

Profession : Sorcière



THE WITCHER

*Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW : Volume 1 - Professions
Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

Sorcière

Compétence exclusive

Tradition païenne

Vigueur

5

Compétences

Éducation (INT)

Connaissance des Monstres (INT)

Survie (INT)

Duperie (EMP)

Psychologie (EMP)

Alchimie (TECH)

Envoutement (VOL)

Incantation (VOL)

Rituels (VOL)

Résistance à la magie (VOL)

Équipement (choisissez en 5)

Ensemble d'alchimie

Bourse

Fourreau, jarretière

Bougies (x 10)

Nécessaire d'écriture

Poignard

Lanterne

Petit animal de compagnie

1000 couronnes de composants

Couronnes de départ

100 x 2d6



"La foule en colère est venue 'brûlez la sorcière', ils crient 'elle a invoqué la bête !' Je dois me défendre. Ne les laisse pas me faire du mal... car mes péchés ne sont pas aussi grands qu'on le dit !"

- Abigail, sorcière des faubourgs de Vizima

"Vous avez probablement plus entendu parler des sorcières ce que vous croyez, surtout lorsque vous y repensez. Souvenez-vous de toutes ces histoires d'horreur qu'on vous racontait quand vous étiez petit. Celles où l'on vous disait qu'elle avait un chaudron pour cuisiner les enfants ? Foutaises ! Elle préparait des herbes stimulantes pour que ton père puisse faire son devoir conjugal une fois par semaine et elle fabriquait des toniques pour les mineurs à l'haleine râpeuse et des pommades pour soigner les blessures infectées par le pus. Bah, il reste quelque chose de sûr, cette sorcière sur laquelle le village comptait, un jour ce pauvre homme ou cette pauvre femme est devenu l'ennemi, chassé ou brûlé sur le bûcher !

Bien sûr, certains méritent la peur. Dans les régions les plus éloignées du monde, vous trouverez des hommes et des femmes qui chantent pour des idoles d'animaux et vénèrent le pouvoir de la nature et les anciens dieux. C'est terrifiant quand on voit ces gens se tordre et se transformer en ours majestueux et en loups sauvages. Mais la terreur de "l'autre côté" ne me fait pas peur, et ce sont les sorcières qui adorent le vide obscur qui m'effraient le plus. Oh oui, ce sont ces sorcières qui renonceront à leur vie pour rendre hommage à une divinité, un démon ou pire, qui se trouve dans l'obscurité de l'au-delà, attendant une invitation à passer. Elles ont même un pouvoir sur le sang, elles prennent une goutte de votre substance rouge... même une mèche de vos cheveux, et vous êtes condamnés ! Avant que vous ne vous en rendiez compte, vous serez en train de fixer et de cligner des yeux au plafond avec des insectes qui rampent de votre bouche, avec vos bras qui tournent sans volonté, sans envie ou sans moyen d'arrêter. Faites attention aux sorcières, car seules certaines peuvent vraiment offrir leurs talents pour les puissances du bien !

- Perivauld Ironskin, Sorcelleur de l'école de l'Ours à la retraite

Tradition païenne

Une sorcière choisit entre trois traditions lors de la création du personnage qui altèrent ses compétences professionnelles. En outre, une Sorcière se voit accorder de l'**humanité** pour alimenter sa compétence déterminante, ce pool augmente de 1 pour chaque rang gagné dans **Tradition Païenne** et une Sorcière commence avec toute son **Humanité**. Si cette ressource tombe en dessous de 0, une Sorcière devient temporairement possédée, folle ou complètement catatonique pour une courte durée et passe sous le contrôle total du Meneur. Une fois cela passé, la sorcière récupère 1d10 **Humanité**.

Avantages magiques

Comme un prêtre, une sorcière est capable d'apprendre et de lancer des envoutements. En outre, elle peut créer des rituels païens qui sont l'équivalent des rituels de novices dans la manière dont ils sont régis, les autres sont incapables de l'aider à les créer et ils ne peuvent pas être enseignés ou appris par des non sorciers. Une sorcière commence avec 2 sorts de novices, 2 rituels païens ou novices et 2 envoutements à faible danger.

