supra audition : Permet d'entendre à travers les murs.

Supra vision : Permet de voir à travers les murs.

Télépathie : Permet de créer un lien télépathique entre vous et une créature consentante.

Trouver la voie : Permet de trouver facilement une issue dans un endroit fermé ou de trouver son chemin en milieu extérieur.

Ventriloque : Permet de prêter la parole à un autre personnage (ou animal, objet etc.).

Vision nocturne : Permet de voir dans l'obscurité la plus complète.

Vision périphérique : Permet au sorcier de voir tout ce qui se passe autour de lui

Aveuglement

Charme

Difficulté +1

Description

Permet au sorcier de faire exploser une boule de lumière extrêmement vive dans l'une de ses mains.

Effet

Tous les êtres sensibles à la lumière et situés à 15m ou moins du sorcier doivent réussir un **jet d'agilité** de difficulté difficile (-2) pour fermer les yeux à temps ou être momentanément aveuglés.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée d6 round
Prolongation Non
Concentration Non

Bouche magique

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de lier par enchantement un message à un objet.

Effet

Lorsque les conditions de délivrance du message définies par le sorcier sont remplies, une bouche magique apparait sur l'objet enchanté et délivre le message.

Conditions obligatoires

Ligne de vue sur l'objet qui délivrera le message.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Jusqu'à délivrance du message
Prolongation Non
Concentration Non

Brume de Magha

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet la formation d'un épais nuage de brume d'environ 10m^3, y compris dans un endroit fermé.

Effet

Une brume naturelle se forme à l'endroit désiré par le sorcier. **Elle gêne la visibilité (2m)**, mais peut rapidement se dissiper en milieu extérieur.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ne pas se trouver en plein jour en milieu aride.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1d6 minutes (ou 1d6+1 round en extérieur)
Prolongation 1 PP pour d6 mn (ou 1 round en extérieur)
Concentration Non

Charmeur de serpent *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de charmer les serpents de petite taille.

Effet

L'animal devient docile (s'il appartient à une espèce agressive) et le sorcier peut le manipuler sans danger (comme un animal domestique).

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Ne pas avoir le désavantage "*animaux hostiles*".

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Chute ralentie

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de ralentir la vitesse de chute d'un objet ou d'un être vivant.

Effet

La vitesse de chute est tellement ralentie qu'aucun dégât ne sera décompté à l'atterrissage de la cible du sortilège.

Le sortilège peut être lancé avant ou pendant la chute, mais dans ce dernier cas, il faut avoir eu le temps d'ingérer la décoction de fluide salivaire d'azhdarkho nécessaire au lancement du sortilège.

Conditions obligatoires

Boire une décoction à base de crachat d'azhdarkho.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Clé de sang

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet d'ouvrir des portes ou des coffres verrouillés par des serrures de conception simple.

Effet

Le sorcier utilise son sang, qu'il répand sur un outil de crochetage, afin de déverrouiller les serrures et les cadenas.

Que l'opération soit réussie ou non, la serrure est abimée dans l'opération et ne pourra plus être ouverte ou fermée avec sa clé.

Un spécialiste pourra tout de même la forcer sur un jet de difficulté difficile (-2).

Conditions obligatoires

Coûte 1 point de vitalité.

Objet spécial : outils de crochetage.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Comme neuf

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de réparer un objet simple très usé ou endommagé (arme, outil, armure, etc...). L'objet doit être dépourvu de mécanismes complexes.

Effet

L'objet ainsi réparé redevient comme neuf pour **1d6 jours**, mais tombera en poussière à l'issue du délai.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir et 1 point de vitalité.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Corrosion

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de fragiliser un objet de métal jusqu'à le rendre plus facilement cassable.

Effet

Le sorcier utilise son sang pour faire rouiller de manière accélérée un petit objet (un cadenas, une chaine, une lame d'épée, etc...). **Celui-ci devient cassant au bout de d6 mn.**

Conditions obligatoires

Coûte 2 point de vitalité.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Douleur *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de provoquer une violente douleur momentanée chez la victime du sort.

Effet

La victime ressent une terrible douleur et ne peut pas agir pendant le round suivant.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible (ex : Toi ! Que tes tripes se liquéfient !).

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 round
Prolongation Non
Concentration Non

Étincelles

Charme

Difficulté Automatique

Description

En claquant des doigts, le sorcier permet à ceux-ci de produire des étincelles et des petites flammes.

Effet

Permet d'enflammer une bougie, une torche ou des objets et liquides inflammables.

Conditions obligatoires

Aucune.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Fortune de Piandra

Charme

Difficulté Automatique

Description

En brisant un petit fétiche, le sorcier voit sa chance augmenter de manière temporaire.

Effet

1 dé bonus sur la prochaine action du sorcier.

Conditions obligatoires

Objet spécial : un petit objet fétiche à briser.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Frayeur *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet d'effrayer momentanément la cible du sort en projetant dans son esprit l'objet de l'une de ses peurs.

Ce sortilège ne fonctionne que sur les humains (Piétaille et Coriaces, mais pas sur les Rivaux).

Effet

La victime doit réussir un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'esprit du sorcier ou s'enfuir.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible (ex : Toi le barbare, tu auras peur !).

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Non

Hypnose *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet d'hypnotiser instantanément un être humain afin que celui-ci réponde à une question avec sincérité (y compris sur un sujet qu'il pourrait avoir oublié, comme un souvenir lointain).

Effet

Le sorcier pose une question dont la réponse est oui ou non. La cible, qui doit être consentante, répondra obligatoirement avec sincérité.

Outre l'esprit de la cible, le degré de difficulté est accru d'un niveau à chaque nouvelle tentative sur la même cible.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Regarder la cible dans les yeux.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Inodore

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet au sorcier de rendre une personne ou un animal inodore.

Effet

La cible du sort (et tout ce qu'elle transporte ou porte sur elle à ce moment là) devient totalement indétectable par le biais de l'odorat.

Conditions obligatoires

Toucher la cible au moment du lancement du sortilège.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Langage des plantes

Charme

Difficulté +1

Description

Permet de communiquer simplement avec une plante.

Effet

Permet d'obtenir des réponses à des questions vraiment très simples, car les centres d'intérêt et le mode de raisonnement des plantes sont très éloignés de ceux des humains.

Il peut être nécessaire au sorcier de réaliser un **jet d'esprit** afin de comprendre le mode de pensée de la plante qu'il questionne (difficulté à déterminer par le MJ en fonction de la plante).

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Lecture d'esprit *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de lire les pensées immédiates d'un être humain.

Effet

Le sorcier comprend ce que pense et ressent la cible au moment même où il sonde son esprit. Cela ne permet pas de connaître le caractère d'une personne ou le fond de ses pensées, ainsi que ses connaissances.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Localisation d'objet

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de localiser un objet que le sorcier recherche.

Effet

Le sortilège donne la direction (mais pas la distance), à vol d'oiseau, de l'objet dont le sorcier donne la description.

Le sorcier doit déjà avoir vu l'objet en question, bien qu'il soit également possible de demander la localisation d'objets génériques connus du sorcier (de l'or, des escaliers, une épée, etc...) avec le coté aléatoire que peut comporter une telle demande.

Conditions obligatoires

Aucune.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Lumière de Zalkyr

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de produire de la lumière.

Effet

Le sorcier désigne un objet qui émet alors de la lumière dans un rayon de 20 mètres.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Maladresse *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Malédiction mineure permettant de faire trébucher la cible ou de lui faire lâcher un objet.

Effet

La cible devient momentanément gauche et lâche ce qu'elle tient ou trébuche et s'étale par terre (au choix du sorcier).

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible (ex : Toi le garde, mais que tu es maladroit !).

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Malchance *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Malédiction mineure permettant d'attirer la malchance sur la cible.

Effet

La victime reçoit **1 dé de malus** sur son prochain jet d'action.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible (ex : Toi le guerrier, ce n'est pas ton jour !).

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 round
Prolongation Non
Concentration Non

Mensonge éhonté *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire croire à son interlocuteur à la plus invraisemblable des histoires.

Effet

La cible croit au mensonge du sorcier et ne se rendra compte de son erreur qu'après un certain laps de temps.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée d6 x 10 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Murmures

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de parler à une personne sans être entendu.

Effet

Le sorcier parle à une personne comme s'il murmurait au creux de son oreille. Personne d'autre que la cible ne peut l'entendre.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Non

Piste perdue

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet au sorcier de ne laisser aucune traces de son passage.

Effet

Le sorcier peut marcher dans l'herbe, traverser des broussailles, progresser dans la jungle, etc... sans laisser la moindre trace de son passage.

Toute tentative de pistage à partir de l'endroit où la trace du sorcier se perd doit être effectuée avec une **difficulté de -4**, très difficile.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Plaisir de Lilandra *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de provoquer le désir sexuel chez la victime du sortilège.

Effet

La cible peut résister au sort en réalisant un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'aura du sorcier, sinon elle s'offre pleinement à lui.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Toucher la peau de la cible.

Être dans un environnement calme.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Putréfaction de nourriture

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de faire pourrir rapidement boissons et nourriture.

Effet

Dans la minute qui suit le lancement du charme, les boissons et/ou la nourriture visées s'abiment immédiatement.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Respiration aquatique

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de respirer sous l'eau.

Effet

Le sorcier boit le sang d'un batracien au moment où il lance le sort.

Puis, sous l'eau, la respiration se fait à travers la peau. Si le sorcier utilise ses poumons, il se noie.

Conditions obligatoires

Objet spécial : sang de batracien.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Ricanement sardonique

Charme

Difficulté Automatique

Description

Le sorcier émet un étrange ricanement à la fois guttural et narquois, comme seuls les sorciers de « *Sword & Sorcery* » savent le faire.

Effet

Tous les auditeurs du rire doivent réussir un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'aura du sorcier ou souffrir **1 dé malus** à leur prochaine action.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Sceau de canalisation

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de marquer une personne ou un objet d'un sceau invisible par le biais duquel le sorcier peut ensuite lancer un sortilège comme s'il se trouvait à l'emplacement du sceau.

Effet

Ce sortilège permet de remplir la condition d'incantation "*Ligne de vue*" sans que la sorcier ait besoin d'être présent.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 2d6 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Sceptre serpent

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de transformer un bâton en serpent.

Effet

Le serpent obéit au sorcier et a une chance sur deux d'être venimeux. Il redevient un bâton lorsqu'il est tué ou que le Charme cesse.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Objet spécial : un bâton (celui-ci n'est pas détruit à la fin du sortilège).

Conditions facultatives

Aucune.

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Sentir la sorcellerie

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet au sorcier de ressentir les effets de la sorcellerie autour de lui.

Effet

Permet de détecter les sortilèges actifs dans l'environnement du sorcier.

Le sorcier ne pourra identifier que les **sortilèges qu'il connait déjà**. Dans le cas contraire, il sentira la sorcellerie, mais ne saura pas forcément de quoi il s'agit.

Idem pour les objets magiques ou les pièges magiques. Le sorcier ne peut que ressentir que la sorcellerie est à l'oeuvre, mais sans pouvoir en dire plus.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Sons illusoires

Charme

Difficulté +1

Description

Permet la création de sons simples (un cri, le bruit d'un animal, une porte qui grince, une chute d'objets, etc...).

Effet

Le sorcier émet un son simple de quelques secondes semblant provenir d'un lieu à portée de vue.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Supra audition

Charme

Difficulté +2

Description

Permet d'entendre à travers les murs.

Effet

Permet d'entendre **à travers plus de 50cm** d'une matière solide (pierre, bois, métal...).

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Supra vision

Charme

Difficulté +2

Description

Permet de voir à travers les murs.

Effet

Permet de voir **à travers plus de 50cm** d'une matière solide (pierre, bois, métal...).

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Télépathie *

Charme

Difficulté +1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de créer un lien télépathique entre vous et une créature consentante.

Effet

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous et la cible pouvez échanger instantanément des mots, des images, des sons et tout autre message sensoriel.

Conditions obligatoires

Jet d'action requis.

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Trouver la voie

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de trouver facilement une issue dans un endroit fermé ou de trouver son chemin en milieu extérieur.

Effet

Le sorcier découvre la façon la plus rapide de quitter un lieu fermé. En milieu extérieur, le charme dure 1d6 heures.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Objet spécial : prisme de quartz.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène ou 1d6 heures en extérieur
Prolongation Non
Concentration Non

Ventriloque

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de prêter la parole à un autre personnage (ou animal, objet etc.).

Effet

Le sorcier parle sans ouvrir la bouche, le son de sa voix semblant venir d'ailleurs.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Être à portée de voix.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Vision nocturne

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet de voir dans l'obscurité la plus complète.

Effet

Le sorcier peut voir dans l'obscurité sans être gêné et ne souffre aucun malus sur les actions qu'il peut entreprendre.

Ses yeux deviennent légèrement luminescent.

Conditions obligatoires

Coûte 2 points de pouvoir.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Vision périphérique

Charme

Difficulté Automatique

Description

Permet au sorcier de voir tout ce qui se passe autour de lui.

Effet

Le sorcier bénéficie d'une vision à 360° pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Gober un oeil de rapace.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

19. Grimoire du Premier Cercle

96 sortilèges :

Acrobate né : Permet au sorcier d'augmenter temporairement son *agilité* .

Amnésie : Permet de faire perdre temporairement la mémoire à quelqu'un.

Arme démoniaque : Permet d'animer une arme de corps à corps qui s'attaque aux ennemis du sorcier en obéissant à ses injonctions mentales.

Armure de Charkond : Permet au sorcier de se protéger avec une armure magique.

Armure du Néant : Sortilège défensif permettant la création d'une armure magique efficace contre les effets du Néant pour le sorcier, ou une cible choisie.

Aura divine : Permet au sorcier d'augmenter temporairement son *aura*.

Autel de feu du Néant : Ce sort fait naître une petite colonne de flammes issue du Néant octroyant divers bénéfices, mais au prix de la vitalité des bénéficiaires.

Barrière arcanique : Permet d'ériger une barrière mystique infranchissable et extrêmement résistante aux dégâts physiques.

