

## VISIONS DU PASSÉ

RANG 2 Page 129

PORTÉE: courte

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: un objet lié au passé

Vous percevez les événements survenus dans le lieu où vous vous trouvez, même s'il ne reste plus aucun témoin vivant.

Vous pouvez remonter un jour en arrière grâce à un niveau de Puissance 1 ou un an avec un niveau de Puissance 2, et des siècles plus tôt avec un niveau de Puissance 3.

Comme vos visions seront fragmentaires et énigmatiques, le MJ vous expliquera ce que vous apercevez exactement

## VOIE RÉVÉLÉE

RANG 2 Page 129

PORTÉE: personnelle

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: une balance (réutilisable)

Ce sort vous aide à suivre la bonne voie quand vous devez prendre une décision difficile.

Une fois le sort lancé, le MJ vous annonce la décision ou le choix qui lui paraît être le plus sensé.

## DIVINATION

RANG 3, RITUEL Page 129

PORTÉE: proche

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: une boule de cristal ou les entrailles d'un poisson

Lors d'une séance de divination, vous obtenez un aperçu de l'avenir.

Posez des questions au MJ sur vous-même ou sur une personne présente, et il vous répondra du mieux qu'il peut avec des phrases lapidaires, souvent ambiguës et hermétiques.

La réponse peut aussi prendre la forme d'un signe de bon augure ou d'un présage de mauvaise fortune.

## PRESSENTIMENT

RANG 3 Page 129

PORTÉE: personnelle

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un objet lié à la question

Posez une question à laquelle on peut répondre par oui ou par non sur le sujet de votre choix. Le MJ doit vous répondre « oui », « non » ou « peut-être », et n'a pas le droit de mentir. Il peut choisir l'option « peut-être » même s'il connaît la réponse, lorsqu'il pense que la vérité est susceptible de nuire au bon déroulement de la partie.

N'oubliez pas que les notions de vrai et de faux ne sont pas objectives et universelles. En effet, en fonction de leurs croyances et de leurs conceptions morales, la même réponse pourra paraître véridique à une personne et mensongère à une autre.

## TÉLÉPATHIE

RANG 3 Page 129

PORTÉE: proche

DURÉE: un tour (15 minutes)

INGRÉDIENT: un objet appartenant à la victime

Vous pouvez déchiffrer les pensées conscientes d'une autre personne pendant quelques minutes. Se plonger dans des souvenirs lointains est un processus plus complexe qui nécessite un niveau de Puissance de 2 ou plus en fonction de leur ancienneté. Ce sort peut également vous servir à projeter vos propres pensées dans l'esprit de quelqu'un d'autre. Dans ce cas, le sort possède une portée LONGUE à partir du moment où vous connaissez bien votre cible. Lorsque vous envoyez des visions de douleur et de souffrance, vous infligez des dégâts d'Esprit ou d'Empathie dont le montant est égal au niveau de Puissance.

## APPÂT

RANG 1 Page 130

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Le symbole attire la victime, qui doit effectuer un jet d'INTUITION assorti d'un modificateur négatif égal au niveau de Puissance. En cas d'échec, elle doit COURIR pour arriver AU CONTACT du symbole en dépensant toutes ses actions normales (en revanche, elle peut utiliser normalement les actions supplémentaires conférées par ses talents). Lorsque la victime arrive devant le symbole ou que l'on déplace ce dernier, l'effet du sortilège s'évanouit.

Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

## PARALYSIE

RANG 1 Page 131

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Le pouvoir hypnotique de ce symbole plonge votre adversaire dans une transe. Avec un niveau de Puissance 1, la victime perd une de ses actions rapides lors de ce round, ou du suivant si elle les a déjà utilisées. Avec un niveau de Puissance 2, elle perd son action lente. Avec un niveau de Puissance 3, elle perd ses deux actions. Quand le niveau de Puissance est de 4, elle perd également les actions supplémentaires conférées par ses talents.

Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

## TERREUR

RANG 1 Page 131

PORTÉE: courte

DURÉE: instantanée

INGRÉDIENT: un dessin / une gravure

Le symbole réveille une peur profonde qui inflige autant de dégâts à l'Esprit de la victime que le niveau de Puissance.

Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres.

MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE



MAGIE