Arbre de compétence de Sorcière

Tradition païenne

Une sorcière choisit entre trois traditions lors de la création du personnage qui altèrent ses compétences professionnelles. En outre, une Sorcière se voit accorder de l'**humanité** pour alimenter sa compétence déterminante, ce pool augmente de 1 pour chaque rang gagné dans **Tradition Païenne** et une Sorcière commence avec toute son **Humanité**. Si cette ressource tombe en dessous de 0, une Sorcière devient temporairement possédée, folle ou complètement catatonique pour une courte durée et passe sous le contrôle total du Meneur. Une fois cela passé, la sorcière récupère 1d10 **Humanité**.

L'apothicaire	Le Shaman	Le théurgiste
Bourse de composants (TECH)	Langage animalier (INT)	Sorcellerie
Une Sorcière avec cinq herbes ou cinq composants uniques peut faire un test de Bourse de composants avec un SD de 16. En cas de succès, la sorcière crée une petite bourse capable de fabriquer un rituel de niveau novice. Les rituels de compagnon peuvent être élaborés à deux, et un rituel de maître à trois. Une bourse ne peut être utilisée que pour l'élaboration de rituels. Lorsqu'une sorcière se rend dans une agglomération, elle peut investir 200 couronnes au lieu de dépenser ses propres herbes et/ou composants.	En acquérant au moins une base 1 en Langage animalier (voir "langues" à la page 50), la sorcière peut comprendre le spectre diversifié sur lequel l'oiseau et les bêtes communiquent. En utilisant sa propre langue maternelle avec des indices bestiaux et des intonations subtiles, une sorcière peut converser dans cette <i>langue sauvage</i> et augmenter sa fluidité à chaque nouveau rang acquis dans cette compétence. Le Langage animalier n'est pas considéré comme une compétence à double coût.	Plus une sorcière est sûre d'elle, plus elle a de chances de maîtriser le chaos. Chaque rang gagné en Sorcellerie augmente le seuil de vigueur de la Sorcière de 2 (jusqu'à un maximum de 25 au rang 10) et diminue de 5% les chances qu'un échec critique de magie se retourne contre lui (jusqu'à 0% au rang 10). En outre, la sorcière se voit attribuer une autre capacité passive basée sur sa tradition païenne .
Jardin d'herbes (TECH)	Vision Sangunie(VOL)	Magie Noire (VOL)
Une sorcière qui possède une unité de n'importe quelle plante ou herbe peut la planter dans un petit pot ou une parcelle de terre. Il faut 2 à 6 jours pour qu'elle arrive à maturité, elle doit être entretenue souvent et, une fois cultivée, elle peut être récoltée en faisant un test de Jardin d'herbes contre le SD de l'herbe. Pour chaque tranche de 2 points marqués au-delà du SD, l'herbe rapporte une unité supplémentaire lors de sa cueillette. Si elle est bien entretenue, une herbe peut être récoltée de nouveau 2 à 6 jours plus tard. La tradition païenne affecte cette compétence.	Après avoir réussi à infliger des dégâts avec sa propre arme blanche, ou en prélevant un échantillon frais, la Sorcière peut goûter une goutte du sang de la cible et faire un jet de Vision Sangunie contre sa VOL x3. En cas de succès, la sorcière apprend un secret sur la cible ou peut consulter un souvenir de son passé. En outre, la sorcière peut également apprendre deux statistiques ou rangs de compétences de la cible de son choix.	Une Sorcière qui choisit de lancer de Magie Noire , avant de préparer son rituel, peut réduire son temps de préparation d'un tour pour chaque tranche de deux points marqués au-dessus du SD égal à la difficulté du rituel (au minimum un lancer immédiat). Si la sorcière échoue à ce test de 6 ou plus en dessous du SD cible, non seulement cette compétence est un échec, mais le rituel qu'elle préparait est considéré comme un échec automatique.
Fait maison (TECH)	Possession (VOL)	Invoker le Destin (VOL)
Une sorcière qui brasse sa préparation pendant une heure dans un chaudron de fer ou dans un ensemble d'alchimie, et en dépensant cinq substances alchimiques uniques, peut dépenser le résultat de cette compétence dans la barre latérale du Fait maison . Une cible ne peut supporter qu'un seul effet à la fois, et un test d'endurance contre les effets néfastes peut être effectué à nouveau au début de chaque tour. Un Homebrew ne reste efficace que pendant une journée.	Au coût de 5 END par tour, une Sorcière peut lancer un jet de Possession contre la <i>Résistance magique</i> d'une créature qu'elle peut voir et qui appartient à sa Tradition païenne . La sorcière obtient le contrôle total de ses actions, de ses compétences, de ses capacités et de ses mouvements, mais son propre corps est considéré comme étourdi lors de cette connexion. La créature cible peut tenter un nouveau test de Résistance magique au début de chaque tour pour se libérer.	Au prix de 5 END, et avec un jet de -3, la sorcière peut Invoker le Destin contre le <i>Courage</i> d'une cible en vue. Le succès les fait tomber dans un état de peur mortelle pendant un tour, plus un autre pour chaque tranche de 2 points marqués au-dessus de leur défense. La cible souffre d'un malus de -3 à toutes les actions contre la sorcière pendant ce temps et si la cible échoue à ces tests, elle subira un malus de -10 ou plus, elle doit effectuer un <i>jet de sauvegarde contre la mort ou mourir</i> .