Barrière fantasmatique : Permet de créer l'illusion réaliste d'une barrière de flammes pouvant blesser ceux qui la croient réelle.

Bribes du futur : En se concentrant sur une série d'actions qu'il veut réaliser, le sorcier perçoit un bref aperçu du futur.

Cacophonie : Permet de créer une orgie de sons puissants et déstabilisants pour tous les auditeurs.

Caresse de Zaggath : Permet de prendre le contrôle d'une source de feu et de la faire exploser.

Cauchemar : Permet de faire subir à la cible d'horribles cauchemars.

Cécité : Permet de rendre la cible du sortilège momentanément aveugle.

Cercle mystique inférieur : Le sorcier, à l'aide d'un bâton, trace au sol un cercle protecteur contre les démons mineurs et inférieurs (diamètre : 2 mètres).

Charmeur de serpent : Permet de charmer les serpents (y compris les pythons ou les anacondas), mais pas les créatures monstrueuses.

Cloques éruptives :Le sorcier lance le sortilège sur un cadavre récent qui se couvre alors d'énormes furoncles. Ceux-ci gonflent avant d'exploser en un geyser de magma brûlant.

Compartiment arcanique : Permet au sorcier d'inscrire une rune magique de souvenir sur un coffre et de la lier à un mot précis. Lorsque le sorcier utilise ce mot, il retrouve instantanément le coffre ainsi marqué qui se matérialise devant lui.

Confusion : Permet de faire naître la confusion dans l'esprit des ennemis du sorcier (humains, animaux, monstres, etc...), qui s'en prennent alors à n'importe qui autour d'eux.

Création de Main cavaleuse : Permet au sorcier de créer une Main cavaleuse.

Croissance surnaturelle : Permet au sorcier de faire croitre la taille d'une plante ou d'un être vivant pour un temps limité.

Déguisement : Permet au sorcier d'être revêtu d'un déguisement thématique (mendiant, garde, prostituée, etc.).

Drain de vie : Permet d'absorber l'énergie vitale de la cible.

Désintégration : Permet de réduire un objet en cendres.

Disruption : Permet d'annuler les effets d'un Charme ou d'un sortilège.

Divination : Permet d'obtenir une réponse à une question précise.

Durabilité du Néant : Permet d'enchanter un objet avec la sinistre puissance du Néant et de le rendre momentanément indestructible.

Éclat d'Elektron : Permet de faire éclater une onde électrique tout autour du sorcier.

Emprisonner : Permet de retenir la cible par des liens invisibles.

Éructation de diptères :Le sorcier vomit par la bouche un gaz nocif grouillant d'une étrange espèce de mouches agressives.

Esprits voilés : Permet au sorcier de marcher au milieu de ses ennemis sans qu'ils le remarquent. Il n'est pas invisible, mais personne ne lui prête attention, considérant sa présence comme normale.

Esprit supérieur : Permet au sorcier d'augmenter temporairement son *esprit* .

Faiblesse d'esprit : Permet d'affaiblir l'esprit d'une personne pendant toute la durée du sortilège.

Férocité : Permet de faire entrer la cible dans un état second. Elle devient incroyablement agressive et féroce et s'attaque à quiconque se trouve en vue. Elle ne ressent ni peur, ni douleur et combattra jusqu'à la mort s'il le faut.

Festin démoniaque : Ce sortilège fait apparaître assez de nourriture et de boisson pour 6 personnes affamées.

Feu infernal : Le sorcier réalise un jet de flammes noires et sulfureuses issues des tréfonds du Néant sur une cible située jusqu'à 10 mètres.

Force de Dyr : Permet au sorcier d'augmenter temporairement sa *vigueur* .

Griffes : Permet au sorcier de se doter de griffes impressionnantes.

Image miroir : Permet de faire apparaître plusieurs copies illusoires du sorcier dans l'espace qu'il occupe. À cause de ces sosies, ses ennemis éprouvent des difficultés à le localiser précisément.

Incantation du membre brisé : Permet de briser un membre (bras ou jambe) à la cible du sortilège.

Invocation d'animal : Permet d'invoquer une créature qui se rencontre normalement dans l'environnement local. La créature peut être au maximum de taille "très grande".

Invocation de démon mineur : Permet d'invoquer un démon de rang mineur.

Invocation d'objet : Permet de faire apparaître un petit objet usuel (un outil, une longueur de corde, une arme, un vêtement, une flasque d'eau ou de vin, etc…).

Invocation de morts-vivants : Permet d'invoquer des morts-vivants (zombies, momies, squelettes, etc...) sous condition de se trouver non loin d'un endroit susceptible d'en contenir (crypte, tombeau, nécropole, catacombes...).

Javelot de Methyn Sarr : Permet de projeter un javelot de flammes magiques sur la cible.

Langage animal : Permet de communiquer simplement avec un animal docile.

Langage universel : Permet au sorcier de modifier la langue utilisée par un même groupe de personnes.

Lecture d'esprit : Permet de lire les pensées de la cible.

Lévitation : Permet au sorcier de s'élever dans les airs.

Lier un démon mineur : Permet de lier un démon invoqué pour qu'il obéisse au sorcier.

Main de la révélation : En touchant simplement la couverture d'un livre fermé ou un parchemin enroulé, le lanceur de ce sort peut en lire le contenu normalement.

Maître des écritures : Permet au sorcier de comprendre, lire et écrire une langue vivante ou morte qu'il ignore totalement.

Maître des langues : Permet au sorcier de parler couramment une langue vivante qu'il ignore totalement.

Malédiction de Zylidith : Permet d'infliger à la cible une malédiction affectant ses attributs physiques.

Manteau d'ombre : Permet au sorcier, ainsi qu'à un certain nombre de cibles choisies, de se dissimuler à la vue de tous dans une zone d'ombre issue du Néant occultant leur présence.

Marcher sur l'eau : Permet de marcher sur l'eau.

Masquer la sorcellerie : Permet de masquer l'existence d'un ou plusieurs sortilèges actifs dans un même endroit ou sur une même personne.

Maudire la lame : Permet au sorcier de maudire la lame d'une arme en se scarifiant avec celle-ci tout en récitant la formule maléfique du sortilège.

Mauvais esprits : Permet d'invoquer des esprits mauvais dans une zone géographique donnée et ceux-ci s'en prennent à quiconque pénètre dans la zone.

Mauvais œil : Permet d'infliger à la cible une malédiction qui affecte sa capacité d'agir.

Nuée de nuisibles : Permet d'invoquer une nuée de nuisibles en fonction de l'environnement du sorcier (rats, crapauds, sauterelles, insectes, etc.). Le sorcier n'a aucune emprise sur cette nuée et peut lui-même en être victime.

Œil de Fyrzon : Permet de sécuriser un périmètre avec une alarme magique et silencieuse.

Onde de choc : Permet de créer une onde de choc qui renverse tout sur son passage.

Parler avec les morts : Permet au sorcier d'échanger quelques phrases avec une personne récemment décédée (depuis quelques jours au maximum).

Passe muraille : Permet au sorcier de devenir intangible.

Peau écailleuse : Le sorcier, ou une cible choisie, se couvre d'écailles rigides.

Photométéore de Zalkyr : Des faisceaux multicolores de lumière éblouissante jaillissent des doigts du sorcier pour frapper ses ennemis de manière insensée.

Pieds de plomb : Permet de ralentir la cible du sort.

Porte arcanique : Des runes lumineuses ornent un portail magique permettant de bloquer les ennemis du sorcier.

Projectiles de sang : Permet au sorcier d'enchanter dix projectiles (flèches, billes de fronde, etc...) avec son sang.

Projection de conscience : Permet au sorcier de projeter sa conscience hors de son corps pendant un temps limité.

Protection arcanique : Le sorcier, à l'aide d'un bâton, trace au sol un cercle protecteur contre la sorcellerie (diamètre : 2 mètres).

Prouesse : Le sorcier voit son *aptitude* de combat en mêlée augmenter temporairement.

Précision : Le sorcier voit son *aptitude* de combat au tir augmenter temporairement.

Regard paralysant : Permet de lancer un regard pétrifiant à la victime.

Répulsion : Permet de créer un sentiment de dégoût si puissant que tout être vivant (personne ou animal) à proximité du sorcier ressent une irrépressible envie de s'éloigner.

Retour à l'envoyeur : Permet au sorcier de renvoyer des Charmes ou des sortilèges du Premier Cercle à leur envoyeur.

Rire de Morgazzon : Le sorcier submerge la cible du sortilège avec le rire dément et tonitruant de Morgazzon.

Savoir est un pouvoir : Permet au sorcier d'évaluer les forces et les faiblesses d'un adversaire potentiel.

Serrure arcanique : Permet de verrouiller magiquement une porte, un coffre, un portail, etc.

Signe de Tharungozoth : Permet au sorcier de tracer un signe dans les airs avec la main. Ce signe, luminescent et rouge pâle, semble battre comme un cœur et il est totalement hypnotique.

Silence : Permet d'instaurer un silence magique autour d'une personne, d'une créature, d'un objet ou du sorcier lui-même.

Sommeil : Permet d'endormir la cible du sortilège.

Sujétion : La victime est forcée d'agir selon le bon vouloir du sorcier à condition que les ordres restent dans la catégorie des choses qu'elle pourrait faire si elle n'était pas sous contrôle.

Surdité : Permet de rendre la cible du sortilège momentanément sourde.

Tambour de panique : Le sorcier joue du tambour et peut ainsi faire paniquer les auditeurs situés à proximité.

Télékinésie du 1er Cercle : Permet au sorcier de déplacer un objet à distance.

Ténèbres : Permet l'invocation de ténèbres issues du Néant dans un endroit fermé (maison, grotte, tunnel, etc...). Cette masse sombre forme un épais nuage d'environ 10m^3 sentant le soufre.

Toc toc : Permet de déverrouiller toutes les portes, serrures ou portails dans un rayon de 50 mètres autour du sorcier.

Toucher corrupteur :Permet au sorcier d'infliger des dégâts supplémentaires lors d'un combat en mêlée.

Toucher épuisant : Permet au sorcier d'affaiblir la cible du sortilège en la touchant avec ses mains.

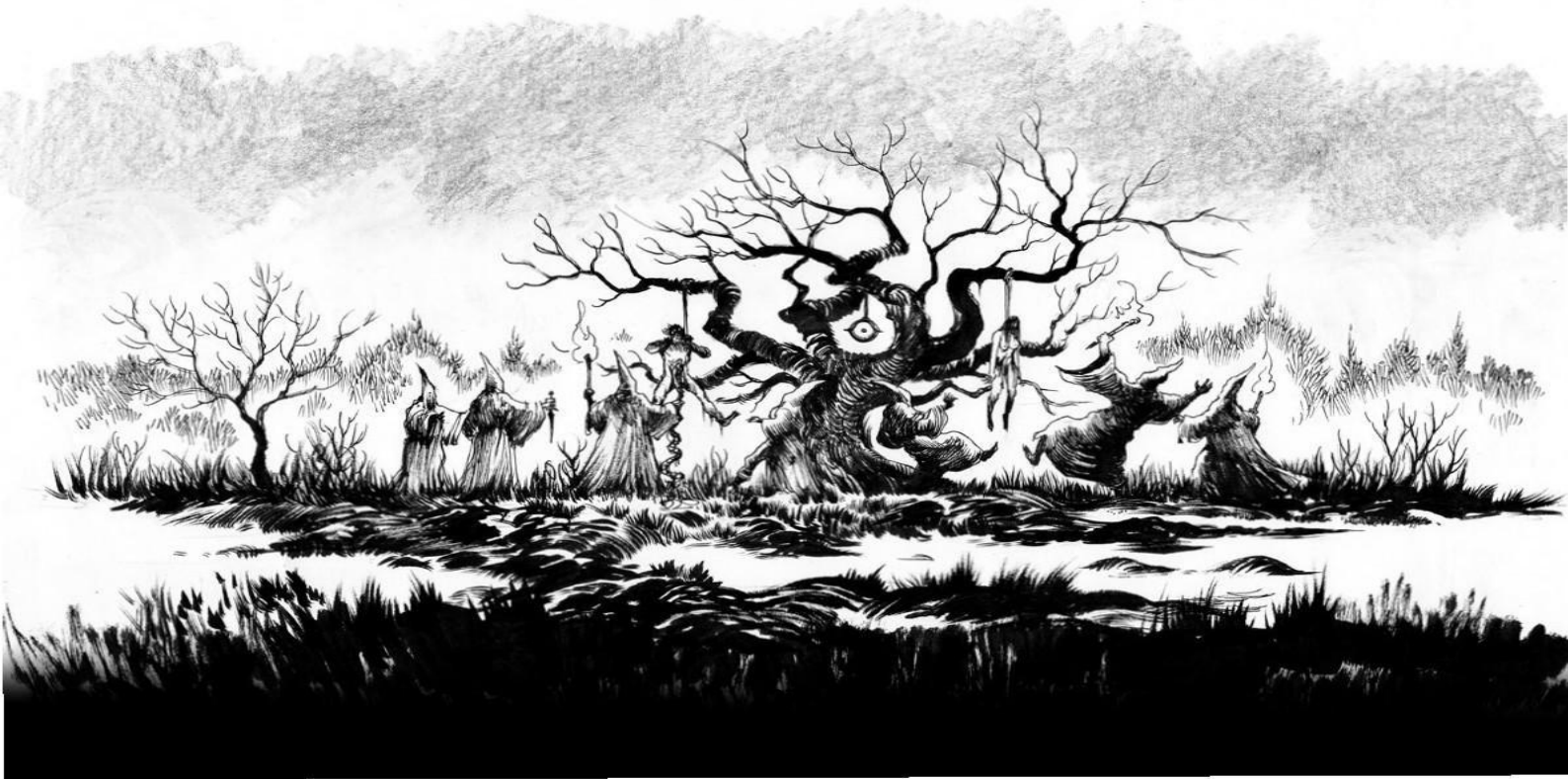
Visions proches : Permet la vision d'évènements récents ou se déroulant à proximité.

Vivacité inhumaine : Permet au sorcier d'agir avec une rapidité inouïe.

