

Totem Animalis

Reliques de Sorcellerie

Colère

Rubis d'Asmodée

Les Rubis d'Asmodée ressemblent à n'importe quels rubis exceptés qu'ils sont d'une beauté parfaite et exempts de tous défauts. Ils semblent continuellement briller d'un feu intérieur et réduisent en cendres les faibles d'esprits.

Toute personne touchant un Rubis d'Asmodée doit réussir un test de Volonté / 6 ou subir une violente brûlure infligeant 10 points de dégâts non-encaissables. Les marques de brûlures infligées par un Rubis d'Asmodée ne guérissent jamais, symbolisant la punition pour l'arrogance de s'être cru digne d'Asmodée.

Les sorciers réussissant peuvent apprendre *Colère d'Asmodée*, les personnages sans pouvoirs magiques gagnent gratuitement le sort *Fureur Intérieure*. Refuser l'apprentissage de *Furreur Intérieur* implique les mêmes conséquences qu'un échec au test de Volonté.

Quel que soit le résultat du test de Volonté, le personnage touchant le Rubis est atteint par la férocité millénaire d'Asmodée et gagne 2 points de Corruption.

Porté par un Sorcier, le Rubis offre un bonus de Sorcellerie de 10 pour les Sorts du domaine de la Colère.

Briser un Rubis d'Asmodée provoque une violente explosion de flammes infligeant 4d6 + 10 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres.

Mort

Plume de Samaël

Plume d'une vingtaine de centimètres entièrement noire, semblant comme aspirer la lumière autour d'elle. Les Plumes de Samaël détruisent la vie de tout ce qu'elles touchent, posées sur la terre, la nature se décomposera sur une dizaine de mètres aux alentours.

Une créature vivante posant la main sur une Plume de Samaël doit réussir un test d'Âme / 6. En cas d'échec, la vie de la victime est aspirée par l'artefact, la tuant sur le coup.

En cas de réussite, et si l'être touchant la Plume est un Sorcier, la cible peut apprendre le sort *Baiser de Samaël*. Si la personne n'est pas un Sorcier, il peut choisir d'apprendre gratuitement le sort *Réminiscence*. Quel que soit le choix du personnage, être en contact avec des énergies négatives aussi puissantes n'est pas anodin, il gagne 2 points de Corruption.

Les Plumes de Samaël agissent comme des phares attirant les esprits à des kilomètres à la ronde. Elles apparaissent pour les fantômes comme brillantes et chaleureuses mais fatales.

Une Plume de Samaël rend son porteur immortel : même s'il continue à recevoir des dommages, atteindre zéro ne signifie pas la mort. Les points de Corps continuent de descendre en négatif sans aucune limite. Cela ne rend pas pour autant le porteur invulnérable, si le corps est détruit ou tout simplement trop endommagé, le personnage décède.

Un porteur d'une Plume avec des points de Corps négatifs perdant l'effet de la Plume de Samaël est réduit en poussière instantanément.

Une Plume de Samaël est indestructible.

Douleur

Lame de sévices

Arme blanche souillée par le sang maudit d'Eurynomos. Une Lame de sévices est souvent un couteau aux formes torturées mais peut également se trouver être une épée, un hachoir ou tout autre arme tranchante. D'une solidité à toute épreuve, les Lames de sévices ont toujours une apparence miteuse, la lame étant comme rouillée, à moitié rongée ou couverte de taches noirâtres suspectes. Toucher une Lame de sévices nécessite la connaissance du sort *Siphon de souffrance*, sans quoi tout être vivant prenant en main une Lame de sévices voit sa force vitale se faire aspirer, au rythme d'un point de vie par minute. Se débarrasser de la Lame nécessite un jet de Volonté / 5. Un sorcier de la Douleur infligeant des dégâts à une cible convertit la moitié des dégâts infligés en points d'Esprits. Récupérer des points d'Esprits grâce à la Lame de sévices entraîne le gain d'1 point de Corruption (maximum 1 par scène).

Épine funeste

Ressemblant à un long pieu effilé d'apparence assez fragile, une Épine funeste provient d'un des nombreux piques transperçant le corps même d'Eurynomos. Les Épines semblent douées d'une volonté propre et cherchent à transpercer toute créature vivante s'en approchant. Toute personne se tenant à proximité d'une Épine funeste doit réussir un test d'Âme / 6, en cas d'échec, le pieu vient se fiché dans la poitrine de la victime en un éclair, aspirant lentement sa force vitale. Une fois plantée, il est impossible de retirer l'Épine du corps de la victime, elle reste enfoncée jusqu'à ce qu'elle ait drainée toute vie, infligeant à la cible une douleur inimaginable. Le drain de la force vitale est très lent, une Épine pouvant garder en vie la victime pendant 1 semaine voir plus. L'apprentissage du sort *Anathème* nécessite la torture et la mort d'au moins 10 êtres humains, chaque personne chargeant l'Épine d'énergie magique. Une fois complètement chargée, le sorcier s'enfonce lui-même le pieu dans le cœur et doit réussir un test de Vigueur / 5, un échec indiquant la mort. En cas de réussite, le sorcier est submergé par des ondes contradictoires de plaisir et de douleur, il peut alors choisir d'apprendre le sort *Anathème*. Se gorger ainsi de la souffrance d'autrui souille violemment l'âme du personnage qui gagne 4 points de Corruption. Si le sorcier décide de garder l'Épine dans son abdomen, il double la récupération de points d'Esprit reçus à l'aide de *Siphon de souffrance* mais ne dispose plus de la régénération naturelle. En outre, le coût en Esprit et en Corps des sorts du domaine de la Douleur est divisé par 2.

