

Totem Animalis

Sorciers



Les Sorciers représentent la grande majorité des pratiquants des arts occultes à travers le monde. De par leur nombre, il est difficile de définir des généralités à leur sujet tant ils diffèrent les uns des autres.

Profondément liée aux émotions négatives humaines, la Sorcellerie est généralement considérée comme une magie foncièrement mauvaise et ses pratiquants sont vu comme des êtres néfastes, égoïstes et sadiques.

Cette vision des Sorciers a grandement été véhiculée par une organisation nommée la Loge Écarlate. En effet, ce regroupement de Sorciers utilise leurs sinistres capacités magiques dans le but d'amasser toujours plus de pouvoir et d'argent, au mépris de la vie humaine. Ayant noyauté de nombreux gouvernements et grosses corporations, ils font partie des plus grandes menaces pesant sur l'humanité.

La communauté des Sorciers ne résume toutefois pas uniquement à des êtres cruels et déterminés. Nombreux sont les personnes qui manipulent les puissances ésotériques sans même le savoir. Bien souvent, la maîtrise de la Sorcellerie se déclenche sous le coup d'une émotion soudaine, la colère d'un mari trouvant sa femme infidèle, la tristesse dû à la perte d'un être cher ou même la jalousie et l'avidité malade conduisent le commun des mortels sur les sombres sentiers de l'occultisme. Ces personnes bouleversées abandonnent parfois spontanément les pouvoirs qu'elles ont acquis, d'autres par contre, s'enfoncent plus profondément sur les sentiers de la perdition et se transforment alors en véritables monstres, aveuglés par leur ressentiment et leur détresse.

Quelle que soit la raison poussant les êtres humains à manipuler la Sorcellerie, cette puissance à un prix : l'inexorable Corruption de l'âme et de l'esprit.

Corruption

La Corruption représente l'influence néfaste qu'à la Sorcellerie sur la personnalité du personnage. La Sorcellerie étant une magie basée sur les émotions négatives, sa pratique corrompt irrémédiablement ses utilisateurs.

Le niveau de Corruption débute à 2 :

- Aux niveaux 4 et 8, le Sorcier gagne un vice (modéré et majeur) à définir avec le MJ. Les vices modérés doivent être assouvis chaque mois et les vices majeurs chaque semaine.
- A 10, le Sorcier est submergé par la Corruption et meurt dévoré par un Démon.

Les vices assouvis rendent respectivement 5 et 10 points d'Esprit. La récupération d'Esprit par le vice n'est viable qu'une seule fois par semaine. Satisfaire son vice plusieurs fois dans la même semaine n'ont aucun effet supplémentaire.

Ne pas apaiser son envie bloque la récupération des points d'Esprit. Par ailleurs, les vices majeurs non assouvis entraînent une perte journalière d'1 points d'Esprit.

Les vices acquis disparaissent à mesure que le niveau de Corruption baisse.

Gain : Meurtre gratuit, dépravation, etc.

Perte : Agir de façon altruiste, vivre sainement (1 point par mois).

Spécial : Source vitale

Lorsqu'un Sorcier tue un être humain conscient, il gagne momentanément 5 points de Sorcellerie, utilisables pour lancer des sorts. Pour bénéficier des points de Sorcellerie, le Sorcier doit se trouver à moins de 5 mètres de la victime.

Les points de Sorcellerie remplacent les points de Corps et d'Esprits mais sont éphémères et doivent être utilisés dans les 3 tours suivant la mort de la cible. Les points de Sorcelleries qui ne sont pas utilisés sont définitivement perdus.

Utiliser les points de Sorcellerie pour lancer un sort entraîne le gain d'1 point de Corruption (au maximum 1 point de Corruption par scène).

Domaines de Sorcellerie

Note

Sorc = Niveau de la compétence Sorcellerie

Sorc / 2 = Niveau de la compétence Sorcellerie divisé par 2

Sorc x 2 = Niveau de la compétence Sorcellerie multiplié par 2

*Les sorts marqués d'un **astérisque** ne peuvent pas être appris de manière classique mais nécessitent une action particulière, différente pour chacun.*

Seuil de réussite des Sorts : 0 > 3 > 6 > 9 > 12 > 15

Les sorts doivent être appris suivant un ordre précis, correspondant à une initiation progressive à la maîtrise des énergies négatives.