Voile d'illusion : Permet de faire disparaître de la vue une petite zone géographique et de la remplacer par une illusion parfaite.

Voir l'invisible : Permet de voir les objets et créatures invisibles.

Voleur de souffle : Permet d'empêcher la cible de respirer en détournant l'air de ses voies respiratoires.



Acrobate né

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'augmenter temporairement son agilité.

Effet

L'attribut d'agilité du sorcier est de 6.

Conditions obligatoires

Objet spécial : cerveau et coeur de Yorth.

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Amnésie *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire perdre temporairement la mémoire à quelqu'un.

Effet

La cible oublie les 24 dernières heures pendant une scène.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Connaissance spéciale : le nom de la victime.

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (midi ou minuit).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Arme démoniaque

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'animer une arme de corps à corps qui s'attaque aux ennemis du sorcier en obéissant à ses injonctions mentales.

Effet

Les jets d'attaque et de dégâts de l'arme sont réalisés avec **l'esprit du sorcier** et non son agilité et sa vigueur.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Avoir une arme à disposition.

Conditions facultatives

Objet spécial : grimoire.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Armure de Charkond

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de se protéger avec une armure magique.

Effet

Le sorcier bénéficie d'une **protection de d6** et cette armure invisible ne le gêne pas pour pratiquer la sorcellerie.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Objet spécial : morceau de minerai de fer.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Rituel de purification.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Armure du Néant*

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Sortilège défensif permettant la création d'une armure magique efficace contre les effets du Néant pour le sorcier, ou une cible choisie.

Si le sorcier utilise le sort pour lui-même, son esprit ne vient pas augmenter la difficulté de l'incantation.

Effet

Cette armure procure une **protection de d6** contre tous les dégâts provoqués par la sorcellerie ou infligés par toutes les créatures surnaturelles, y compris les démons. Elle ne gêne pas pour pratiquer la sorcellerie.

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Aura divine

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'augmenter temporairement son aura.

Effet

L'attribut d'aura du sorcier est de 6.

Conditions obligatoires

Objet spécial : relique provenant d'un temple des Vingt Dieux.

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Autel de feu du Néant

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Ce sort fait naître une petite colonne de flammes vertes ou violettes issue du Néant et brûlant sans consommer la surface où elle se trouve.

Effet

Tant qu'ils restent dans un rayon de 10 mètres autour de ce feu, le sorcier et ses alliés obtiennent un bonus de +1 sur tous leurs jets de dés (y compris les dégâts), tandis les ennemis subissent une pénalité de -1 sur ces mêmes jets.

Le sorcier et ses alliés présents autour du feu doivent réaliser un **jet de vigueur** de difficulté difficile (-2) à chaque round ou perdre un point de vitalité.

Ce feu ne peut pas être éteint par des moyens physiques.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Non

Barrière arcanique

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet d'ériger une barrière mystique infranchissable et extrêmement résistante aux dégâts physiques.

Effet

La barrière, légèrement opalescente, peut faire au maximum 10m de large pour 10m de hauteur. Elle possède une protection fixe de 6 et 40 points de résistance.

Elle régénère 1 point de résistance par round.

Conditions obligatoires

Objet spécial : une petite sphère de verre contenant la fumée d'un bucher funéraire.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation 1 minute supplémentaire pour 2 PP
Concentration Oui

Barrière fantasmatique

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de créer l'illusion réaliste d'une barrière de flammes pouvant blesser ceux qui la croient réelle.

Effet

Tant que les victimes de l'illusion la croient réelle, ils peuvent être blessés par cette dernière (d6 dégâts).

L'illusion disparait si une cible touchant les flammes, ou touchée par celles-ci, réussit un jet d'esprit dont la difficulté est l'esprit du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Une poignée de poudre de lycopode (champignon issu des pays méridionaux et arides).

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Oui

Bribes du futur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

En se concentrant d6 minutes sur une série d'actions qu'il veut réaliser, le sorcier perçoit un bref aperçu du futur.

Effet

Le sorcier bénéfice d'**1 dé de bonus** pour d6 actions qu'il a entrevues pendant une scène. Utilisation du bonus à décider par le joueur sur les actions de son choix.

Conditions obligatoires

Objet spécial : jus de lotus des songes.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Cacophonie

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de créer un orgie de sons puissants et déstabilisants pour tous les auditeurs.

Effet

Toutes les victimes de ce tintamarre sont prises d'un violent mal de tête entrainant un **malus de -1 sur tous les tests**.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : clochette de cuivre ornée de runes.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation 1 round supplémentaire par PP
Concentration Oui

Caresse de Zaggath

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de prendre le contrôle d'une source de feu et de la faire exploser.

Effet

La source de feu explose dans un déluge de flammes causant **d6 dégâts** à tous ceux se trouvant à portée de l'explosion.

Portée à déterminer par le MJ en fonction de la source.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : poudre de pyrite.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Être druide de Zaggath.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Cauchemar *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire subir à la cible d'horribles cauchemars.

Effet

La victime subit d'atroces cauchemars dès qu'elle est endormie et ceux-ci l'empêchent de se reposer sereinement.

Tous ses **attributs sont diminués de 1 point** pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Être dans le même lieu que la cible (ville, village, etc...).

Connaissance spéciale : le nom de la victime.

Heure propice (nuit).

Conditions facultatives

Focaliseur (objet appartenant à la victime).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée d6 nuits
Prolongation Non
Concentration Non

Cécité

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de rendre la cible du sortilège momentanément aveugle.

Effet

La cible devient complètement aveugle pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ostentation.

Objet spécial : oeil de crapaud

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Cercle mystique inférieur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Le sorcier, à l'aide d'un bâton, trace au sol un cercle protecteur contre les démons mineurs et inférieurs (diamètre : 2 mètres).

Effet

Les démons mineurs ne peuvent pas s'en prendre aux personnes présentes dans le cercle (4 au maximum), que ce soit physiquement ou magiquement.

Les démons inférieurs peuvent attaquer (physiquement ou magiquement), mais en subissant un **malus de -2** sur tous leurs jets de dés.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1d6 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Charmeur de serpent *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de charmer les serpents (y compris les pythons ou les anacondas), mais pas les créatures monstrueuses.

Effet

L'animal devient docile (s'il appartient à une espèce agressive) et le sorcier peut le manipuler sans danger (comme un animal domestique).

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ne pas avoir le désavantage "*animaux hostiles*".

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (en fonction de la créature choisie).

Blessures (-d3 points de vitalité)

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Cloques éruptives

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Le sorcier lance le sortilège sur un cadavre récent qui se couvre alors d'énormes furoncles. Ceux-ci gonflent avant d'exploser en un geyser de magma brûlant.

Effet

Cette éruption de liquide brûlant inflige **1d3 dégâts** à toute à toute créature située à moins de 3 mètres du corps affecté par le sortilège.

Le corps continue de cracher de la sorte pendant **6 rounds**.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Poudre de silice

Conditions facultatives

Ostentation.

Durée 6 rounds
Prolongation Non
Concentration Non

Compartiment arcanique

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'inscrire une rune magique de souvenir sur un coffre et de la lier à un mot précis.

Lorsque le sorcier utilise ce mot, il retrouve instantanément le coffre ainsi marqué qui se matérialise devant lui.

Effet

Le sortilège a une durée, en nombre d'années, égale au niveau de carrière du sorcier. Le coffre peut contenir un nombre d'objet égal au niveau de carrière du sorcier +1.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Connaissances spéciales.

Durée variable
Prolongation Non
Concentration Non

Confusion *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire naitre la confusion dans l'esprit des ennemis du sorcier (humains, animaux, monstres, etc...), qui s'en prennent alors à n'importe qui autour d'eux.

Effet

Le sortilège affecte d6 ennemis par rang de carrière du sorcier.

Le sortilège n'a pas d'effet sur les ennemis ayant au moins 2 points d'esprit. Pour les autres : prenez la plus haute valeur d'esprit parmi eux et appliquez-la en malus à la difficulté du sortilège.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité)

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 rounds
Prolongation d6 rounds supplémentaires pour 2 PP
Concentration Non

Création de Main cavaleuse

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de créer une Main cavaleuse (cf. P.127 livre de base).

Effet

La Main ainsi créée se voit attribuer une mission par son créateur (garder un pièce, étrangler quelqu'un, etc...) et ne disparaitra que si elle est détruite ou si son créateur venait lui-même à disparaitre.

Conditions obligatoires

Objet spécial : une main prélevée sur un cadavre encore frais.

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Connaissances spéciales.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Croissance surnaturelle

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de faire croitre la taille d'une plante ou d'un être vivant pour un temps limité.

Effet

La taille de la plante ou de l'être vivant est doublée. Pour un être vivant, ses points de vitalité sont augmentés d'un quart et ses dégâts d'un niveau.

Conditions obligatoires

Connaissances spéciales.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Déguisement

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'être revêtu d'un déguisement thématique (mendiant, garde, prostituée, etc.).

Effet

Le sorcier revêt une apparence trompeuse qui ne peut être déjouée que par une personne proche de lui et lui prêtant particulièrement attention.

Elle doit réussir un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'esprit du sorcier.

Conditions obligatoires

Rituel de purification.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Heure propice (midi ou minuit).

Connaissances spéciales (si le sorcier possède une carrière qui peut l'aider dans son imitation).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Drain de vie

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'absorber l'énergie vitale de la cible.

Effet

Le sorcier doit toucher la peau de la victime qui se met à noircir alors que son fluide vital la quitte. Le sorcier récupère **1 point de vitalité pour 2 points absorbés**.

La victime est paralysée, mais peut se libérer de l'étreinte en réussissant un **jet d'agilité** dont la difficulté est l'esprit du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue (toucher la peau la victime).

Conditions facultatives

Focaliseur (objet appartenant à la victime).

Heure propice (nuit).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Oui

Désintégration

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de réduire un objet en cendres.

Le sortilège ne fonctionne pas sur les grandes structures (bâtiments, navires,...) et les êtres vivants.

Effet

Le sorcier peut viser des objets de taille raisonnable (porte, mobilier, statue, arme, etc.) qui sont alors réduits en poussière.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : poussière de tombeau.

Conditions facultatives

Ostentation.

Focaliseur (un morceau de l'objet à détruire).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Disruption

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'annuler les effets d'un charme ou d'un sortilège.

Effet

Si le sorcier a conscience qu'un charme ou un sortilège est actif à proximité ou vient d'être lancé, il peut tenter d'en annuler les effets.

La difficulté est abaissée à 0 si le sorcier connait le sortilège qu'il essaie d'annuler.

Conditions obligatoires

Ligne de vue sur le lanceur du sortilège (s'il vient d'être lancé) ou avoir conscience qu'un sortilège est actif.

Nota : un sorcier ne peut annuler que des sortilèges de son niveau ou de niveau inférieur (ex : un sorcier avec rang de carrière de 2 points peut annuler les sorts du Deuxième Cercle et inférieurs, mais pas des sorts du Troisième Cercle).

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Divination

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet d'obtenir une réponse à une question précise.

Effet

En consultant les cartes, les entrailles d'une créature sacrifiée ou les étoiles, le sorcier peut obtenir une réponse à une question qu'il doit formuler de manière précise.

La réponse risquant d'être sibylline, le sorcier doit ensuite réussir un **jet d'esprit** de difficulté difficile (-2) afin d'essayer de comprendre la réponse et lui donner du sens.

Conditions obligatoires

Objet spécial : un jeu de cartes, un être vivant ou le ciel étoilé.

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Durabilité du Néant

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet d'enchanter un objet avec la sinistre puissance du Néant et de le rendre momentanément indestructible.

Effet

L'objet ne peut être ni endommagé, ni brisé par un moyen naturel.

Seul un être ou un sortilège issu du Néant pourrait rendre à l'objet enchanté sa fragilité naturelle.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Objet spécial : un petit diamant.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Eclat d'Elektron

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de faire éclater une onde électrique tout autour du sorcier.

Effet

Le sorcier se trouve au centre des éclairs qu'il déclenche et ceux-ci se propagent à 360° autour de lui.

L'onde inflige d6 dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 2 mètres et elle peut embraser le tissu, faire fondre du métal, etc...

Les dégâts sont augmentés de 1d6 à chaque nouveau rang de carrière du sorcier (2d6 au rang 2, 3d6 au rang 3, etc...).

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Emprisonner

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de retenir la cible par des liens invisibles.

Effet

La victime du sort est dans l'incapacité de se mouvoir et de parler. Elle est figée comme une statue, mais reste parfaitement consciente.

Elle peut tenter de se libérer de cette illusion sur un **jet de vigueur** de difficulté difficile (-2), ce qui compte comme son action pour le round en cours.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : morceau de corde.

Conditions facultatives

Focaliseur (un objet appartenant à la victime).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée d6 rounds
Prolongation Non
Concentration Oui

Eructation de diptères

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Le sorcier vomit par la bouche un gaz nocif grouillant d'une étrange espèce de mouches agressives.

Effet

Le nuage peut remplir une pièce entière et tous ceux qui se trouvent à **6 mètres** ou moins du lanceur de sort doivent réussir un **jet de vigueur** pour en éviter les effets (y compris le sorcier).

Toutes les victimes affectées perdent temporairement **1d3 points de vigueur**. Ceux dont la vigueur recalculée est inférieure à -1 ne peuvent plus se tenir debout, ni bouger.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1d3 rounds
Prolongation Non
Concentration Non

Esprits voilés *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet au sorcier de marcher au milieu de ses ennemis sans qu'ils le remarquent. Il n'est pas invisible, mais personne ne lui prête attention, considérant sa présence comme normale.

Effet

Le score d'esprit le plus élevé parmi les ennemis présents est utilisé comme malus au jet d'action pour lancer ce sortilège.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Objet spécial : poudre de miroir.

Blessures (-d3 points de vitalité), condition obigatoire si la condition facultative objet spécial est utilisée, car le sorcier ingère la poudre.

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation 1mn pour 1 PP et jet de concentration réussi
Concentration Oui

Esprit supérieur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'augmenter temporairement son esprit.

Effet

L'attribut d'esprit du sorcier est de 6.