Envie

Atlas des désirs

Ayant l'apparence d'un carnet de cuir ouvragé, l'Atlas des désirs est imprégné d'une magie particulière poussant les personnes l'apercevant à le désirer et à tout faire pour s'en emparer (Volonté / 4 pour y résister). Chaque Atlas est différent, ils ont cependant en commun une apparence noble et travaillée, les tomes étant souvent dorés à l'or fin et serties de pierres précieuses véritables. Les Atlas des désirs sont connus pour attiser les bas instincts, lorsqu'un être humain entre en contact direct avec un Atlas des désirs, il doit réussir un test de Volonté / 6 ou être littéralement submergé par ses désirs les plus noirs (heureusement, l'Atlas explique comment arriver à ses fins !). En cas de réussite, il gagne gratuitement le sort *Fascination*. Si le personnage est déjà un sorcier du Désir confirmé, il peut choisir d'apprendre le sort *Edit de Mammon*. Qu'il soit novice ou non, manipuler un Atlas des désirs pour la première fois pervertit le lecteur, entraînant le gain de 2 points de Corruption. Une fois par jour, toute personne portant un Atlas des désirs gagne la capacité d'utiliser de façon gratuite et instantanée (ne compte pas comme une action) le sortilège *Fascination*, considéré comme lancé avec un score de Sorcellerie de 10.

Débauche

Corne de Béhémoth

Pouvant prendre l'apparence d'un calice, d'un bol ou de tout autre objet capable de contenir du liquide, une Corne de Béhémoth est un récipient ayant été "béni" par la semence de Béhémoth en personne. Quel que soit le réceptacle, il apparaît toujours comme désirable et auréolé de lumière. Par ailleurs, une Corne de Béhémoth transforme n'importe quel liquide en une onctueuse liqueur sucrée offrant une douce ivresse et un plaisir extrême à celui qui la boit. Il exacerbe également les désirs sexuels, toute personne buvant à une Corne de Béhémoth doit réussir un test de Volonté / 5 ou être submergé par une violente envie de luxure.

Un sorcier de la Débauche expérimenté buvant à la Corne de Béhémoth peut apprendre le sort *Bacchanale*. Si le personnage buvant à la Corne n'a aucune connaissance magique, il peut s'il le désire apprendre gratuitement le sort *Jouissance*.

Boire à une Corne de Béhémoth entraîne le gain d'1 point de Corruption mais le plaisir éprouvé permet au personnage de regagner jusqu'à 20 points d'Esprits.

Peur

Bible d'Ahriman

Se présentant comme un petit livre de cuir noir, la légende raconte que les Bibles d'Ahriman sont fabriquées à partir de peau humaine. Le contenu des pages diffère d'un tome à un autre mais ils contiennent tous une liste plus ou moins exhaustive de rituels occultes nécessitant des sacrifices humains.

Une personne touchant une Bible d'Ahriman doit réussir un test de Volonté / 6 ou subir le sort *Cauchemar éveillé* (considéré comme lancé avec un score de Sorcellerie de 10).

Les dernières pages expliquent toujours le rituel permettant d'invoquer Ahriman, dans l'espoir d'apprendre le sortilège *Enfants d'Ahriman*. Les sorciers tentant d'invoquer Ahriman à l'aide d'un sacrifice insatisfaisant finissent généralement leurs jours à baver dans un asile psychiatrique, sursautant au moindre bruit et victimes d'une phobie des ombres incurable.

Chaque Bible d'Ahriman est protégée par un puissant sort renvoyant les magies néfastes le prenant pour cible. Un sorcier portant une Bible sur lui gagne une barrière de 10, renvoyant les dégâts magiques bloqués de cette manière vers le lanceur.

Manipuler une Bible d'Ahriman pour la première fois entache l'âme du lecteur et entraîne le gain de 2 points de Corruption.

Maladie

Le Patholopendium

Exemplaire unique, le Patholopendium est un énorme ouvrage à l'allure repoussante. La couverture est recouverte de moisi suppurant un pus jaunâtre nauséabond et les pages humides et chaudes exhalent tour à tour le pourri ou la décomposition. À moitié vivant, l'imposant livre semble pulser au rythme d'une respiration malade et les plus aiguisés peuvent sentir un faible battement de cœur en parcourant les lignes de ce recueil maudit.

Les êtres touchant du doigt le Patholopendium doivent réussir un test de Vigueur / 8 ou rapidement voir leur corps se nécroser sans qu'il soit possible d'y remédier.

En cas de réussite, une personne sans connaissance magique apprend gratuitement le sort *Fièvre* alors qu'un Sorcier de la maladie confirmé peut décider d'apprendre le sort *Légion Morbide*.

Dans tous les cas, le personnage gagne 4 points de Corruption pour avoir touché ce livre damné.

La dernière personne ayant manipulé le Patholopendium (et ayant survécu) en devient implicitement le maître. Le maître du Patholopendium devient immortel, même s'il continue à recevoir des dommages, atteindre zéro ne signifie pas la mort. Les points de Corps continuent de

descendre en négatif sans aucune limite. Cela ne rend pas pour autant le porteur invulnérable, si le corps est détruit ou tout simplement trop endommagé, le personnage décède.

D'autre part, le maître du Patholopendium gagne un pouvoir de régénération extrêmement puissante capable de soigner n'importe quelle blessure. En terme de jeu, cela octroie un gain d'1 point de Corps par heure et la capacité de faire repousser les membres perdus.