Fait Maison

Effet	Coût
Endurance (par tour)	3
Santé (par tour)	5
Une compétence standard	7
Une statistique primaire	10
Puissance	
+1 or-1	3
+2 or-2	5
+3 or-3	8
Durée	
2 Rounds	2
4 Rounds	4
6 Rounds	6
Potion, poison ou huile (Endurance pour résister = SD18)	2
Bombe à gaz (Nuage de 4 m de rayon, Endurance pour résister = SD16)	5

Un nuage de gaz persiste pendant toute la durée choisie et toutes les cibles à l'intérieur du nuage succombent à ses effets jusqu'à ce qu'il se disperse, que les cibles retiennent leur souffle (comme le stipule le Meneur) ou qu'elles quittent sa zone d'effet. Contrairement aux bombes standard, le gaz est inhalé et n'affecte pas plusieurs membres, toutefois, il contourne l'armure en infligeant son effet directement à la cible.

Regagner de l'humanité

En prenant 1d6 heures de paisible méditation, la Sorcière restaure la moitié des points d'**humanité** manquants en faisant un test de **Tradition Païenne** contre un SD égal au nombre de ses points d'**humanité** manquants x3.

De plus, une sorcière peut aller plus loin et choisir, une fois par nuit, de danser librement et sauvagement sous le clair de lune. Ce faisant, et en réussissant contre le même DC que celui cité ci-dessus, la Sorcière restaure toute son **humanité** manquante.



Sélection de la tradition



Les anciennes Traditions (TECH)

Les villages et les hameaux situés en périphérie de la civilisation ont compté sur la magie populaire pour supplier l'invisible et soigner les malades et blessés depuis des siècles. En tant que bénéficiaire de ces enseignements, et en écoutant les ancêtres et les esprits, une sorcière peut guérir le corps et l'esprit des alliés pour lutter contre la mort et le danger. En faisant un test **Les anciennes Traditions** contre un SD de 16, une sorcière peut guérir n'importe quel type de poison par le toucher, ou protéger un allié qu'elle peut voir pour réussir instantanément son prochain STUN ou de sauvegarde contre la mort. Pour soigner une blessure critique, la sorcière doit passer un certain nombre de tours et lancer **Les anciennes Traditions** contre le bon SD indiqué sur le tableau "Les mains thérapeutiques" qui se trouve dans le livre de règles. Invoquer les ancêtres de cette manière est une épreuve d'âme et utiliser de tels pouvoirs pour guérir et soigner coûte à la Sorcière 1d6 d'**humanité** à chaque utilisation. **Les anciennes Traditions** peuvent également être utilisées à la place de tout test de premiers secours sans aucun coût d'**humanité** de la sorcière et celle-ci comprend le discours de tout esprit, élémentaire, relique ou maudit, même si les deux ne parlent pas la même langue.