Ainsi, un Sorcier désirant apprendre le sort Fracture du domaine de la Douleur, doit d'abord obtenir les sorts Déchirure et Siphon de souffrance.

Par ailleurs, les sorts nécessitent un certain niveau de la compétence Sorcellerie pour être lancés. Ce niveau minimum correspond au rang du sort.

Ainsi, pour lancer le sort Cauchemar éveillé du domaine de la Peur, le personnage doit avoir, au minimum, sa compétence de Sorcellerie à 5.

Cette restriction ne s'applique pas aux sorts de rang 1.

Colère

Les sorts du domaine de la Colère requiert un état émotionnel fort, de la haine, de la rage, etc. Une personne parfaitement calme ne pourra jamais canaliser l'énergie magique nécessaire au lancement d'un sortilège de Colère.

Les Sorciers de la Colère sont bien souvent des personnes extrêmement dangereuses, imprévisibles et au-delà de toute raison. Pour les mêmes raisons, ce sont aussi les Sorciers à l'espérance de vie la plus faible.

Archétypes : Extrémiste, mari trouvant sa femme infidèle, employé licencié etc.

Idole : Asmodée

Asmodée ressemble à un Djinn rouge aux muscles saillants avec deux cornes et une flamme sur le front. Ses pupilles luisent d'une lueur malsaine où brûle une rage séculaire.

Continuellement animé d'une colère bouillonnante, Asmodée méprise la faiblesse. Ses serviteurs se doivent de toujours être les plus forts, de gagner ou de mourir en essayant. Le sang et la mort ne suffisent pas à le contenter, il se nourrit de carnage et de violence.

Jamais rassasié, Asmodée accorde son pouvoir sans distinction, afin que tous les personnes frustrées et avides de vengeance puissent obtenir justice...dans la destruction.

1. Fureur intérieure

Effet(s) : Le lanceur concentre sa rage pour renforcer ses caractéristiques physiques, ses muscles gonflent et ses veines ressortent, luisants d'une lueur rougeâtre, il gagne un bonus de Sorc / 2 en Puissance et Vigueur.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

2. Armure d'Asmodée

Effet(s) : Le corps du sorcier prend une forme proche d'Asmodée, sa taille augmente, il gagne Sorc x 2 points de vie temporaires et ignore la douleur (et les malus). Sa peau devient rouge et prend un aspect de cuir dur, octroyant une armure naturelle équivalente à Sorc.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Boule de feu

Effet(s) : Le sorcier concentre et expulse sa colère intérieure en une boule de feu infligeant 2d6 + Sorc points de dégâts divisant par deux l'armure. A l'impact, le projectile explose et blesse dans un rayon d'un mètre.

Coût : 2 PE (+1 PV).

Durée : -

4. Déchaînement

Effet(s) : Sacrifie une partie de sa santé pour grandement augmenter sa puissance physique, la Puissance et la Vigueur du lanceur gagnent un bonus de Sorc et l'Adresse un bonus de Sorc / 2. A ce stade, le Sorcier ressemble à un tas de muscle boursoufflé rougeâtre vaguement humain.

Ce pouvoir est cumulable avec Fureur intérieure.

Coût : 3 PE (+2 PV)

Durée : Une scène

5. Ire enflammée

Effet(s) : Le sorcier s'entoure d'une aura de feu infligeant $1d6 + \text{Sorc}$ points de dégâts par tour dans une aire d'effet d'1m autour du lanceur. Bien que partiellement immunisé aux effets du sort, maintenir une telle chaleur autour de son corps blesse le sorcier.

Coût : 4 PE (+1 PV par tour)

Durée : Une scène

6. Colère d'Asmodée*

Effet(s) : Invoque la colère d'Asmodée, un pentagramme rougeoyant apparaît sur le sol, tout ce qui est à l'intérieur est instantanément carbonisé, infligeant $6d6 + \text{Sorc} \times 2$ points de dégâts ignorant l'armure.