Conditions obligatoires

Objet spécial : originale ou copie d'une page du Manuscrit du Néant.

Si le sorcier détient une page originale, celle-ci n'est pas détruite après utilisation.

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Faiblesse d'esprit

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'affaiblir l'esprit d'une personne pendant toute la durée du sortilège.

Effet

L'**attribut d'esprit** de la victime est réduit de 1 point par niveau du sorcier lançant le sortilège.

Seul un sorcier peut tenter de contrer l'effet du sortilège en réussissant un **jet d'esprit** de difficulté très difficile (-4).

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Connaissances spéciales.

Heure propice (tombée de la nuit).

Focaliseur (objet personnel de la cible).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Férocité *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire entrer la cible dans un état second. Elle devient incroyablement agressive et féroce et s'attaque à quiconque se trouve en vue. Elle ne ressent ni peur, ni douleur et combattra jusqu'à la mort s'il le faut.

Effet

La cible du sort bénéficie d'**1 dé bonus** au combat en mêlée, ainsi que d'un **bonus de +1 aux dégâts** qu'elle inflige et d'un **bonus de -1 aux dégâts** reçus.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : dent de Chark.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Festin démoniaque

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Ce sortilège fait apparaitre assez de nourriture et de boisson pour 6 personnes affamées.

Effet

La cuisine est d'excellente qualité, bien que la nourriture ne soit pas vraiment identifiable, baignant dans une sauce épaisse. Le vin, lui, est plutôt piquant.

Au moment de se coucher, les personnages doivent réussir un **jet de vigueur** de difficulté difficile (-2) ou passer une nuit agitée pleine de rêves troublants. Ils ne seront ainsi pas vraiment reposés le lendemain et le MJ pourra leur imposer divers malus tout au long de la journée.

Conditions obligatoires

Objet spécial : une nappe noire.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Feu infernal

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Le sorcier réalise un jet de flammes noires et sulfureuses issues des tréfonds du Néant sur une cible située jusqu'à 10 mètres.

Effet

Le feu brûle avec toute la froideur du vide et fait **1d6 dégâts + l'esprit du sorcier**. Il ignore toute armure physique.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Force de Dyr

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'augmenter temporairement sa vigueur.

Effet

L'attribut de vigueur du sorcier est de 6.

Conditions obligatoires

Objet spécial : coeur d'Andrak.

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Griffes

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier de se doter de griffes impressionnantes.

Effet

Les griffes infligent d6 dégâts en mêlée.

Conditions obligatoires

Objet spécial : patte de Phororacos.

Conditions facultatives

Ostentation.

Focaliseur (griffe de Phororacos).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Image miroir

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de faire apparaître plusieurs copies illusoires du sorcier dans l'espace qu'il occupe. À cause de ces sosies, ses ennemis éprouvent des difficultés à le localiser précisément.

Effet

Apparition de d6 images du sorcier reproduisant très exactement ses déplacements, ses bruits et ses actes. Un attaquant ne peut distinguer le véritable sorcier de ses copies et doit attaquer au hasard.

Une image disparait dès qu'un **jet d'attaque** est réussi contre elle.

Conditions obligatoires

Objet spécial : prisme de cristal de roche.

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (jour).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Oui

Incantation du membre brisé

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de briser un membre (bras ou jambe) à la cible du sortilège.

Effet

Si la cible échoue à un **jet de vigueur** dont la difficulté est l'esprit du sorcier, elle subit 1d3 dégâts et souffre d'un membre brisé (au choix du sorcier).

La cible subit un **malus de -2** à tous les jets qui impliquent l'utilisation du bras ou de la jambe cassée. Ainsi qu'une éventuelle restriction de mouvement.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : un os d'animal de taille petite ou moyenne.

Conditions facultatives

Ostentation.

Focaliseur (objet appartenant à la victime).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Invocation d'animal *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet d'invoquer une créature qui se rencontre normalement dans l'environnement local. La créature peut être au maximum de taille "*très grande*".

Effet

La créature obéit au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui lui a été confiée.

Le sorcier doit garder la créature sous contrôle en restant concentré.

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (en fonction de la créature choisie).

Blessures (-d3 points de vitalité)

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Oui

Invocation de démon mineur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'invoquer un démon de rang mineur.

Effet

Le démon invoqué n'est pas contrôlé par le sorcier.

Si le sorcier ne parvient pas à le contrôler (cf. Lier un démon mineur), le démon décidera de lui-même de son retour vers le Néant.

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (nuit).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Invocation d'objet

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de faire apparaître un petit objet usuel (un outil, une longueur de corde, une arme, un vêtement, une flasque d'eau ou de vin, etc...).

Effet

L'objet en question est tangible et ne possède aucune capacité magique. Il ne doit pas, en outre, être constitué de mécanismes complexes.

L'objet disparaît une fois le sortilège dissipé.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Ostentation.

Durée d6 x 30 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Invocation de morts-vivants *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet d'invoquer des morts-vivants (zombies, momies, squelettes, etc...) sous condition de se trouver non loin d'un endroit susceptible d'en contenir (crypte, tombeau, nécropole, catacombes...).

Effet

Un sorcier de rang 1 peut faire venir d6 morts-vivants, un sorcier de rang 2 : d6 x 5 et un sorcier de rang 3 : d6 x 10.

Les créatures obéissent au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui leur a été confiée.

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Javelot de Methyn Sarr

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de projeter un javelot de flammes magiques sur la cible.

Effet

Le sorcier réalise un test de tir classique. En cas de réussite, le javelot inflige **d6B points de dégâts**. Si le résultat du dé de dégât est un 6, la cible s'enflamme.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Conditions facultatives

Objet spécial : une pincée de souffre.

Posséder une lance ou un javelot.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Langage animal *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de communiquer simplement avec un animal docile.

Effet

Permet d'obtenir des réponses à des questions très simples.

Si l'animal est rétif ou craintif, le sorcier doit également réussir un **jet d'aura** dont la difficulté est l'esprit de l'animal.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Focaliseur : objet corporel appartenant à l'animal (crin, écaille, etc...).

Ne pas avoir le désavantage "animaux hostiles".

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Langage universel*

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet au sorcier de modifier la langue utilisée par un même groupe de personnes.

Effet

Le sorcier, ainsi qu'un nombre de personnes égal à son rang de carrière, peuvent comprendre et être compris par tous ceux qui parlent la langue choisie au moment du lancement du sortilège.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet personnel d'une des personnes parlant la langue que le sorcier souhaite utliser.

Conditions facultatives

Ostentation.

Objet spécial : l'anneau de Quathoomar.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Lecture d'esprit *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de lire les pensées de la cible.

Effet

Le sorcier comprend ce que pense et ressent la cible.

Il peut également interpréter son caractère, connaitre le fond de ses pensées, ainsi que toutes ses connaissances acquises.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Focaliseur (objet appartenant à la cible).

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Connaissances spéciales.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Lévitation

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de s'élever dans les airs.

Effet

Le sorcier s'élève et se déplace dans les airs comme si la gravité n'avait plus d'effet sur lui.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Objet spécial (grimoire).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Oui

Lier un démon mineur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de lier un démon invoqué pour qu'il obéisse au sorcier.

Effet

Une fois le lien créé, il suffit au sorcier d'accepter de satisfaire régulièrement les besoins du démon.

Le démon apparaîtra ou disparaîtra sur ordre du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Coûte 2 points de pouvoir au lieu de 5.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Main de la révélation

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

En touchant simplement la couverture d'un livre fermé ou un parchemin enroulé, le lanceur de ce sort peut en lire le contenu normalement.

Effet

Le lanceur doit connaître la langue utilisée sur l'écrit, et il lit le contenu avec la même rapidité que s'il lisait effectivement le livre.

Le sort déclenche tous les sorts ou pièges placés sur un livre ou un parchemin, comme si le livre avait été ouvert.

Conditions obligatoires

Connaissances spéciales.

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Maitre de écritures

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier de lire et écrire une langue vivante ou morte qu'il ignore totalement.

Effet

Le sorcier lit et écrit la langue choisie pendant une scène.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Maitre des langues

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier de parler couramment une langue vivante, ou morte, qu'il ignore totalement.

Effet

Le sorcier parle la langue choisie pendant une scène.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Malédiction de Zylidith

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'infliger à la cible une malédiction affectant ses attributs physiques.

Effet

Les attributs de vigueur et d'agilité de la victime sont **réduits à -1** pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Toucher la cible au moment où le sortilège est lancé.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Connaissances spéciales.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Être druide de Zylidith.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Manteau d'ombre

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier, ainsi qu'à un certain nombre de cibles choisies, de se dissimuler à la vue de tous dans une zone d'ombre issue du Néant occultant leur présence.

Effet

Le sorcier, ainsi que toutes les personnes ciblées (d6 personnes par rang dans la carrière de sorcier), deviennent totalement invisibles.

S'ils souhaitent se déplacer, ils doivent réussir chacun un **jet d'agilité** de difficulté normale. Ceux qui échouent redeviennent immédiatement visibles.

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Marcher sur l'eau

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de marcher sur l'eau.

Effet

Le sorcier marche sur l'eau comme si c'était une surface solide, mais il doit rester concentré sous peine de se retrouver immergé.

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 minutes
Prolongation 1 minute supplémentaire pour 1 PP
Concentration Oui

Masquer la sorcellerie

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de masquer l'existence d'un ou plusieurs sortilèges actifs dans un même endroit ou sur une même personne.

Effet

La sorcellerie ainsi masquée est indétectable naturellement, à part peut-être aux personnages ayant au moins un rang de carrière de "*barbare*" et le désavantage "*méfiance envers la sorcellerie*".

Si un sorcier utilise le Charme "*sentir la sorcellerie*", il comprend immédiatement qu'un sort de masquage est actif, mais n'en saura pas plus sur le ou les sortilège(s) masqué(s).

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Connaissances spéciales.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 jours par rang de carrière de sorcier
Prolongation Non
Concentration Non

Maudire la lame

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier de maudire la lame d'une arme en se scarifiant avec celle-ci tout en récitant la formule maléfique du sortilège.

Effet

L'arme ainsi maudite permet d'infliger **d6 dégâts magiques** (outre les dégâts qu'elle inflige normalement).

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Mauvais esprits

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'invoquer des esprits mauvais dans une zone géographique donnée et ceux-ci s'en prennent à quiconque pénètre dans la zone.

Effet

Quiconque, autre que l'invocateur du sortilège, entre dans la zone est immédiatement harassé par ces sinistres esprits et subit **1 dé malus** sur tous ses jets d'action.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : grimoire.

Conditions facultatives

Ostentation.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Mauvais oeil *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet d'infliger à la cible une malédiction qui affecte sa capacité d'agir.

Effet

La victime reçoit **1 dé malus** sur tous ses jets d'action pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible

(ex : Toi le Valgardien, sois maudit par les Dieux Sombres !).

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 rounds
Prolongation Non
Concentration Non

Nuée de nuisibles

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'invoquer une nuée de nuisibles en fonction de l'environnement du sorcier (rats, crapauds, sauterelles, insectes, etc.).

Le sorcier n'a aucune emprise sur cette nuée et peut lui même en être victime.

Effet

Cette nuée envahit littéralement l'espace et s'attaque à tout ce qui est comestible (y compris humains et animaux) se trouvant à portée. Dégâts à déterminer par le MJ.

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ostentation.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Oeil de Fyrzon

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de sécuriser un périmètre avec une alarme magique et silencieuse.

Effet

Le sorcier sécurise un périmètre d'environ 100m² en énonçant les conditions de déclenchement de l'alarme.

Si l'une des conditions se réalise, le sorcier sera automatiquement averti ou réveillé s'il était endormi.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Objet spécial (grimoire).

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 2d6 heures
Prolongation 1d6 heures pour 2 PP
Concentration Non

Onde de choc

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de créer une onde de choc qui renverse tout sur son passage.

Effet

Le sorcier se trouve au centre de l'onde qu'il déclenche et celle-ci se propage à 360° autour de lui.

L'onde peut renverser et projeter les objets, ainsi que tous les être vivants, se trouvant dans un rayon de 4 mètres autour du sorcier.

Un **jet d'agilité** de difficulté difficile (-2) est nécessaire pour résister au renversement (sauf créatures de taille "*très grande*" ou supérieure pour qui le sort est sans effet).

Conditions obligatoires

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Parler avec les morts

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier d'échanger quelques phrases avec une personne récemment décédée (depuis quelques jours au maximum).

Effet

Le sorcier ne peut poser que des questions simples, car le mort est incapable de raisonner. Il ne peut, en outre, répondre qu'à des questions dont il connaît les réponses.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Conditions facultatives

Être prêtre ou druide de Nemmereth.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 minute
Prolongation Non
Concentration Non

Passe muraille

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de devenir intangible.

Effet

Le sorcier peut traverser les murs et devient invulnérable aux armes non magiques ou alchimiques.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Ostentation.

Objet spécial : un petit miroir.

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Oui

Peau écailleuse *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Le sorcier, ou une cible choisie, se couvre d'écailles rigides.

Si le sorcier utilise le sort pour lui-même, son esprit ne vient pas augmenter la difficulté de l'incantation.

Effet

Cette carapace confère une protection d'**armure de d6**, mais un **malus de -1 en agilité**, ainsi qu'un malus social.

En outre, dans cet état, le sorcier devra utiliser 2 points de pouvoir supplémentaires pour jeter des sortilèges.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : un morceau de peau de reptile.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Photométéore de Zalkyr

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Des faisceaux multicolores de lumière éblouissante jaillissent des doigts du sorcier pour frapper ses ennemis de manière insensée.

Effet

Un nombre de créatures, de taille moyenne ou inférieure, égal au rang de carrière du sorcier est instantanément assommé pour la durée de la scène.

L'effet est automatique sur la piétaille, mais tous les autres peuvent réaliser un **jet d'esprit** difficile (-2). Ceux qui le réussissent sont aveuglés pendant 1 round.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Être dehors et en plein jour.

Conditions facultatives

Non.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Pieds de plomb *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de ralentir la cible.