Jardin d'herbes

Avec un riche bagage en matière de jardinage, une sorcière issue **des anciennes Traditions** a deux fois plus de rendement lorsqu'elle récolte ses herbes.

Possession

Compte tenu de leur connaissance des afflictions, et de leur affinité pour l'étrange, les éléments et surtout ceux qui errent dans l'au-delà spirituel, une sorcière **des anciennes Traditions** peut posséder des **maudits**, des **élémentaux**, des **spectres** et des **reliques**.

L'art de la sorcellerie

Les sorcières **des anciennes Traditions** tirent un grand pouvoir des royaumes invisibles. Tous les 2 rangs gagnés dans cette compétence permet également à une Sorcière de restaurer +1 HP manquant à toute cible qui est affectée par sa compétence de base.



Métamorphe (VOL)

En guise d'action, une sorcière **métamorphe** peut réaliser un test de cette compétence contre le VOL x3 de toute bête qu'elle a déjà rencontré. Sous cette forme, une sorcière gagne les actions, les statistiques et les compétences de cette bête et conserve le bon sens de différencier son ami de son ennemi. Toute perte de PV ou d'END utilisée est déduite en premier lieu des statistiques de la bête en laquelle la sorcière s'est transformée, à l'exception des dégâts de blessure bonus qui sont toujours traités de la même manière pour les deux formes. Tout dommage amenant une sorcière sous forme animale à OPV la contraint à reprendre sa forme humanoïde originelle. De plus, elle subira tout dommage supplémentaire directement dans la zone précédemment ciblée sous sa forme animale, en contournant les armures ou les résistances naturelles. Les effets et les blessures acquis lors de la forme animale d'une sorcière se poursuivent lorsqu'elle redevient humaine, la **métamorphose** coûte 1 **humanité** et une Sorcière peut redevenir humanoïde, en utilisant une action gratuite, à son tour. Les animaux faciles tels que le loup, l'oiseau, le serpent, le chat ou le chien peuvent être maintenus indéfiniment, les animaux moyens et les lourds coûtent un montant respectivement 1 et 1d6/2 d'**humanité** à maintenir par tour. Les sorcières qui n'ont plus d'**humanité** lorsqu'elles sont sous forme animale deviennent sauvages pour une durée décidée par le Meneur, avant de reprendre sa forme humaine.

Jardin d'herbes

Certaines sorcières succombent à la puissance brute de la nature et laissent la vie être sauvage et sans entrave. Une sorcière **métamorphe** n'a pas besoin de soigner, d'entretenir ou d'arroser ses herbes.

Possession

En raison de leur affinité avec la nature, ainsi qu'avec des créatures sauvages et dangereuses, qu'elles soient naturellement présentes ou qu'elles soient appelées au monde autrement, une sorcière **métamorphe** peut posséder des **bêtes**, des **draconides**, des **hybrides** et des **insectoïdes**.

L'art de la sorcellerie

Les sorcières **métamorphe** se libèrent de leurs inhibitions pour incarner pleinement leurs transformations. Tous les deux rangs gagnés dans cette compétence accordent également une Sorcière +1PA à chaque localisation du corps tout en conservant une forme animale.



Les arts Sombres (INT)

La pratique courante de la sorcellerie n'est rarement jamais assez pour les quelques personnes qui sont avides de pouvoir, maudit ou pire encore. Pour ces quelques sorcières, la vraie force est à portée de main, accordée depuis le fond de l'abîme et par l'appel d'un sombre et mystérieux mécène à servir. Cette entité surnaturelle se manifeste sous la forme d'une divinité, d'un diable ou d'un démon à qui la sorcière doit ses dons en sorcellerie et leur permet de lancer la variante sombre de n'importe quel **rituel païen** connu (que l'on trouve en dessous de chacun d'eux, écrit en rouge) pour un coût deux fois plus élevé en END, et un SD pour le lancer augmenter de 3. Le rituel ce qui coûte de l'**humanité** et requiert le même nombre de tours et de composants pour la préparation que leurs homologues standard. De plus, la Sorcière peut désormais faire appel aux visions et aux enseignements de son mécène en faisant un test d'**arts sombres** chaque fois qu'elle rencontre une magie étrange et inconnue, ou si elle doit remettre en question les traditions surnaturelles du monde. Le SD est toujours fixé par le Meneur, et un succès permet à la Sorcière d'apprendre tout ce qu'il y a à connaître sur cette magie ou les légendes qui l'entoure.