Le sort à une aire d'effet circulaire de 6m de diamètre.

Coût : 5 PE (+2 PV)

Durée : -

Mort

Le domaine de la Mort rassemble des Sorciers passionnés par la mort et ce l'après-vie, généralement des personnes sombres et solitaires. On y trouve également des êtres déchirés par la perte d'un être cher, abattus par le chagrin et renfermés sur eux-mêmes.

Archétypes : Tueur professionnel, légistes/employé de morgue, veuf/veuve incapable d'accepté la mort de leur conjoint, etc.

Idole : Samaël

Prenant la forme d'un jeune homme ou d'une jeune femme à la beauté saisissante et au visage candide, Samaël se présente souvent nu, parfois habillé sobrement. Il possède 6 ailes d'ange d'un noir profond lui servant quelquefois de parure. Ses yeux d'un bleu presque blanc sont d'une indifférence glaçante, tranchant avec le sourire triste qu'il arbore en tout circonstance.

Des démons, Samaël est sans aucun doute le plus pervers. Il aime offrir aux égarés une chance de retrouver leurs êtres chers, les condamnant par le fait à la servitude éternel. Faussement bienveillant, il aime être loué et adoré pour sa compassion tout en se nourrissant de la détresse de ses dévots.

1. Réminiscence

Effet(s) : Permet de visualiser les derniers instants d'un cadavre. Le corps doit être touché avec la main du Sorcier. Un jet peut être nécessaire lorsque le corps est très endommagé ou très ancien. Attention, si la cible du sort est morte de façon violente, le Sorcier peut se voir infliger une perte de points d'Esprits !

Coût : 1 PE

Durée : -

2. 6e Sens

Effet(s) : Permet de voir les esprits de façon passive. En dépensant 2 PE, le Sorcier gagne la capacité de leurs parler. En dépensant encore 2 PE supplémentaires, il peut les toucher et même les blesser comme n'importe quel être physique.

Coût : Passif / 1 / 2 PE

Durée : - / 1h

3. Vertige du néant

Effet(s) : Le Sorcier plonge son regard dans celui de la victime afin de lui donner un bref aperçu de la mort et du vide absolue qu'elle représente. La victime doit réussir un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur, en cas d'échec, la victime est bouleversée et perd la volonté d'agir pour 1d4 tours.

Coût : 2 PE

Durée : -

4. Obéissance

Effet(s) : Asservit un esprit pour 1d10 + Sorc heures. L'esprit asservit réponds à toutes les questions (de mauvaise volonté) et effectuera toute tâche imposée. L'esprit tente de résister avec Volonté + Sorc. En cas d'échec, le Sorcier perd 2 point de santé mentale, par ailleurs, l'esprit tentera certainement d'attaquer le lanceur.

Coût : 4 PE

Durée : 1d10 + Sorc / heures

5. Voyage dans l'au-delà

Effet(s) : Permet au Sorcier d'envoyer son âme dans le monde des morts. Toute blessure reçue pendant le voyage est infligée en points d'Esprits.

Coût : 4 PE (+1 PE par heure)

Durée : -

6. Baiser de Samaël*

Effet(s) : Tue par simple contact, la cible résiste avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur. Utilisé contre un esprit, celui-ci est désintégré.

En cas de réussite, le Sorcier peut choisir d'absorber l'âme au lieu de la laisser rejoindre l'au-delà. Dans cas, le Sorcier gagne 1d4 points de compétences et lance 1d6, sur 4 ou moins le personnage gagne un point de Corruption de manière définitive, sur 5 ou 6 le point de Corruption est temporaire.

Coût : 7 PE

Durée : -

Douleur

Les sorts de douleur nécessitent pour être lancés que le Sorcier s'inflige des blessures. Le vecteur magique est littéralement la douleur du lanceur. Les Sorciers empruntant cette voie sont rarement sains d'esprit, ce sont des sadiques recherchant la domination d'autrui.

Archétypes : Serial Killer, masochiste, sadique, etc.