Effet

La victime se meut lentement et agit systématiquement en dernier lors des rounds de combat. Elle reçoit **1 dé malus** sur tous ses jets d'action nécessitant de se mouvoir.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible

(ex : Toi le guerrier, tu te traines comme une limace !).

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 rounds
Prolongation Non
Concentration Non

Portique arcanique

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Des runes lumineuses ornent un portail magique permettant de bloquer les ennemis du sorcier.

Effet

Le sorcier trace des runes luminescentes sur une porte, créant ainsi un portail infranchissable à quiconque ne connait pas le mot de passe qu'il doit choisir à ce moment.

L'effet du sortilège dure un nombre de semaines égal au rang de carrière du sorcier.

Celui qui souhaite passer doit réussir un **jet d'esprit** très difficile (-4) auquel il faut ajouter l'esprit du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : grimoire.

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée variable
Prolongation Non
Concentration Non

Projectiles de sang

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier d'enchanter 10 projectiles (flèches, billes de fronde, etc...) avec son sang.

Effet

Les projectiles deviennent plus perforants et bénéficient de **+1 aux dégâts**.

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Heure propice (nuit).

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Projection de conscience

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet au sorcier de projeter sa conscience hors de son corps pendant un temps limité.

Effet

Le sorcier semble endormi tandis que sa conscience (qui est invisible et intangible) peut se déplacer librement autour de lui.

Le sorcier peut déplacer sa conscience dans un rayon de 50m autour de lui s'il est de rang 1, 500m s'il est de rang 2 et 5000m s'il est de rang 3 ou plus.

Conditions obligatoires

Objet spécial : lotus des songes.

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation 1 minute supplémentaire pour 2PP
Concentration Oui

Protection arcanique

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Le sorcier, à l'aide d'un bâton, trace au sol un cercle protecteur contre la sorcellerie (diamètre : 2 mètres).

Effet

Toute personne qui se maintient dans le cercle ne peut être atteinte par un sortilège lancé directement contre elle.

Elle reste cependant vulnérable aux effets de zone, aux attaques physique, etc...

Conditions obligatoires

Objet spécial : un bâton.

Conditions facultatives

Connaissances spéciales.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Prouesse

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Le sorcier voit son aptitude de combat en mêlée augmenter temporairement.

Effet

Le sorcier gagne **1 dé bonus** pour toutes ses actions de mêlée pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Précision

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Le sorcier voit son aptitude de combat au tir augmenter temporairement.

Effet

Le sorcier gagne **1 dé bonus** pour toutes ses actions de tir pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Regard paralysant *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de lancer un regard pétrifiant à la victime.

Effet

La cible du sort n'agit pas pendant 1 round.

Conditions obligatoires

Regarder la victime dans les yeux.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 round
Prolongation Non
Concentration Non

Répulsion

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de créer un sentiment de dégoût si puissant que tout être vivant (personne ou animal) à proximité du sorcier ressent une irrépressible envie de s'éloigner.

Effet

Toute personne ou animal à proximité du sorcier doit réussir un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'aura du sorcier +1 ou s'enfuir.

Conditions obligatoires

Ostentation.

Objet spécial : grimoire

Lancer une imprécation audible à la cible (ex : Ne suis-je pas l'être le plus répugnant ?).

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Heure propice (nuit).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Retour à l'envoyeur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de renvoyer des Charmes ou des sortilèges du Premier Cercle à leur envoyeur.

Effet

Si le sorcier est victime d'un sortilège alors que "*retour à l'envoyeur*" est actif, le sortilège est détourné de sa cible est renvoyé vers son initiateur.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Ostentation.

Rituel de purification.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 2d6 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Rire de Morgazzon*

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Le sorcier submerge la cible du sortilège avec le rire dément et tonitruant de Morgazzon.

Effet

La victime, qui est la seule a entendre le rire, reçoit **1 dé malus** sur toutes ses actions pendant **1 heure** et échoue automatiquement à toutes ses tentatives d'interactions sociales, et tentatives pour rester discret ou passer inaperçu.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Conditions facultatives

Être druide de Morgazzon.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 1 heure
Prolongation Non
Concentration Non

Savoir est un pouvoir *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet au sorcier d'évaluer les forces et les faiblesses d'un adversaire potentiel.

Effet

Le sorcier bénéficie d'un **bonus de +1** pour tous ses jets d'action affectant directement la cible et celle-ci d'un **malus de -1** pour ses jets dirigés contre le sorcier.

Sur un succès héroïque, le sorcier apprend une immunité, une invulnérabilité ou une faiblesse (s'il en existe).

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet personnel de la cible.

Conditions facultatives

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Serrure arcanique

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de verrouiller magiquement une porte, un coffre, un portail, etc...

Effet

L'objet verrouillé ne peut être débloqué que par un sort de disruption ou par la destruction.

Un sorcier de rang 1 peut verrouiller un objet pour d6 minutes, un sorcier de rang 2 pour d6 heures et un sorcier de rang 3 (ou plus) pour d6 jours.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ostentation.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Variable
Prolongation d6 mn, d6 heures ou d6 jours pour 2 PP suppl
Concentration Non

Signe de Tharungozoth

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de tracer un signe dans les airs avec la main. Ce signe, luminescent et rouge pâle, semble battre comme un coeur et il est totalement hypnotique.

Effet

Toute personne (autre que le sorcier) qui voit le signe doit réussir un **jet de vigueur** contre l'esprit du sorcier pour s'y soustraire ou rester hypnotisé et subir d'atroces douleurs lui faisant perdre **1d3 points de vitalité par round**.

Conditions obligatoires

Objet spécial (le sortilège n'est évoqué que dans le Grimoire Noire).

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Être druide de Tharungozoth.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Non

Silence

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet d'instaurer un silence magique autour d'une personne, d'une créature, d'un objet ou du sorcier lui même.

Effet

Ce silence magique rayonne de 5 mètres autour de la cible et aucun son produit dans cette zone, aussi puissant soit-il, ne peut être entendu.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Focaliseur (objet appartenant à la victime).

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Sommeil *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet s'endormir la cible du sortilège.

Effet

La victime s'endort profondément et il est impossible de la réveiller sans la secouer énergiquement ou lui verser une bassine d'eau sur la tête.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : sève de slith.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Focaliseur : objet appartenant à la victime.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Sujétion *

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

La victime est forcée d'agir selon le bon vouloir du sorcier à condition que les ordres restent dans la catégorie des choses qu'elle pourrait faire si elle n'était pas sous contrôle.

Effet

La victime obéit sans discuter, mais ne fera rien contre nature (elle n'attaquera pas ses amis, n'attentera pas à ses jours, etc...).

Conditions obligatoires

Objet spécial : grimoire.

Focaliseur : objet appartenant à la victime.

Conditions facultatives

Connaissances spéciales.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Surdité

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de rendre la cible du sortilège momentanément sourde.

Effet

La cible devient complètement sourde pendant la durée du sortilège.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ostentation.

Objet spécial : sang de phong.

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Tambour de panique*

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Le sorcier joue du tambour et peut ainsi faire paniquer les auditeurs situés à proximité.

Effet

Toute personne ou animal doué d'audition et présent dans un rayon de 30 mètres autour sorcier doit réussir un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'aura du sorcier ou paniquer et rester sans réaction pendant 1d6 rounds.

Conditions obligatoires

Objet spécial : un tambour spécialement confectionné pour le sorcier.

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Télékinésie du 1er Cercle

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier de déplacer un objet à distance.

Effet

Le sorcier déplace un objet de taille raisonnable (mobilier, arme, outil, etc...) dans les airs comme si la gravité n'avait plus d'effet sur lui.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 10 rounds (1 minute)
Prolongation Non
Concentration Oui

Ténèbres

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet l'invocation de ténèbres issues du Néant dans un endroit fermé (maison, grotte, tunnel, etc...). Cette masse sombre forme un épais nuage d'environ 10m³ sentant le soufre.

Effet

Une obscurité surnaturelle se forme à l'endroit désiré par le sorcier. **Elle gêne la visibilité (2m)**, et aucune lumière naturelle ne peut la percer.

Conditions obligatoires

Ne pas se trouver en plein air.

Ligne de vue.
Unknown element: Objet spécial : cendres volcaniques.

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée d6 minutes
Prolongation d6 minutes pour 1 PP
Concentration Non

Toc Toc

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté 0

Description

Permet de déverrouiller toutes les portes, serrures ou portails dans un rayon de 50 mètres autour du sorcier.

Effet

Tous les systèmes de fermeture sont détruits par le sortilège, que ce soient des serrures, des chaines, des barres de blocage ou autres...

Conditions obligatoires

Connaissances spéciales.

Conditions facultatives

Ostentation.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Toucher corrupteur

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier d'infliger des dégâts supplémentaires lors d'un combat en mêlée.

Effet

Si le sorcier touche une cible lors d'une attaque de mêlée, celle-ci subit **d6 dégâts supplémentaires**.

Conditions obligatoires

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (nuit).

Durée 10 rounds (1 minute).
Prolongation Non
Concentration Non

Toucher épuisant

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier d'affaiblir la cible du sortilège en la touchant avec ses mains.

Effet

Après avoir lancé le sort, le sorcier doit réussir un **jet d'attaque de mêlée** pour apposer ses mains sur la cible. En cas de réussite, la cible doit réaliser un **jet de vigueur** de difficulté difficile (-2).

Si le **jet de vigueur** est réussi, la cible est sonnée pour 2 rounds (et incapable d'agir), en cas d'échec elle est sonnée pour 2 rounds et perd d6 points de vitalité.

Conditions obligatoires

Ligne de vue (toucher la peau de la victime).

Ostentation.

Conditions facultatives

Blessures (-d3 points de vitalité).text

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Visions proches

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet la vision d'évènements récents ou se déroulant à proximité.

Effet

Le sorcier voit une scène se déroulant, ou venant de se dérouler, à proximité de l'endroit où il se trouve.

Conditions obligatoires

Objet spécial : lotus des songes.

Conditions facultatives

Heure propice (nuit).

Rituel de purification.

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Oui

Vivacité inhumaine

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet au sorcier d'agir avec une rapidité inouïe.

Effet

Le sorcier peut effectuer une deuxième action par round ou agir deux fois plus vite que les autres si l'action n'est pas en train de se dérouler en round.

Conditions obligatoires

Objet spécial : cendres de venator à souffler autour de soi.

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (jour).

Connaissances spéciales.

Durée d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Non

Voile d'illusion

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de faire disparaître de la vue une petite zone géographique et de la remplacer par une illusion parfaite.

Effet

La zone désignée par le sorcier apparaît pour être autre chose que ce qu'elle est réellement. L'illusion se brise pour toute personne atteignant la zone en question.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Blessures (-d3 points de vitalité).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée d6 heures
Prolongation d6 heures supplémentaires pour 2 PP
Concentration Non

Voir l'invisible

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet de voir les objets et créatures invisibles.

Effet

Le sorcier voit les objets et créatures invisibles qui lui apparaissent sous un aspect translucide.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 30 minutes).

Conditions facultatives

Rituel de groupe (nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Voleur de souffle

Sortilège du Premier Cercle

Difficulté -1

Description

Permet d'empêcher la cible de respirer en détournant l'air de ses voies respiratoires.

Effet

La victime peut rester sans respirer un nombre de rounds égal à son attribut de vigueur, puis doit réaliser un **jet de vigueur** de difficulté croissante (-1, -2, -4, etc...) à chaque nouveau round ou s'évanouir.

Une créature qui ne peut pas respirer, ne peut pas parler ou crier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Lancer une imprécation audible à la cible (ex : Toi le bandit, tu as le souffle court !).

Conditions facultatives

Ostentation.

Heure propice (jour).

Blessures (-d3 points de vitalité).text

Durée d6 rounds + niveau de carrière du sorcier
Prolongation Non
Concentration Non

20. Grimoire du Deuxième Cercle

46 sortilèges :

À la frontière de la mort : Permet au sorcier de ramener à la vie un être vivant qui vient de mourir. Le lancement du sortilège doit intervenir au maximum 24 heures après le décès.

Absorption d'essence vitale : Permet au sorcier d'absorber l'essence vitale de sa victime lors d'un sacrifice et ainsi, de prolonger sa vie.

Attraction du Néant : Une sphère constituée par le vide du Néant se forme autour du sorcier, qui n'est pas affecté par ses effets.

Baiser de mort : Permet au sorcier de tuer instantanément une cible après une attaque de mêlée réussie (y compris à mains nues).

Brouillard de Festrel : Permet de faire apparaître une nappe de brouillard malsain, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

Brouillard de Mort : Permet de faire apparaître un nuage de gaz mortel, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

Cercle de protection mystique : Le sorcier, à l'aide d'un bâton, trace au sol un cercle protecteur contre les démons (diamètre : 2 mètres).

Chaudron de sang : Permet à un chaudron remplit de sang de devenir une porte avec le Néant.

Contrôle météorologique : Permet au sorcier de modifier les conditions météo à sa convenance dans la région où il se trouve.

Crâne prison : La tête coupée d'un adversaire est envoûtée en pelant la peau et en cousant les lèvres et les paupières pour emprisonner et paralyser l'esprit du défunt qui s'y trouve.

Création de morts-vivants : Permet de créer des morts-vivants (zombies, squelettes, momies...) par la plus vile magie.

Création de nécrophage : Permet de créer un nécrophage.

Dépérissement : Permet de rendre la cible gravement malade et aucun remède naturel ne pourra la sauver.

Destruction : Permet de détruire une structure importante du type bâtiment, navire, etc …

Enchevêtrement du Néant : Permet d'ouvrir une brèche dans la réalité par laquelle s'engouffrent les horribles tentacules de quelque indicible créature en mal d'âmes à torturer.

Ensorcellement : Permet de placer la cible du sortilège entièrement sous le pouvoir du sorcier.

Environnement fatal : Permet d'utiliser l'environnement pour attaquer autrui.

Envoûtement : Permet d'invoquer un mauvais esprit pour posséder l'esprit de la victime et lui faire commettre des actes ignobles.