Jardin d'herbes

Les puissances obscures doivent aider à la croissance non naturelle. Lorsqu'une sorcière **des arts sombres** plante ses herbes, elles atteignent leur pleine maturité après la moitié du temps initialement prévu.

Possession

Exercer un grand pouvoir sur le sang d'une créature, en invoquant une magie enfouie et en récitant des incantations interdites, permet à une Sorcière des **arts sombres** de posséder des **Humanoïdes**, des **Nécrophages**, des **Ogroïdes** et des **Vampires**.

L'art de la sorcellerie

Aucune autre sorcière ne franchit la frontière entre le contrôle et la folie avec autant de rigueur qu'une sorcière **des arts sombres**. Tous les deux rangs gagnés dans cette compétence augmentent également de +1 la réserve d'**humanité** maximale de la sorcière.



Rituels Paiens

Projection astrale

Coût en END : 6

Effet : Une sorcière peut se projeter dans n'importe quel endroit qu'elle connaît dans un rayon de 5 km autour du rituel. Cette projection ne peut pas interagir physiquement et est capable de passer à travers des objets tels que des murs et des portes.

En guise d'action, la sorcière peut choisir de renforcer cette projection pour obtenir un bonus de +3 aux tests de *duperie* effectués afin de convaincre les badauds de sa présence, ou elle peut l'affaiblir afin d'obtenir un bonus de +3 aux tests de *furtivité* effectués afin d'éviter la détection. Pendant sa projection, la sorcière ne peut pas se déplacer dans une zone affectée par le dimeritium et, si elle est prise dans une zone, elle subit 2d6 de dommages par tour. Tout dommage subi par la sorcière pendant qu'elle est sous cette forme est directement lié à son endurance.

Temps de préparation : 5 tours

Seuil de difficulté : 15

Durée : Actif (1 END par tout)

Composants : Quelque part de calme, cinquième essence (x1), Craie

Sacrement noir

Coût en humanité : 1d10

Effet : au lieu de se projeter dans le monde physique, une sorcière **des arts sombres** peut de jouer un **sacrement noir** pour offrir au public son mécène. Le Meneur et le joueur travaillent ensemble pour façonner l'apparence, la sensation et l'atmosphère de cette rencontre. Agissant en tant que mécène, le Meneur choisit si la sorcière lui plaît ou non et peut lui offrir une nouvelle magie, une orientation ou une compétence temporaire tout en soulignant le coût du pacte, de la promesse ou du sacrifice. Une sorcière doit être avertie, ce qui met en colère son mécène pourrait les conduire à subir le mauvais sort ou pire encore.

Les liens du sang

Coût en END : 5

Effet : En partageant le sang de ses cibles, une sorcière peut lier deux cibles consentantes en vue de conclure un pacte ou un serment entre les deux cibles. Au cours de ce rituel, une sorcière choisit un envoutement de faible danger parmi ceux de son répertoire. Aucune des deux cibles ne peut se défendre de cet envoutement si c'est elle qui brise le pacte ou le serment qui a été convenu.

Temps de préparation : 2 tours

Seuil de difficulté : 13

Durée : Jusqu'à ce que le pacte soit considéré comme achevé ou que le rituel est répété une nouvelle fois pour mettre fin à la liaison.

Composants : Goutte de sang (x2), eau ducale (x1), Calice de fer (cet objet n'est pas dépensé à l'usage)

Force Vitale Contraignante

Coût en humanité : 1d6/2

Effet : Une Force Vitale Contraignante ne sert pas de pacte ou de serment, mais lie la force vitale des deux cibles et répartie les dégâts entre elles. Lorsque les cibles restent à moins de 12 m l'une de l'autre, tout dommage reçu d'une attaque standard ou verbale est réduit de moitié et la différence est subie par l'autre. Les blessures et les effets ne sont pas partagés.