Idole : Eurynomos

Eurynomos ressemble à une créature vaguement humaine, à la peau grise et rugueuse. Tout son corps est transpercé de piques et de pieux mordant une chair visqueuse d'où s'écoule un sang noirâtre. Son visage est dépourvu d'œil et de narines, seule une bouche énorme aux dents pointues, figée dans un cri de douleur barre son faciès inhumain.

Cryptique et imprévisible, Eurynomos est une créature totalement hors de la compréhension humaine. Seul la souffrance semble le faire réagir mais personne ne semble savoir quels sont ses objectifs. Peut-être n'est-il qu'un être avide de douleur, peut-être est-il bien pire...

1. Déchirure

Effet(s) : Sur une cible à portée de vue, ouvre une plaie sur la victime infligeant 1d8 + Sorc points de dégâts ignorants l'armure.

Coût : 1 PE (+1 PV)

Durée : -

2. Siphon de souffrance

Effet(s) : Ressentant du plaisir lorsqu'une personne souffre, le Sorcier est capable de canaliser la douleur d'autrui en énergie magique. A chaque fois qu'une cible dans un rayon de 10 mètres subit des dégâts, le Sorcier gagne 1 point d'Esprit.

Coût : -

Durée : Passif

3. Fracture

Effet(s) : Sur une cible à portée de vue, brise un os infligeant 2d8 + Sorc points de dégâts ignorants l'armure.

Localisation sur 1d10 :

- 1-3 : Côtes => Ajoute +2 aux dégâts.
- 4-6 : Jambes => Chute à terre, se déplacer nécessite un jet de Vigueur / 4.
- 7-9 : Bras => Lâche l'objet tenu et devient incapable de se servir d'un de ses bras.
- 10 : Crâne => Vigueur / 6 ou sombre dans l'inconscience. Si le jet est réussi, la cible souffre tout de même d'un malus de -2 sur tous ses jets.

Coût : 2 PE (+1 PV)

Durée : -

4. Caresse d'Eurynomos

Effet(s) : Couvre une cible de centaines d'écorchures, mettant la chair à nue et infligeant Sorc / d4 points de dégâts ignorants l'armure. La douleur est extrêmement intense, la cible à la sensation d'être

écorchée par un milliers d'ongles acéré. Elle doit réussir un test de Vigueur / 8 ou être paralysée pendant 1 tour.

Coût : 2 PE (+2 PV)

Durée : -

5. Tempête d'agonie

Effet(s) : Déchaîne une tempête d'énergie magique noirâtre sur une zone équivalent à Sorc x 10 mètres carrés. Les personnages pris dans la tempête subissent Sorc / 2 points de dégâts par tour, ignorant l'armure.

Par ailleurs, *Tempête d'agonie* brouille les sens des personnes prises dans la tourmente, infligeant un malus de -2 à toutes les actions.

Coût : 3 PE (+2 PV)

Durée : Sorc / tours

6. Anathème*

Effet(s) : Dans un rayon de 10m autour du lanceur, des dizaines de stalagmites et de piques noirâtres sortent du sol, empalant les cibles et infligeant 4d6 + Sorc points de dégâts ignorant l'armure. La moitié des dégâts infligés est convertie en points de vie que le Sorcier récupère.

Utiliser Anathème entraîne le gain d'un point de Corruption.

Coût : 4 PE (+4 PV)

Durée : -

Envie

Le domaine de l'Envie rassemble des frustrés et des personnes recherchant ardemment le pouvoir et la reconnaissance. Ce sont de fins manipulateurs n'ayant de soucis que pour leur propre ego.

Certains pouvoir du domaine de l'Envie influent sur la perception des personnes qu'ont du Sorcier. Quand le niveau de Sorcellerie atteint 6, les cibles exécutent les ordres comme des esclaves. Au-delà du niveau 8, le pouvoir surpasse même l'instinct de survie, transformant n'importe qui en robot.

Archétypes : Jeune cadre aux dents longues, personne impopulaire/transparente, etc.

Idole : Mammon

Perçu de façon différente par chacun, Mammon prend régulièrement l'apparence d'une magnifique jeune femme très légèrement vêtue. Il se dégage d'elle une sensualité irrésistible poussant chaque homme et chaque femme à la désirer ardemment. A l'inverse, son reflet dans un miroir reflétera une créature rachitique au visage d'une laideur repoussante.