Explosion arcanique : Permet de déclencher une explosion à l'endroit désiré par le sorcier (il doit avoir déjà vu l'endroit en question).

Force fantasmatique : Permet de créer une illusion extrêmement réaliste pouvant blesser ceux qui la croient réelle.

Forme bestiale : Permet au sorcier de se transformer en un animal monstrueux tout en conservant son intelligence humaine.

Invocation de démon inférieur : Permet d'invoquer un démon de rang inférieur.

Invocation de monstre : Permet d'invoquer une créature qui se rencontre normalement dans l'environnement local. La créature peut être au maximum de taille "monstrueuse".

Lier un démon inférieur : Permet de lier un démon invoqué pour qu'il obéisse au sorcier.

Marque de l'exil : Permet de marquer la cible d'un sceau invisible tout en nommant un endroit où elle ne pourra plus se rendre.

Marque du chasseur : Permet de lancer une créature surnaturelle aux trousses de la cible pendant un temps déterminé.

Nouer la corde : Permet d'étrangler la cible du sortilège à distance en nouant une corde arcanique autour de son cou.

Oppression : Permet de faire ressentir à la cible un sentiment d'oppression et d'impuissance vis-à-vis du sorcier.

Ossements de la vie : Permet de restaurer une forme de vie à partir des ossements d'une créature.

Poing noir de Zylidith : Sortilège utilisé pour les rites sacrificiels et sanglants de Zylidith et permettant d'arracher le cœur d'une victime.

Possession : Permet au sorcier d'occuper momentanément le corps de quelqu'un d'autre.

Poupée dagyde : Permet de fabriquer une poupée de cire à l'effigie de la victime que le sorcier souhaite ensorceler.

Prison inter-dimensionnelle : Le sorcier créé une prison entre les dimensions. Il peut y enfermer une créature, ou la libérer, d'un simple mot de commande.

Putréfaction verte : Ce sortilège permet de transformer lentement le corps de la victime en une masse frémissante de boue verte.

Sceau de double mort : Permet de créer un lien vital permanent entre le sorcier et la cible du sortilège.

Sceau de protection mystique : En apposant sa marque sur le front d'une personne avec un sceau trempé dans le sang d'un sacrifice rituel, le sorcier lui octroie une protection contre les attaques et les pouvoirs d'un démon spécifique.

Sceau du retour : Permet au sorcier d'inscrire un glyphe magique à un endroit précis et de le lier à un mot. Lorsque le sorcier utilise ce mot, il se retrouve téléporté instantanément à l'endroit où est inscrit le glyphe.

Secrets des morts : Avec le sang d'un sacrifice, la sorcier peut forcer un mort à lui livrer ses plus sombres secrets et poser des questions plus complexes qu'avec le sortilège "parler avec les morts"

Sigil primordial : Permet au sorcier d'inscrire un sceau sur une structure (mur, porte, arche, etc...) ou sur le sol, puis de désigner un type de créatures (mammifères, reptiles, oiseaux, morts-vivants, fantômes, etc...) sur lequel le sceau produit son effet.

Sommeil de puissance : Le sorcier sombre dans un coma artificiel pour faire durer un sortilège qu'il vient de lancer et qui n'est habituellement pas durable dans le temps.

Statue : Permet de transformer un être vivant en statue.

Télékinésie du 2ème Cercle : Permet au sorcier de déplacer un objet à distance.

Tempête ardente : Permet de faire apparaître un nuage de vent brûlant et très violent, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

Vaisseau fantôme : Permet de faire remonter des profondeurs de l'océan une galère coulée et son équipage. Tous obéiront aux ordres du sorcier au mieux de leurs capacités et poursuivront invariablement leur tâche à moins que le sorcier ne soit à son bord pour donner d'autres ordres.

Vent de givre : Permet de faire souffler un vent glacial et très violent, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

Visions lointaines : Permet la vision d'évènements se déroulant à l'échelle d'une cité ou des souvenirs du passé (même lointain) d'une personne.

À la frontière de la mort

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet au sorcier de ramener à la vie un être vivant qui vient de mourir. Le lancement du sortilège doit intervenir au maximum 24 heures après le décès.

Effet

L'être ainsi ressuscité perd cependant **1 point de vigueur** et **1 point d'esprit** Il ne sera plus jamais tout à fait le même.

Les séquelles psychologiques d'un tel traumatisme sont laissés à l'appréciation du MJ. Il ne fait pas bon avoir entraperçu ce qui se trouve de l'autre côté...

Conditions obligatoires

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Conditions facultatives

Ingrédients rares.

Focaliseur permanent (scarification).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Absorption d'essence vitale

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet au sorcier d'absorber l'essence vitale de sa victime lors d'un sacrifice et ainsi, de prolonger sa vie.

Effet

Le sorcier ne vieillit plus pendant un nombre de mois égal au nombre de points de vitalité absorbés de la cible.

Conditions obligatoires

Sacrifice rituel d'un être humain.

Influence de la lune.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Attraction du Néant

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Une sphère constituée par le vide du Néant se forme autour du sorcier, qui n'est pas affecté par ses effets.

Effet

Toute créature se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour du sorcier doit réaliser un **jet d'agilité** de difficulté -4, très difficile, pour lutter contre la gravité propre à la sphère, ou se retrouve clouée au sol.

On ne peut pas respirer dans la sphère. Les créatures présentes peuvent retenir leur respiration pendant un nombre de rounds égal à leur vigueur, puis doivent réaliser un **jet de vigueur** de difficulté croissante (-1, -2, -4, etc...) à chaque nouveau round ou s'évanouir.

Toute action réalisée dans la sphère doit être effectuée avec *un dé malus* et les projectiles ne peuvent pas y pénétrer.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares (poudre de théamède).

Conditions facultatives

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Durée 2d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Oui

Baiser de mort

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet au sorcier de tuer instantanément une cible après une attaque de mêlée réussie (y compris à mains nues).

Effet

Une fois ce sort lancé avec succès, la prochaine cible touchée par la sorcier est tuée instantanément.

Conditions obligatoires

Objet spécial : avoir en mains Le Coeur de Zhuul.

(cf. page 169 du livre de base)

Cet artefact n'est pas détruit après usage.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Brouillard de Festrel

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet de faire apparaître une nappe de brouillard malsain, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

La nappe peut également se déplacer comme poussée par le vent dans une direction déterminée par le sorcier.

Effet

La visibilité est **réduite à 6m** et le brouillard s'accompagne d'une odeur pestilentielle qui provoque des nausées à ceux qui le respirent imposant **1 dé malus** à leurs actions.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares : bol d'eau du marais de Festrel.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Influence de la lune.

Durée 2d6 heures
Prolongation Non
Concentration Oui

Brouillard de mort

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de faire apparaître un nuage de gaz mortel, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

La nappe peut également se déplacer comme poussée par le vent dans une direction déterminée par le sorcier.

Effet

La visibilité est **réduite à 10m** et le brouillard inflige **d6 dégâts par round** à tous ceux qui le respirent.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares : bol d'eau du marais de Festrel.

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Influence de la lune.

Durée 2d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Oui

Cercle de protection mystique

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Le sorcier, à l'aide d'un bâton, trace au sol un cercle protecteur contre les démons (diamètre : 2 mètres).

Effet

Les démons (de n'importe quel niveau) ne peuvent pas s'en prendre aux personnes présentes dans le cercle (4 au maximum), que ce soit physiquement ou magiquement.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Influence de la lune.

Durée 2d6 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Chaudron de sang

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet à un chaudron remplit de sang de devenir une porte avec le Néant.

Effet

Un mort-vivant qui boit ou se baigne dans le chaudron est instantanément régénéré.

Un humain qui boit ou se baigne dans le chaudron est instantanément soigné de tous ses maux (maladie même incurable, malédiction, etc...) et de toutes ses blessures (y compris amputation, etc...), au prix du sacrifice définitif d'un point d'esprit.

Conditions obligatoires

Objet spécial : chaudron en fonte gravé de runes magiques.

Objet spécial : du sang frais en grande quantité.

Conditions facultatives

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Contrôle météorologique

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet au sorcier de modifier les conditions météo à sa convenance dans la région où il se trouve.

Effet

Le sorcier peut invoquer la pluie, la faire cesser, faire baisser ou augmenter la température de l'air, faire apparaitre ou disparaître des nuages, déclencher une tornade, etc...

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Conditions facultatives

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée à la discrétion du MJ
Prolongation Non
Concentration Non

Crâne prison

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

La tête coupée d'un adversaire est envoûtée en pelant la peau et en cousant les lèvres et les paupières pour emprisonner et paralyser l'esprit du défunt qui s'y trouve.

Effet

Le sorcier procède à la réduction de la tête (la moitié de sa taille normale) et peut ensuite la conserver avec lui. Il pourra par la suite et chaque fois qu'il le désire, converser avec la tête (même effet que le sortilège "*Parler avec les morts*") sans avoir besoin de lancer de sort.

Conditions obligatoires

Objet spécial : la tête de la victime.

Le sortilège doit être lancé dans les trois jours suivant la mort de la victime.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Influence de la lune.

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Création de morts-vivants

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de créer des morts-vivants (zombies, squelettes, momies...) par la plus vile magie.

Effet

Un sorcier de rang 2 peut créer d6 x 5 créatures et un sorcier de rang 3 ou plus, d6 x 10.

Les créatures obéissent au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui leur a été confiée.

Conditions obligatoires

Objet spécial : avoir des cadavres à disposition (cf. livre de base p.127 et 128).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ingrédients rares.

Influence de la lune.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Création de nécrophage

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de créer un nécrophage (livre de base p.128).

Effet

La créature obéit au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui lui a été confiée.

Un sorcier de rang 3 peut créer d3 nécrophages.

Conditions obligatoires

Objet spécial : avoir des cadavres à disposition (cf. livre de base p.127 et 128).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ingrédients rares.

Influence de la lune.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Dépérissement

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de rendre la cible gravement malade et aucun remède naturel ne pourra la sauver.

Effet

La victime perd 1 point de vitalité par jour jusqu'à la mort. Seul un **jet de vigueur** dont la difficulté est l'esprit du sorcier peut la sauver (un seul jet autorisé).

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Avoir une carrière de médecin de rang 2

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Destruction

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de détruire une structure importante du type bâtiment, navire, etc ...

Effet

Le sorcier peut viser des structures de grande taille (pan de mur fortifié, maison, navire, etc...) qui sont réduits en poussière.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Objet spécial : une page originale ou une copie du sortilège qui n'existe que dans le Rhadathmazar.

Si la page est un original, elle n'est pas détruite après usage.

Conditions facultatives

Focaliseur (un morceau de l'objet à détruire).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Enchevêtrement du Néant

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet d'ouvrir une brèche dans la réalité par laquelle s'engouffrent les horribles tentacules de quelque indicible créature en mal d'âmes à torturer.

Effet

d6 tentacules d'une dizaine de mètres de long surgissent d'une sorte de trou noir et essaient de s'emparer des tous les êtres vivants à portée.

Un **jet d'agilité** de difficulté difficile (-2) est nécessaire pour échapper à une tentative de saisie. Si une cible est saisie, elle peut tenter un **jet de vigueur** afin de se libérer.

Conditions obligatoires

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Conditions facultatives

Objet spécial : grimoire.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 2d6 rounds
Prolongation Non
Concentration Non

Ensorcellement *

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de placer la cible du sortilège entièrement sous le pouvoir du sorcier.

Effet

La victime obéit sans discuter à tous les ordres que lui donne le sorcier et n'a pas d'autre choix que de s'exécuter.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares (fleurs de lotus noir).

Objet spécial (un objet appartenant à la victime).

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée d6 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Environnement fatal

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet d'utiliser l'environnement pour attaquer autrui.

Effet

Toutes les plantes et les insectes présents au moment de l'incantation de ce sortilège dans un rayon de 30 mètres autour du sorcier s'attaquent à ses ennemis leur infligeant **d3 dégâts par round**.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Conditions facultatives

Focaliseur permanent.

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée 2d6 rounds
Prolongation Non
Concentration Oui

Envoûtement

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet d'invoquer un mauvais esprit pour posséder l'esprit de la victime et lui faire commettre des actes ignobles.

Une fois le sortilège lancé, la mauvais esprit s'empare de la victime si celle-ci ne réussit pas un **jet d'esprit** très difficile (-4).

Le sorcier ne contrôle pas le mauvais esprit.

Effet

La victime est possédée et commet des actes ignobles, mais ne s'en prendra pas à elle-même.

Conditions obligatoires

Objet spécial (un objet appartenant à la victime).

Jeûne (2d6 jours).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée d6 jours
Prolongation Non
Concentration Non

Explosion arcanique

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de déclencher une explosion à l'endroit désiré par la sorcier (il doit avoir déjà vu l'endroit en question).

Effet

Le sorcier doit choisir l'élément constituant l'explosion (feu, électricité, acide, etc...).

L'explosion inflige **d6 x 2 dégâts** à chaque cible touchée, puis des dégâts variables en fonction de l'élément retenu.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Force fantasmatique

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet de créer une illusion extrêmement réaliste pouvant blesser ceux qui la croient réelle.

Effet

Tant que les ennemis de l'illusion la croient réelle, ils peuvent être blessés par cette dernière (d6B dégâts).

L'illusion est dirigée par le sorcier et disparait si l'une de ses cibles réussit un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'esprit du sorcier ou dès qu'elle est touchée par un **jet d'attaque**.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ingrédients rares.

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Objet spécial : grimoire.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Oui

Forme bestiale

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet au sorcier de se transformer en un animal monstrueux tout en conservant son intelligence humaine.

Il ne peut cependant pas parler, ni lancer de nouveau sortilège sous cette forme.

Effet

Le sorcier devient un **Jemadar** pendant la durée du sortilège (cf. bestiaire page 117 du livre de base), tout en conservant sa caractéristique d'esprit.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares (peau et crocs de Jemadar).

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Invocation de démon inférieur

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet d'invoquer un démon de rang inférieur.

Effet

Le démon invoqué n'est pas contrôlé par le sorcier.

Si le sorcier ne parvient pas à le contrôler (cf. Lier un démon inférieur), le démon décidera de lui-même de son retour vers le Néant.