Torche de feu d'Azur

Coût en END : 5

Effet : La Torche de feu d'azur permet à une Sorcière de mettre en place un petit morceau de bois allumé avec une flamme magique qui augmente le niveau de lumière de 1 dans un rayon de 6 m. Ce la torche ne peut pas être éteinte par l'eau, ni éteinte éteint par des moyens normaux ne produit pas de chaleur et ne peut pas mettre le feu à des objets. Une torche de feu d'azur ne s'allume que lorsqu'elle est tenue par celui qui a donné la goutte de sang nécessaire à l'élaboration du rituel.

Temps de préparation : 5 tours

Seuil de difficulté : 12

Durée : Permanent

Composants : Goutte de sang (x1), Bois (x1), Lin (x1), Essence de lumière (x1)

Torche à flamme pâle

Coût en humanité : 1d6/2

Effet : Une sorcière **des arts sombres** peut choisir de fabriquer une torche à flamme pâle qui produit un éclairage vert maladif fournissant seulement un rayon de lumière de 3m, mais qui dessine des entités invisibles baignées dans sa lueur. Il peut également être utilisé contre les spectres comme arme de mêlée, ayant une fiabilité de 5, infligeant des dommages par le feu de 4d6 et ayant 75% de chances d'enflammer une cible spectrale lors d'une attaque, même après qu'elle soit devenue incorporelle.

Cercle de transmission

Coût en END : 10

Effet : Un cercle de transmission permet à la sorcière créer un petit espace ne dépassant pas un mètre de diamètre qui peut envoyer ou convoquer un objet à n'importe quel endroit dans le monde, à condition que l'objet en question entre dans le cercle lui-même. Ce rituel ne peut pas être utilisé pour transporter des êtres vivants, ni ne peut envoyer des substances qui périrait naturellement au fil du temps, car se faisant le rituel échouerait. Un cercle de transmission ne peut envoyer ou recevoir qu'un seul objet avant son pouvoir ne disparaisse. Il ne pourra en aucun cas transporter des articles en dimeritium ou ceux qui sont stockés, verrouillés ou conservés à proximité, à l'intérieur ou dans sa zone d'effet.

Temps de préparation : 20 tours

Seuil de difficulté : 17

Durée : Jusqu'à l'utilisation

Composants : Poussière de spectre (x1), Poussière infusée (x2), Soufre (x1), Cinquième essence (x2), Cire (x1), Craie (x1)

Cercle de transmutation

Coût en humanité : 2d6

Effet : Une cible qui entre volontairement dans un cercle de transmutation tout en étant persuadée ou trompée, souffre d'une soudaine la vulnérabilité à la compétence professionnelle de la sorcière : "Possession". Si la cible ne résiste pas à la sorcière pendant trois tours de suite, elle est chassée de sa propre chair pour toujours. La sorcière garde ses statistiques et des compétences en INT, EMP, TECH, VOL & CHA, mais doit utiliser les statistiques et les compétences REF, DEX et COR appartenant à son nouveau corps. La victime du rituel est emprisonnée dans l'ancien corps de la sorcière et doit réduire toutes ses propres statistiques à 1, devenant ainsi mentalement et physiquement incapables et intelligible à toutes les autres personnes autour d'elle.

Artefact Béni

Coût en END : 6

Effet : Une sorcière peut canaliser son pouvoir dans un objet qui est ensuite porté par elle ou par un autre personnage. La Sorcière choisit n'importe quelle compétence standard et chaque fois que le manieur effectue un jet avec, il le lance deux fois et garde le meilleur résultat. L'effet du rituel prend fin lorsque le manieur a obtenu un échec critique avec cette compétence ou qu'il a retiré son objet. Un seul de ces objets peut être porté par cible à la fois.

Temps de préparation : 10 tours

Seuil de difficulté : 16

Durée : Jusqu'au retrait/échec critique.