Maître des faux-semblants, Mammon promet richesse et renommée et ne désire en contrepartie rien d'autre que l'adoration et la soumission totale de ses serviteurs. Ses adorateurs les plus zélés sont grassement récompensés, à l'inverse, les traîtres et les parjures découvrent amèrement que Mammon reprend aussi vite qu'il ne donne.

Inconstant et sadique, Mammon aime semer la discorde et attiser une compétition malsaine parmi ses suivants, s'assurant ainsi de ne conserver que les meilleurs à son service.

1. Fascination

Effet(s) : Provoque l'admiration d'une personne, octroyant un bonus de Sorc pour toutes les interactions sociales. La cible résiste avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur, en cas d'échec, elle est profondément fascinée par le sorcier et fera tout son possible pour l'aider.

Coût : 1 PE

Durée : Sorc / heures

2. Tromperie

Effet(s) : Crée une illusion visible par une cible unique. La personne victime du sort doit réussir un test opposé de Sens + Vigilance pour se rendre compte de la supercherie. Le taille de l'illusion dépend du niveau de Sorcellerie, elle se calcule de la manière suivante : $50 \times \text{Sorc} / \text{cm}^3$.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Présence éclatante

Effet(s) : Le lanceur attire l'attention de toute les personnes alentours, octroyant un bonus de Sorc pour toutes les interactions sociales. Les victimes résistent avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur.

Toute personne souhaitant attaquer le Sorcier subit un malus de Sorc / 2 sur son jet.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

4. Illusion

Effet(s) : Crée une illusion visible pour toute personne dans un rayon de Sorc / km. Les personnes victimes du sort doivent réussir un test opposé de Sens + Vigilance pour se rendre compte de la supercherie.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

5. Sombre opprobre

Effet(s) : La victime de Sombre opprobre devient instantanément la cible des moqueries, critiques et de la haine des personnes alentours. Ses amis lui tournent le dos et les inconnus auront tendance à la détester sans qu'ils puissent mettre le doigt sur la raison de cette aversion.

La réaction des personnes alentours est fonction du niveau de Sorcellerie :

- 1-5 : Antipathie => personne n'écoute ni n'aide la cible, les gens auront tendance à faire l'inverse de ce que dit la victime, juste pour la contrarier.
- 6-8 : Malveillance => les gens tentent d'entraver les actions de la victime sans en venir aux mains, si la cible apparaît comme gênante (bruit, arrogance, insistance, etc.) les personnes alentours risquent de réagir violemment.
- 9-10 : Haine => les personnes alentours abandonnent ce qu'ils font pour nuire à la victime, jusqu'à en venir au meurtre.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

6. Edit de Mammon*

Effet(s) : L'Edit de Mammon crée une illusion tellement réelle qu'elle est capable de blesser les victimes du sort. Les dégâts infligés par la création du sorcier sont variables (à définir avec le MJ) mais restent inférieurs au niveau de Sorcellerie du lanceur.

L'illusion est visible par tout le monde sans limite de distance.

Les personnes victimes du sort doivent réussir un test opposé de Sens + Vigilance pour se rendre compte de la supercherie.

Coût : 6 PE

Durée : Une scène

Débauche

Les sorts du domaine de la Débauche ont pour source les appétits malsains qui sommeillent en chaque homme : gourmandise, luxure, violence, etc. Les pratiquants du domaine de la Débauche sont souvent des êtres malsains et égoïstes, prêts à tout pour assouvir leurs envies.

Archétypes : Riche libertin, prostitué, etc.

Idole : Béhémoth

Idole de la Débauche, Béhémoth est une immense créature ventripotente à l'apparence immonde. Il semble pourtant se dégager de cet être un magnétisme déroutant, poussant les êtres en sa présence à ressentir un désir d'accouplement bestial.

Plus "accessible" que les autres démons, Béhémoth ne désire rien d'autre que de répandre le bonheur et le contentement chez les hommes. Il ne demande de ses fidèles que des orgies toujours plus dépravées, dans l'unique but d'atteindre le plaisir suprême.

