

## LANGAGE DES MORTS

RANG 2

Page 140

PORTÉE: proche

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: un morceau de cadavre

Vous avez le pouvoir de parler avec les morts. Vous devez connaître le nom de la victime et vous trouver à portée PROCHE de l'endroit où elle est décédée ou enterrée. Vous avez alors la possibilité de lui parler pendant quelques minutes et de lui poser des questions simples.

Le MJ vous fournira les réponses que le mort accepte de vous donner. Si les restes de la victime sont relativement en bon état, vous pouvez vous adresser directement au cadavre. Autrement, vous entendez une voix fantomatique désincarnée résonner dans votre tête. Ce sort ne fonctionne pas sur les morts-vivants.

## MAIN DU DESTIN

RANG 2

Page 140

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une main coupée

Vous vous frayez un chemin jusqu'au cœur de la victime avec des procédés magiques pour la vider de son énergie vitale. Ce sort inflige autant de dégâts de Force que son niveau de Puissance.

Vous pouvez lancer ce sort à portée COURTE en dépensant 1 point de Volonté supplémentaire, qui ne comptera pas dans le niveau de Puissance.

La MAIN DU DESTIN fonctionne uniquement sur les humanoïdes vivants.

## NÉCROMANCIE

RANG 2, RITUEL

Page 141

PORTÉE: proche

DURÉE: un Quart de jour

INGRÉDIENT: un objet appartenant au mort

L'objectif principal de la magie de mort est de ramener les défunts à la vie. Sous sa forme la plus simple, ce rituel permet de réanimer un humanoïde ou un animal décédé, qui devient un mort-vivant de rang 1. Pour chaque niveau de Puissance supplémentaire au-delà du premier, vous pouvez réanimer un mort-vivant supplémentaire, ou augmenter d'un niveau le rang de tous les morts-vivants relevés à l'aide du sort. Ainsi, un rituel doté d'un niveau de Puissance 2 peut réanimer deux morts-vivants de rang 1. Avec un niveau de Puissance 3, vous relevez deux morts-vivants de rang 2, etc

+ d'infos page 141

## POIDS DES ANNÉES

RANG 3

Page 142

PORTÉE: au contact

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un scalp de cheveux blancs

Vous accélérez le processus de vieillissement d'un être vivant. La victime gagne immédiatement dix ans par niveau de Puissance.

Si, à cette occasion, elle change de catégorie d'âge (cf. page 31), elle perd 1 point permanent dans l'attribut de son choix. Si elle dépasse le double de l'âge maximal pour un adulte de son espèce (ce qui correspond à cent ans pour un humain), elle dépérit, puis trépassé.

Ce sort ne fonctionne pas sur les elfes et les monstres

## TERREUR

RANG 3

Page 142

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un crâne

Vous instillez un sentiment de terreur ineffable et insupportable dans le cœur de votre victime, qui se retrouve submergée de visions où elle assiste à sa dégénérescence, puis à sa propre mort.

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

Ce dernier fonctionne uniquement sur les humanoïdes vivants.

## VOL DE VIE

RANG 3, RITUEL

Page 142

PORTÉE: proche

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un animal vivant

Vous absorbez la vie des plantes et des animaux à proximité. Vous gagnez un nombre de points de Volonté égal au double du niveau de Puissance. Le rituel fonctionne dans les environnements qui contiennent de la végétation, vous ne pouvez donc pas y recourir à l'intérieur des bâtiments ou sur un flanc de montagne rocaillieux. Dès que vous réalisez le rituel, tous les animaux et les plantes situés à portée PROCHE (et dans la même zone que vous) meurent.

Cet effet s'applique également aux humains et aux autres peuples.



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

