

## IMMOLATION

RANG 2

Page 136

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une torche ou des flammes

Vous faites bouillir le sang de la victime jusqu'à ce qu'il s'enflamme.

Le sort inflige autant de dégâts de Force que le niveau de Puissance. De plus, il continue à causer 1 point de dégâts par round jusqu'à ce que la victime éteigne les flammes en réussissant un jet de SOUPLESSE (action lente).

L'armure ne protège pas contre ce sort.

## LIEN DE SANG

RANG 2

Page 137

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: votre sang ou celui de la victime

Vous transférez votre sang et l'énergie qu'il contient à un autre membre de votre peuple ou aspirez le sien. Vous donnez ou recevez un nombre de points d'attributs égal au niveau de Puissance, sans dépasser la valeur de départ de l'attribut choisi. Les points d'attribut perdus de cette manière se récupèrent en suivant les règles habituelles. La victime peut résister au sort en effectuant un jet d'INTUITION assorti d'un modificateur négatif égal au niveau de Puissance. Le sort peut servir à guérir une personne Brisée. En revanche, il n'a aucun effet sur les blessures critiques.

## ARRACHEMENT DE L'ÂME

RANG 3, RITUEL

Page 137

PORTÉE: au contact

DURÉE: variable

INGRÉDIENT: une dague sacrificielle

Ce rituel a pour but d'extraire l'âme d'une victime en puisant dans son sang et de l'enfermer dans un réceptacle (qui peut être un miroir, une pierre précieuse ou une arme). La cible effectue un jet d'INTUITION assorti d'un modificateur négatif égal au niveau de Puissance. En cas d'échec, elle est prisonnière du réceptacle pendant un Quart de jour. Pour que l'effet dure un jour complet, il faut obtenir un niveau de Puissance 2 ou plus, et si vous voulez que la victime reste enfermée à jamais (ou pour la durée de votre choix), il faut atteindre un niveau de Puissance 3.

+ d'infos page 137

## CONCENTRATION SANGUINE

RANG 3

Page 139

PORTÉE: personnelle

DURÉE: un round

INGRÉDIENT: un être vivant

Ce sort concentre l'énergie contenue dans le sang du Sorcier. Vous gagnez un nombre de points de Volonté égal au double du niveau de Puissance, mais cet effet est temporaire.

Vous devez utiliser vos points nouvellement acquis lors du round suivant. Passé ce délai, ils sont perdus.

En ce qui concerne l'ingrédient, sachez que vous devez réaliser le sacrifice avant de lancer le sortilège (un petit animal suffit).

## MALÉDICTION DE SANG

RANG 3, rituel

Page 139

PORTÉE: illimitée

DURÉE: Quart de jour par niveau de Puissance

INGRÉDIENT: un cheveu ou un morceau du corps de la victime

Vous lancez une malédiction de sang sur votre victime (seuls les humanoïdes encore en vie sont éligibles). Vous devez connaître son nom et l'endroit où elle se situe, même si c'est approximatif.

La victime subit un montant de dégâts égal au niveau de Puissance dans l'attribut de votre choix.

Ensuite, elle subit 1 point de dégâts par Quart de jour jusqu'à ce que le sort se dissipe.

## AURA DE MALAISE

RANG 1

Page 139

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une capuche

Votre victime se sent mal à l'aise face à votre apparence effroyable.

Elle subit autant de dégâts d'Empathie que le niveau de Puissance du sort.

Ce dernier fonctionne uniquement sur les humanoïdes vivants.

## CONTAMINATION

RANG 1

Page 139

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un animal malade

Vous êtes en mesure de créer une épidémie terrible pour tourmenter vos ennemis. Votre victime, un humanoïde vivant, contracte une maladie dont la Virulence est égale au niveau de Puissance multiplié par 3.

N'hésitez pas à décrire les symptômes de ce mal.

## FRISSON DE LA TOMBE

RANG 1

Page 140

PORTÉE: Au contact

DURÉE: un round par niveau de Puissance

INGRÉDIENT: un morceau de cristal

Vous laissez le froid inexorable de la mort se glisser dans le corps de votre victime, qui devient immédiatement GLACÉE et subit 1 point de dégâts de Force et d'Esprit.

Le sort continue de lui infliger 1 point de dégâts par round et par attribut, jusqu'à ce que le montant total des dégâts provoqués pour chaque attribut atteigne le niveau de Puissance.

Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

## POURRITURE

RANG 1

Page 140

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: de la nourriture avariée

La mort et la putrescence s'insinuent dans la nourriture. Vous pouvez POURRIR un lot de NOURRITURE par niveau de Puissance afin qu'elle devienne impropre à la consommation.

La NOURRITURE se transforme en poison dont la Toxicité est égale au niveau de Puissance multiplié par 3.



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