1. Jouissance

Effet(s) : Provoque un formidable orgasme, rendant la cible incapable de la moindre action pendant 1 tour. Utilisé en société, ce sortilège est un véritable calvaire pour la victime.

La cible peut tenter un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur pour résister aux ondes de plaisir. En cas de réussite, il peut agir mais subit alors un malus de Sorc / 2 à ses actions.

Coût : 1 PE

Durée : 1 tour

2. Hypersensibilité

Effet(s) : Rend une cible physiquement hypersensible, exacerbant toutes les sensations ressenties par la victime. Les goûts sont décuplés, le plaisir magnifié mais la douleur est également bien plus difficile à supporter. Une cible subissant le sort *Hypersensibilité* sans le savoir se sentira très mal à l'aise, découvrant à chaque seconde de nouvelles sensations inconnues, agréables et déplaisantes.

Utilisé en combat la cible doit réussir un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur à chaque blessure reçue ou être incapable d'agir pendant 1 tour en se tordant de douleur sur le sol.

A la discrétion du MJ, vivre un événement particulièrement jouissif sous l'effet de ce sort peut rendre des points d'Esprit, à l'inverse, une expérience particulièrement désagréable entraînera une perte de points d'Esprit.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Souffle de Béhémoth

Effet(s) : Exhale une brume chargée d'une substance altérant les fonctions neuronales à la manière d'un alcool fort ou de stupéfiants. La quantité de brume générée augmente avec le niveau de Sorcellerie à raison d'1 mètre cube par point. Pour les effets, lancer 1d6 :

- 1-2 => Aphrodisiaque : les cibles ressentent un fort désir sexuel pour les personnes alentours.
- 3-4 => Ébriété : les cibles ont du mal à coordonner leurs mouvements et subissent un malus de Sorc / 2 à leurs actions.

- 5-6 => Béatitude : plongés dans un état de joie profonde, les cibles doivent réussir un test de Volonté, dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur, pour effectuer la moindre action.

Les cibles peuvent tenter de résister avec un test de Vigueur dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur.

Coût : 3 PE

Durée : Une scène

4. Faim dévorante

Effet(s) : Provoque une sensation de faim irrésistible, poussant la cible à avaler sans retenue tout ce qu'il peut, qu'il s'agisse de nourriture, de terre ou de ses propres vêtements. Le sort en lui-même ne provoque pas de dégâts, mais les choses ingérées par la victime lui seront généralement toxiques, voire mortelles.

La cible résiste avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur. En cas d'échec, la victime tentera d'assouvir son appétit insatiable avec tout ce qu'il y a porté. En cas de réussite, la cible souffre tout de même d'un malus de Sorc / 2 à toutes ses actions.

Coût : 3 PE

Durée : Une scène

5. Inversion sensorielle

Effet(s) : Inverse les perceptions sensorielles d'une cible, ce qui provoque du plaisir devient source de douleur, et inversement. La victime de sort ressentira même de l'inconfort à respirer. Le pouvoir est tellement puissant qu'il peut pousser une personne à s'étrangler le sourire aux lèvres ou à se scarifier avec délectation.

La cible résiste avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur. En cas de réussite, la cible souffre tout de même d'un malus de Sorc / 2 à toutes ses actions.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

6. Bacchanale*

Effet(s) : Empruntant pour quelques secondes la voix même de Béhémoth, ce pouvoir murmure aux oreilles de chacun et réveille ses plus sombres désirs, les envies enfouies et réfrénées deviennent irrésistibles, poussant l'homme à ne plus être autre chose qu'une bête.

Toute personne présente à l'activation du sort doit réussir un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur. En cas d'échec, toutes les victimes tombent dans un état de frénésie orgiaque, leur seul but étant l'assouvissement de leurs désirs (sexe, violence, domination, etc.). Selon les personnes, *Bacchanale* peut donner lieu à des orgies sauvages et des bains de sang d'une violence rare.

Coût : 5 PE (+2 PV)

Durée : Une scène

Peur

La Peur est un domaine de Sorcellerie inspirant à ses victimes une terreur surnaturelle.

Les sorciers du domaine de la Peur sont généralement des personnes fascinées par l'esprit humain ou ayant vécu une expérience particulièrement traumatisante.