Conditions obligatoires

Objet spécial (grimoire).

Focaliseur permanent (tatouage rituel).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Invocation de monstre *

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet d'invoquer une créature qui se rencontre normalement dans l'environnement local. La créature peut être au maximum de taille "*monstrueuse*".

Effet

La créature obéit au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui lui a été confiée.

Le sorcier doit garder la créature sous contrôle en restant concentré.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Objet spécial (grimoire).

Heure propice (en fonction de la créature choisie).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Oui

Lier un démon inférieur

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de lier un démon invoqué pour qu'il obéisse au sorcier.

Effet

Une fois le lien créé, il suffit au sorcier d'accepter de satisfaire régulièrement les besoins du démon.

Le démon apparaîtra ou disparaîtra sur ordre du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Coûte 2 points de pouvoir au lieu de 10.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Marque de l'exil

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de marquer la cible d'un sceau invisible tout en nommant un endroit où elle ne pourra plus se rendre.

La zone ainsi délimitée ne peut pas dépasser 2 km² et la cible ressent toujours une certaine forme de répulsion lorsqu'elle s'en approche à moins de 50m.

Effet

Si la cible s'aventure tout de même dans la zone interdite, elle est instantanément et irrévocablement **désintégrée**.

Conditions obligatoires

Objet spécial (objet appartenant à la cible).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Influence de la lune.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée 2d6 jours
Prolongation Non
Concentration Non

Marque du chasseur

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de lancer une créature surnaturelle aux trousses de la cible pendant un temps déterminé.

Effet

La créature invoquée traque et attaque la cible sans relâche pendant le temps qui lui est imparti.

Conditions obligatoires

Objet spécial (objet appartenant à la cible).

Rendre un service à la créature invoquée.

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Influence de la lune.

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée d6 jours
Prolongation Non
Concentration Non

Nouer la corde

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet d'étrangler la cible du sortilège à distance en nouant une corde arcanique autour de son cou.

Effet

La victime doit sa vigueur diminuer de 1 point et perd **1 point de vitalité** par jour.

Chaque jour, elle peut réaliser un **jet de vigueur** dont la difficulté est l'esprit du sorcier pour annuler la perte du point de vitalité, mais la seule façon de mettre fin au sortilège et de découvrir la corde magique (cf. ci-dessous).

Conditions obligatoires

Ingrédients rares (corde faite avec les cheveux tressés d'une femme morte que le sorcier doit enterrer ou cacher dans l'environnement proche de la victime.)

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Oppression *

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire ressentir à la cible un sentiment d'oppression et d'impuissance vis-à-vis du sorcier.

Effet

Si elle échoue à un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'esprit du sorcier, la cible ne peut échapper à l'emprise du sortilège et se sent tellement impressionnée et impuissante face au sorcier, qu'elle préférera se rendre immédiatement plutôt que de combattre.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Conditions facultatives

Objet spécial (un objet appartenant à la victime).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Ossements de la vie

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de restaurer une forme de vie à partir des ossements d'une créature.

Effet

La créature ainsi créée n'est pas ressuscitée, mais est un typique représentant de sa race entièrement nouveau, le sortilège générant chair et sang sur les ossements utilisés.

Le sorcier ne contrôle pas la créature qui n'a aucune idée du rôle du sorcier dans sa création.

Conditions obligatoires

Objet spécial : disposer des ossements d'une créature spécifique.

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Conditions facultatives

Ingrédients rares.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Focaliseur (avoir déjà vu le genre de créature à recréer).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Poing noir de Zylidith

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Sortilège utilisé pour les rites sacrificiels et sanglants de Zylidith et permettant d'arracher le coeur d'une victime.

Effet

Pendant que le lanceur du sort se concentre, la cible devient paralysée et se fige sur place. Elle est consciente et respire encore, mais ne peut pas agir, ni parler. Elle subit **1d3 points de dégâts par round** dans d'atroces douleurs.

À chaque round, la cible peut tenter un **jet de vigueur** à -4 (très difficile) pour mettre fin à l'effet.

Si la cible est tuée par le sort, le cœur de la victime qui bat encore est transporté vers la main tendue du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ingrédients rares (crocs de Zathog).

Conditions facultatives

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Être druide de Zylidith.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Oui

Possession *

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet au sorcier d'occuper momentanément le corps de quelqu'un d'autre.

Effet

Le sorcier prend possession du corps de la victime en détournant son âme vers le Néant. Il possède désormais toutes ses caractéristiques (attributs, aptitudes de combat, etc...), mais conserve son attribut d'esprit.

Conditions obligatoires

Objet spécial : n'importe quoi d'humain provenant de la personne à posséder, des cheveux, des rognures d'ongles, du sang, une dent, etc...).

Conditions facultatives

Ingrédients rares.

Jeûne (2d6 jours).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée d6 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Poupée dagyde

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de fabriquer une poupée de cire à l'effigie de la victime que le sorcier souhaite ensorceler.

Effet

Le sorcier peut torturer sa victime à distance, lui infligeant **d3 dégâts par round**.

Il peut également lui lancer un sortilège sans avoir besoin de la voir ou de la toucher.

Conditions obligatoires

Objet spécial (de la cire, ainsi que des cheveux, des rognures d'ongles, du sang, une dent, n'importe quoi d'humain provenant de la personne à envoûter).

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Prison inter-dimensionnelle *

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Le sorcier créé une prison entre les dimensions. Il peut y enfermer une créature, ou la libérer, d'un simple mot de commande.

Effet

Le sorcier peut y installer une créature par rang de carrière.

Les créatures enfermées peuvent communiquer entre elles et apparaissent comme des images translucides. Si le sorcier est tué, elles peuvent demeurer là pour l'éternité, n'ayant nul besoin de manger, boire ou dormir.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Focaliseur permanent (scarification).

Durée Permanent
Prolongation Non
Concentration Non

Putréfaction verte

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Ce sortilège permet de transformer lentement le corps de la victime en une masse frémissante de boue verte.

Effet

La victime perd **1d3 point de vitalité par round** tandis que sa chair est dévorée, et ce, jusqu'à la mort.

Seul un **jet de vigueur** de difficulté -4, très difficile, peut la sauver (un seul jet autorisé).

Cette décomposition peut également être arrêtée par un sort de disruption.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Ingrédients rares (priser du pollen d'Alnath).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Oui

Sceau de double mort

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet de créer un lien vital permanent entre le sorcier et la cible du sortilège.

Effet

Lorsque le lanceur du sort meurt, que ce soit de vieillesse, de maladie, de violence ou autre..., la cible meurt également immédiatement, apparemment de la même cause que le lanceur.

Ce sort ne peut affecter qu'une seule cible. Si le lanceur tente de lancer le sort sur une autre créature, le sort n'affecte plus la cible précédente.

Conditions obligatoires

Objet spécial (un objet appartenant à la cible).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Sceau de protection mystique

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

En apposant sa marque sur le front d'une personne avec un sceau trempé dans le sang du sacrifice rituel, le sorcier lui octroie une protection contre les attaques et les pouvoirs d'un démon spécifique.

Effet

Le démon subit **un dé malus** pour attaquer au corps à corps un personnage protégé, et ce dernier bénéficie d'**un dé bonus** pour résister aux sortilèges et aux pouvoirs du démon.

Quand il lance ce sort, le sorcier peut protéger, en plus de lui-même, une personne par rang de sorcier qu'il possède.

Conditions obligatoires

Sacrifice rituel d'un être humain.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 24 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Sceau du retour

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet au sorcier d'inscrire un glyphe magique à un endroit précis et de le lier à un mot.

Lorsque le sorcier utilise ce mot, il se retrouve téléporté instantanément à l'endroit où est inscrit le glyphe.

Effet

Au moment où il prononce le mot de retour, le sorcier peut téléporter avec lui un nombre de cible égal à son niveau de sorcier (les cibles doivent être en vue).

Conditions obligatoires

Ingrédients rares.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Jeûne (2d6 jours).

Influence de la lune.

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 2d6 jours
Prolongation Non
Concentration Non

Secrets des morts

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Avec le sang d'un sacrifice, la sorcier peut forcer un mort à lui livrer ses plus sombres secrets et poser des questions plus complexes qu'avec le sortilège *"parler avec les morts"*.

Effet

Le sorcier invoque l'esprit d'un cadavre pour le forcer à répondre à 1d6+1 questions.

Les morts ainsi dérangés ne peuvent pas mentir, mais ils détestent les vivants qui perturbent leur repos. De ce fait, ils répondront souvent de manière énigmatique.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares : lotus noir.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un mouton).

Conditions facultatives

Être prêtre ou druide de Nemmereth.

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Sigil primordial

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet au sorcier d'inscrire un sceau sur une structure (mur, porte, arche, etc...) ou sur le sol, puis de désigner un type de créatures (mammifères, reptiles, oiseaux, morts-vivants, fantômes, etc...) sur lequel le sceau produit son effet.

Effet

Le sceau contraint les créatures du type désigné à quitter précipitamment la zone. Si une créature réussit un **jet d'esprit** de difficulté -2, elle reste dans la zone, mais voit son **agilité réduite de 2 points** du fait de l'inconfort ressenti.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Objet spécial : grimoire.

Focaliseur permanent (scarifications).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée Jusqu'à effacement du sceau
Prolongation Non
Concentration Non

Sommeil de puissance

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Le sorcier sombre dans un coma artificiel pour faire durer un sortilège qu'il vient de lancer et qui n'est pas durable dans le temps. Ex : le sorcier vient de lancer « *Brouillard de Festrel* » dont la durée est 2d6 heures. En lançant « *Sommeil de puissance* » juste après, et en décidant de se réveiller dans 24 heures, le sorcier fait ainsi durer « *Brouillard de Festrel* » pendant 24 heures.

Effet

Le sorcier reste plongé dans le coma jusqu'à ce que la ou les conditions pour qu'il se réveille (qu'il doit clairement énoncer) soient remplies. Le premier sort cesse alors d'agir.

Conditions obligatoires

Avoir lancé un sortilège avec succès juste avant.

Ne fonctionne pas avec les sortilèges instantanés.

Conditions facultatives

Objet spécial (grimoire).

Focaliseur permanent (tatouage rituel).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Statue

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de transformer un être vivant en statue.

Effet

La victime de ce sortilège est transformée instantanément s'il elle échoue à un **jet d'esprit** dont la difficulté est l'esprit du sorcier.

Seul un sorcier connaissant ce sortilège peut y mettre fin en dépensant 2 points de pouvoir.

Conditions obligatoires

Objet spécial : une poignée de plâtre.

Conditions facultatives

Influence de la lune (pleine lune).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Focaliseur (un objet appartenant à la victime).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Télékinésie du 2ème Cercle

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet au sorcier de déplacer un objet à distance.

Effet

Le sorcier déplace un objet de grande taille, qui peut être extrêmement lourd (rocher, chariot, navire, etc...), dans les airs comme si la gravité n'avait plus d'effet sur lui.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Ingrédients rares.

Conditions facultatives

Influence de la lune (pleine lune).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Tempête ardente

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de faire apparaître un nuage de vent brûlant et très violent, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

La nappe peut également se déplacer comme poussée par le vent dans une direction déterminée par le sorcier.

Effet

La visibilité est **réduite à 6m** et le vent inflige **d3 dégâts par round** à tous ceux qui se trouvent pris dedans et incapables de se protéger.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares (poignée de sable de la Côte de Feu).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée 2d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Oui

Vaisseau fantôme

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de faire remonter des profondeurs de l'océan une galère coulée et son équipage. Tous obéiront aux ordres du sorciers au mieux de leurs capacités et poursuivront invariablement leur tâche à moins que le sorcier ne soit à son bord pour donner d'autres ordres.

Effet

L'équipage se compose de piétaille (2d6) armée de coutelas. Si le sorcier utilise la condition d'incantation "*Blessures*", il y aura un membre d'équipage de plus pour chaque point de vitalité perdu.

Conditions obligatoires

Être au bord de l'océan.

Rituel de groupe (nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Jeûne (2d6 jours).

Blessures (-d6+1 points de vitalité).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Vent de givre

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -4

Description

Permet de faire souffler un vent glacial et très violent, qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de couvrir un gros village.

Le vent peut souffler dans n'importe quelle direction déterminée par le sorcier.

Effet

La visibilité est **réduite à 15m** et le vent inflige **d3 dégâts par round** à tous ceux qui se trouvent pris dedans et incapables de se protéger.

Conditions obligatoires

Ingrédients rares (bol d'eau du Serpent Blanc).

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée 2d6 minutes
Prolongation Non
Concentration Oui

Visions lointaines

Sortilège du Deuxième Cercle

Difficulté -2

Description

Permet la vision d'évènements se déroulant à l'échelle d'une cité ou des souvenirs du passé (même lointain) d'une personne.

Effet

Le sorcier voit une scène se déroulant ou venant de se dérouler dans la région où il se trouve, ou une scène située dans le passé d'une personne qu'il a rencontrée.

Conditions obligatoires

Objet spécial (lotus des songes).

Conditions facultatives

Influence de la lune.

Temps d'incantation (d6 x 2 heures).

Sacrifice rituel (un animal d'au moins la taille d'un jeune bubalus).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Oui

21. Grimoire du Troisième Cercle

12 sortilèges :

Catastrophe naturelle : Permet de déclencher une catastrophe naturelle à l'échelle d'une région entière. Tremblement de terre, tornade, typhon, etc.

Esclaves psychiques : Permet de placer plusieurs cibles du sortilège entièrement sous le pouvoir du sorcier.

Feu du Néant : Permet de déclencher une pluie de flammes infernales issues du Néant.

Foulée de Quathoomar : Permet d'ouvrir une brèche dans l'espace, dans laquelle le sorcier pénètre pour ressortir en n'importe quel endroit du monde, selon son désir.

Hallucinations permanentes : Permet de faire subir à la cible d'atroces hallucinations persistantes, qu'elle soit éveillée ou endormie.

Invocation de démon majeur : Permet d'invoquer un démon de rang majeur.