Archétypes : Psychologue, enfant battu, victime d'un viol, etc.

Idole : Ahriman

Personnification de la peur, Ahriman prend l'apparence de la plus grande peur de chacun. Sa forme dépend donc essentiellement de la personne qui le voit. Un seul élément revient de manière systématique, un œil parfaitement symétrique qui ne cligne jamais, semblant fixer les moindres recoins de l'âme.

Une personne sans peur, si tant est que cela existe, ne verra qu'une épaisse fumée noire totalement impénétrable autour d'un œil central inhumainement symétrique.

1. Cécité

Effet(s) : Le sorcier prive de la vue une cible pour Sorc / 2 tours, infligeant un malus de -8 pour toutes les actions nécessitant la vue. La cible résiste avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur.

Coût : 1 PE

Durée : Sorc / 2 tours

2. Regard d'effroi

Effet(s) : Le sorcier regarde la cible dans les yeux et lui inspire une terreur incontrôlée. La victime doit réussir un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur, en cas d'échec elle perd 2d4 + Sorc points d'Esprits et est paralysée par la peur pendant un tour.

Coût : 2 PE

Durée : -

3. Ténèbres

Effet(s) : Plonge une zone égale à Sorc x 10 m² dans les ténèbres les plus totales, le Sorcier n'est pas affecté par le sort. Toutes les actions nécessitant la vue subissent un malus de -8.

Les cibles présentes dans le nuage de noirceur entendent des chuchotements, des rires et d'autres bruits inquiétants les faisant paniquer, infligeant une perte de 2 points d'Esprits par tour.

Les sorts de lumière surnaturelle comme les disciplines de Soleil dissipent la zone de ténèbres en cas de réussite sur un test opposé.

Coût : 3 PE

Durée : Une scène

4. Forme d'ombre

Effet(s) : S'entourant de noirceur, le sorcier ne fait plus qu'un avec les ombres. Il devient intangible et insensible à tous les dégâts non-magiques. Le lanceur devient incapable de la moindre action physique autre que se déplacer mais peut par contre glisser sous une porte, à travers des grilles, etc.

Ce pouvoir octroie une aura de terreur (jet de Volonté / 6), empêchant les victimes ayant ratées d'agir à l'encontre du sorcier.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

5. Cauchemar éveillé

Effet(s) : Enferme la cible dans un cauchemar terrifiant pendant Sorc / 2 tours. Chaque cauchemar sera différent en fonction de la victime, selon les phobies de chacun. Pendant ce laps de temps, la cible est totalement déconnectée du monde extérieur et donc incapable de la moindre action.

La cible peut "survivre" aux cauchemars en surmontant ses peurs de façon roleplay (ou en réussissant un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur). En cas de mort dans le cauchemar, le personnage subit 2d4 + Sorc points de santé mentale, s'il survit la perte est de 1d4 points de santé mentale.

Coût : 4 PE

Durée : Sorc / 2 tours

6. Enfants d'Ahriman*

Effet(s) : Le Sorcier sacrifie jusqu'à un maximum de Sorc / 2 points de vie pour invoquer autant de tentacules d'ombres. Le sorcier contrôle mentalement les tentacules qui peuvent attaquer des cibles différentes.

Chaque tentacule dispose de Sorc x 2 points de Corps, attaque avec d8 + Sorcellerie / 2 et inflige des dégâts contondants équivalents à d12 + Sorcellerie.

Demandant beaucoup de concentration, le Sorcier subit un malus de -1 à toutes ses actions pour chaque tentacule contrôlé.

Coût : 4 PE (+1 PV / tentacule)

Durée : Une scène

Maladie

S'agissant du domaine de Sorcellerie le moins pratiqué, les sorciers arpentant la voie de la Maladie ont mauvaises réputations même parmi les Sorciers. Ce sont généralement des personnes travaillant dans le milieu médical ou des scientifiques à l'éthique suspecte.

Archétypes : Médecin, biologiste fou, etc.

Idole : Méphistophélès

Méphistophélès prend généralement la forme d'un médecin de la peste du 17e siècle, au tablier sale et couvert de sang. De son dos partent deux grandes ailes de corbeaux aux plumes malades. Il exhale une forte odeur de pourriture, difficilement soutenable.

1. Fièvre

Effet(s) : Inflige une forte fièvre, la cible est prise de violents maux de têtes, de frissons et de bouffés de chaleur. Elle perd un dé temporaire d'Intellect et subit un malus de Sorc / 2 à toutes ses actions.

La cible résiste avec test de Vigueur dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur.

Coût : 1 PE

Durée : Une scène

2. Infection

Effet(s) : Transmet une maladie par la vue dont les effets sont déterminés selon un 1d6 :

- 1-2 => Zona : Grandes plaques rouges urticantes apparaissent sur le corps infligeant un malus de -2 à toutes les actions. Baisse d'un dé l'Adresse et de 2 points l'Apparence.
- 3-4 => Colique : Violente douleur au ventre infligeant un malus de -2 à toutes les actions. Jet de Vigueur / 4 pour ne pas "se lâcher" et être incapable d'agir. La victime expulse du sang, lui infligeant 2 points de dégâts par tour où il défèque.
- 5-6 => Ulcère : Plaies ouvertes s'ouvrent sur le corps infligeant un malus de -2 à toutes les actions. Réduit d'un dé la Vigueur, la Puissance et entraîne la perte d'1 point de vie par tour.

La cible résiste avec test de Vigueur dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Nuage pestilentiel

Effet(s) : Créé un nuage infectieux produisant les mêmes effets que le pouvoir Fièvre ou Infection sur une zone de Sorc x 10 m³. Toutes les cibles présentes dans le nuage subissent les effets du sort.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

4. Nécrose

Effet(s) : La cible voit un de ses membres se nécroser et devenir complètement mort, infligeant 2d8 + Sorc points de dégâts ignorant tout types de protection. Le membre nécrosé ne peut être guéri qu'avec la discipline *Régénération*. Pour la localisation lancer 1d20 :

- 1-4 => Jambe droite : immobilisation.
- 5-8 => Jambe gauche : immobilisation.
- 9-12 => Bras droit : lâche objet tenu.

- 13-16 => Bras gauche : lâche objet tenu.
- 17-19 => Torse : 1d8 dégâts supplémentaire.
- 20 => Cerveau : mort instantanée.

Coût : 4 PE

Durée : -

5. Pandémie

Effet(s) : Relâche un virus hautement contagieux sur une zone équivalente à Sorc x 10 m³ pour une durée de Sorc / jours. Pour les effets lancer 1d6 :

- 1-2 => Tuberculose : Violente toux, fièvre et fatigue. Réduit d'un dé les attributs exceptés l'Empathie et l'Âme et entraîne une perte de Sorc / 2 point de vie par jour.
- 3-4 => Peste Noire : Fièvre, bubons, douleurs musculaires et articulaires. Réduit d'un dé les attributs exceptés l'Empathie et l'Âme et entraîne une perte de Sorc points de vie par jour.
- 5-6 => Fièvre Jaune : Forte fièvre, malaise, vomissement noirs (sang), hypothermie. Réduit de deux dés les attributs exceptés l'Empathie et l'Âme et entraîne une perte de Sorc points de vie par jour.

Les cibles résistent avec test de Vigueur dont la difficulté est égale au niveau de Sorcellerie du lanceur. A la discrétion du MJ, les maladies ainsi relâchées peuvent être plus résistante que les originales et résister aux antibiotiques et autres remèdes de la médecine moderne.

Coût : 6 PE

Durée : Sorc / jours

6. Légion morbide*

Effet(s) : Libère un macrovirus intelligent transformant les êtres humains décédés en véritables marionnettes de chair obéissant aux ordres du lanceur. Les infectés partagent un lien psychique avec leur créateur et la seule manière d'éradiquer le macrovirus de manière définitive est d'abattre le Sorcier ayant lancé le sortilège.

Le virus est hautement contagieux et inflige Sorc points de dégâts par heure. Les infectés ne recevant aucun ordre de leur maître cherchent à répandre l'infection.

Coût : 8 PE

Durée : -