L'appel du dieu sombre : Permet d'invoquer l'un des Dieux Sombres (qui peut cependant ne pas répondre favorablement, même si l'incantation du sortilège est réussie).

L'armée des morts : Permet de créer une horde de morts-vivants.

Lier un démon majeur : Permet de lier un démon invoqué pour qu'il obéisse au sorcier.

Métamorphose de masse : Permet de camoufler jusqu'à un millier d'hommes en une paisible forêt.

Peste noire : Permet de déclencher une terrible épidémie dans une ville.

Visions absolues : Permet la vision d'évènements se déroulant dans des contrées lointaines ou dans un passé très ancien.

Catastrophe naturelle

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -8

Description

Permet de déclencher une catastrophe naturelle à l'échelle d'une région entière. Tremblement de terre, tornade, typhon, etc...

Effet

Effets à déterminer en fonction de la catastrophe choisie, mais ils doivent être abominables.

Conditions obligatoires

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Conditions facultatives

Transformation démoniaque.

Temps d'incantation (3d6 heures).

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Durée Variable en fonction de la catastrophe choisie
Prolongation Non
Concentration Non

Esclaves psychiques *

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -6

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de placer plusieurs cibles du sortilège entièrement sous le pouvoir du sorcier.

Effet

Le sorcier peut enchaîner psychiquement d6 personnes par niveau qu'il détient dans la carrière de sorcier +1d6 (un sorcier de niveau 3 lance donc 4d6).

Les victimes obéissent sans discuter à tous les ordres du sorcier et n'ont pas d'autre choix que de s'exécuter.

Conditions obligatoires

Mortification.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (3d6 heures).

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 24 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Feu du Néant

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -8

Description

Permet de déclencher une pluie de flammes infernales issues du Néant.

Effet

Cette pluie infernale peut s'abattre sur une région entière ou moins, selon le désir du sorcier.

Les flammes ainsi générées possèdent les caractéristiques du feu grégeois (elles ne peuvent pas être éteintes avec de l'eau, qui au contraire, active la combustion).

Conditions obligatoires

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (3d6 heures).

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Non

Foulée de Quathoomar

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -8

Description

Permet d'ouvrir une brèche dans l'espace, dans laquelle le sorcier pénètre pour ressortir en n'importe quel endroit du monde, selon son désir.

Effet

Permet au sorcier de se retrouver à n'importe quel endroit du monde. La brèche reste ouverte pendant une durée limitée.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (3d6 heures).

Conditions facultatives

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Durée 24 heures
Prolongation Non
Concentration Non

Hallucinations permanentes *

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -6

Les sortilèges marqués par un * voient leur difficulté modifiée par l'esprit de la cible.

Description

Permet de faire subir à la cible d'atroces hallucinations persistantes, qu'elle soit éveillée ou endormie.

Effet

La victime du sortilège subit d'atroces hallucinations la rendant complètement folle.

Tous ses **attributs sont diminués de 1 point** pendant la durée du sortilège et elle **perd 1 point de vitalité par jour**.

Conditions obligatoires

Se trouver dans le même lieu que la cible (ville, village, etc...).

Mortification.

Conditions facultatives

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Temps d'incantation (3d6 heures).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

Invocation de démon majeur

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -6

Description

Permet d'invoquer un démon de rang majeur.

Effet

Le démon invoqué n'est pas contrôlé par le sorcier.

Si le sorcier ne parvient pas à le contrôler (cf. Lier un démon majeur), le démon décidera de lui-même de son retour vers le Néant.

Conditions obligatoires

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Conditions facultatives

Mortification.

Conjonction astrale.

Temps d'incantation (3d6 heures).

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Non

L'appel du Dieu sombre

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -8

Description

Permet d'invoquer l'un des Dieux Sombres (qui peut cependant ne pas répondre favorablement, même si l'incantation du sortilège est réussie).

Effet

Le sorcier permet l'arrivée et l'incarnation de l'un des Dieux Sombres dans notre réalité (avec tous les risques et périls que ce genre d'invocation peut engendrer !!!).

Le sorcier ne contrôle, bien évidemment, pas le dieu.

Conditions obligatoires

Lieu de pouvoir (sanctuaire dédié à la divinité).

Être druide du dieu invoqué (carrière de rang 2 minimum).

Conditions facultatives

Temps d'incantation (3d6 heures).

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Durée Indéterminée (le dieu fait selon son bon vouloir).
Prolongation Non
Concentration Non

L'armée des morts

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -8

Description

Permet de créer une horde de morts-vivants.

Effet

Le sorcier peut créer d6 x 100 morts-vivants de type zombies, squelettes, momies, etc...

Les créatures obéissent au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui leur a été confiée.

Conditions obligatoires

Objet spécial : avoir des cadavres à disposition (cf. livre de base p.127 et 128).

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Conditions facultatives

Mortification.

Temps d'incantation (3d6 heures).

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Durée Indéterminée.
Prolongation Non
Concentration Non

Lier un démon majeur

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -6

Description

Permet de lier un démon invoqué pour qu'il obéisse au sorcier.

Effet

Une fois le lien créé, il suffit au sorcier d'accepter de satisfaire régulièrement les besoins du démon.

Le démon apparaîtra ou disparaîtra sur ordre du sorcier.

Conditions obligatoires

Ligne de vue.

Coûte 2 points de pouvoir au lieu de 15.

Conditions facultatives

Aucune.

Durée Instantanée
Prolongation Non
Concentration Non

Métamorphose de masse

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -6

Description

Permet de camoufler jusqu'à un millier d'hommes en une paisible forêt.

Effet

Les troupes ainsi camouflées apparaissent comme une forêt, chaque homme en étant un arbre. L'illusion est si parfaite que seul un sorcier de rang 3 peut détecter la supercherie.

Conditions obligatoires

Temps d'incantation (3d6 heures).

Conditions facultatives

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Indéterminée
Prolongation Non
Concentration Oui

Peste noire

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -8

Description

Permet de déclencher une terrible épidémie dans une ville. La moitié des habitants tombent malades et se trouvent très affaiblis.

Effet

Un quart de la population de la cité meurt en l'espace d'une semaine.

Conditions obligatoires

Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Conditions facultatives

Temps d'incantation (3d6 heures).

Blessures (-2d6+1 points de vitalité).

Rituel de groupe (nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de sorcier).

Durée Variable en fonction de la taille du foyer d'origine.
Prolongation Non
Concentration Non

Visions absolues

Sortilège du Troisième Cercle

Difficulté -6

Description

Permet la vision d'évènements se déroulant dans des contrées lointaines ou dans un passé très ancien.

Effet

Le sorcier voit une scène se déroulant, ou venant de se dérouler, n'importe où en Lémurie ou une scène s'étant déroulée il y a des centaines, voire des milliers d'années.

Conditions obligatoires

Lieu de pouvoir.

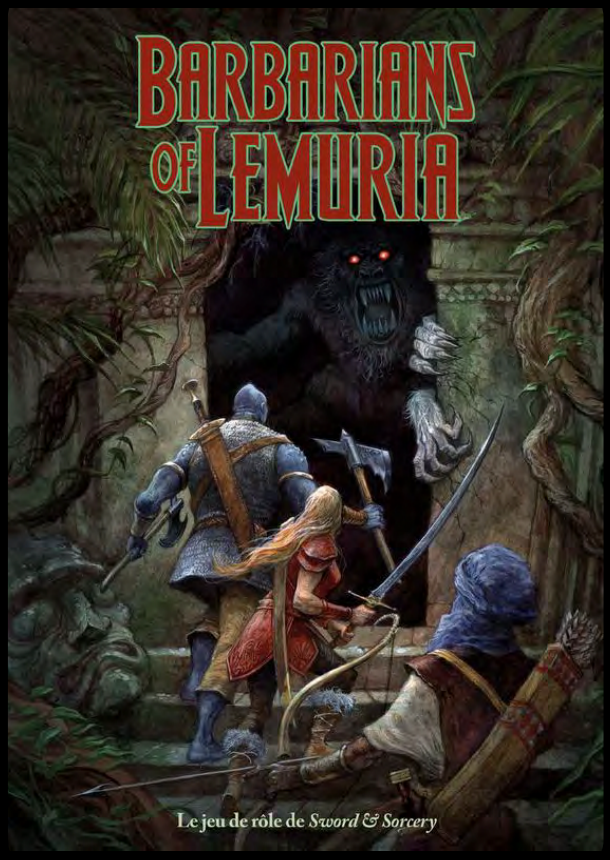
Conditions facultatives

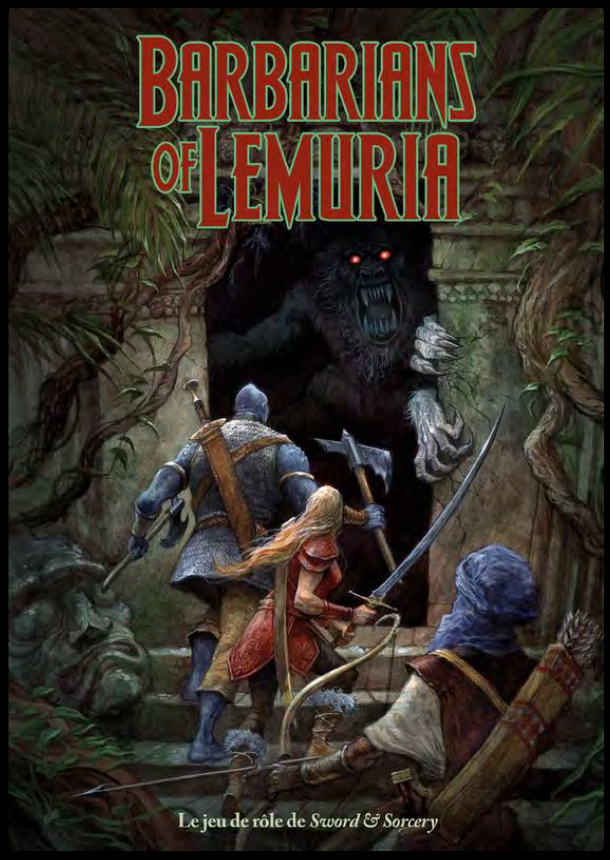
Mortification.

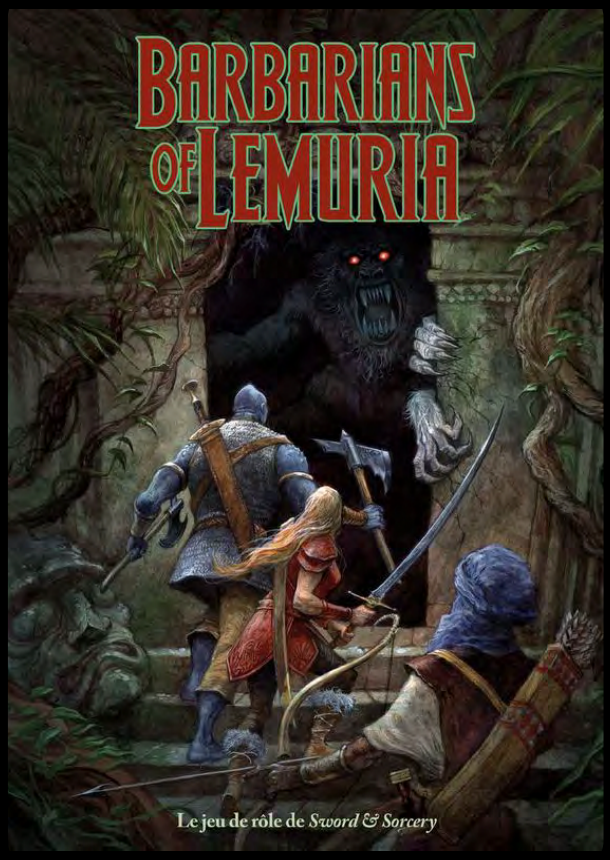
Temps d'incantation (3d6 heures).

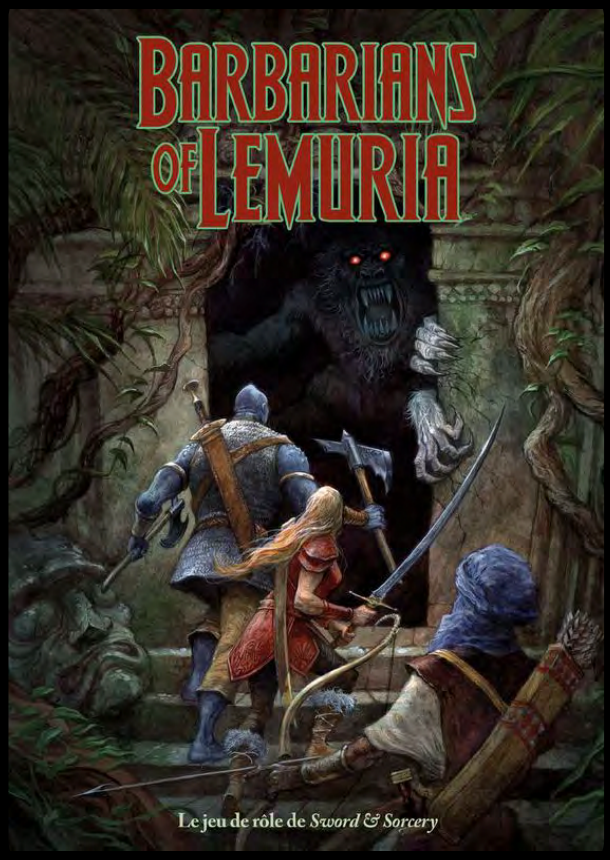
Sacrifice rituel d'un être doué de conscience.

Durée 1 scène
Prolongation Non
Concentration Oui


BARBARIANS
OF LEMURIA
Le jeu de rôle de Sword & Sorcery


BARBARIANS
OF LEMURIA
Le jeu de rôle de Sword & Sorcery


BARBARIANS
OF LEMURIA
Le jeu de rôle de Sword & Sorcery


BARBARIANS
OF LEMURIA
Le jeu de rôle de Sword & Sorcery

SORCELLERIE

Un supplément fan-made
pour Le jeu de rôle

BARBARIANS OF LEMURIA