Composants : Cinquième Essence (x1), Article ou bibelot (x1), Poussière infusée (x2), Craie (x1), Cire (x1)

Un souvenir Chaotique

Coût en humanité : 1d6

Effet : C'est tout le contraire qui se produit. La sorcière peut au contraire canaliser ses pouvoirs dans un objet qui embrouille le manieur. La sorcière choisit une compétence standard et celui qui porte ce souvenir chaotique doit faire un double jet à chaque fois qu'il l'utilise, en prenant le pire des deux. Ce rituel prend fin lorsque la victime réussit à faire une réussite critique avec la compétence ou retire l'objet.

Totem élémentaire

Coût en END : 8

Effet : Un Totem élémentaire protège les cibles alliées dans un rayon de 10 m et est en harmonie avec un effet, choisi par la sorcière à sa création. Si ce choix est Poison, Feu ou Gel, alors toute possibilité d'infliger cet effet à un allié dans le rayon de 10m tombe à 10 %. Si l'étourdissement est choisi, alors toute arme, capacité ou sort qui impose une paralysie avec une pénalité, peut être faite sans réduction et comme une attaque standard. Un Totem est permanent, mais une fois déclenchée perd de sa puissance magique après 10 rounds. Les Totems élémentaires ne peuvent pas se chevaucher sur le même espace.

Temps de préparation : 20 tours

Seuil de difficulté : 17

Durée : Permanent

Composants : Bois (x1), Pierre (x2), Infusion Poussière (x2), Aconit

Totem de mort

Coût en humanité : 1d10

Effet : Le Totem de mort est une sombre perversion de la magie qui draine ses victimes, pour finalement les tuer en quelques heures. En plus des éléments énumérés, cette Le rituel nécessite une goutte de sang et la cible et son nom pour fonctionner. En plaçant ce totem au sol, à moins de 30 m de l'endroit la cible dort, le maximum de sa santé et son endurance sont réduites de 5 chaque nuit où la cible restent à portée, jusqu'à un minimum de 5 au total. Une fois cette limite atteinte, la victime effectue alors un jet de sauvegarde contre la mort chaque nuit, réduit de -1 pour chaque tentative consécutive, jusqu'à ce qu'elle meure, que le totem soit découvert et détruit ou que la cible soit hors de portée des totems.

Focus Enchanté

Coût en END : 4

Effet : Un Focus Enchanté permet à une Sorcière d'arrêter temporairement l'activation d'un rituel qui est en cours et sur le point d'être libéré en le stockant dans un Focus Magique un tour avant qu'il ne soit lancé. Pour ce faire, la sorcière fabrique son le rituel prévu comme d'habitude, mais augmente son temps de préparation de 5 rounds. Le niveau du rituel qui peut être stockée est dictée par la valeur du foyer dans lequel le rituel est stocké. Un Focus (1) peut tenir un rituel novice ou païen, (2) peut stocker tous les rituels des compagnons et inférieurs et un Focus (3) peut accueillir n'importe quel rituel. Les adeptes de la magie peuvent déclencher le rituel stocké, en tant qu'action, et poussent la sorcière à compléter le processus, en effectuant leur test de création rituelle 3 points au-dessus du SD de base. Le focus n'est pas détruit et peut être réutilisé.

Durée : Permanent Composants : Magic Focus (x1), Poussière infusée (x1)

Temps de préparation : Variable +5 tours

Seuil de difficulté : Variable +3 par rapport au DC d'origine

Durée : Permanent (tant que la sorcière vit)

Composants : Focus Magique (x1), Infusion Poussière (x1)

Focus maudit

Coût en humanité : 1d6/2

Effet : Au lieu de stocker un rituel dans un focus, une sorcière des arts sombres peut au contraire y stocker un envoûtement, en suivant les mêmes règles que celles pour créer un Focus enchanté. Cet envoûtement est déclenché par toute personne (autre que la sorcière) qui le touche en premier, puis la cible lance un dé de résistance à la magie contre l'envoûtement de la sorcière avec un malus de -3

Interpréter les échos

Coût en END : 5

Effet : Interpréter les échos permet à une sorcière de lire dans un objet et de découvrir son histoire antérieure. C'est particulièrement utile pour identifier des objets vagues et obscurs en toute sécurité, pour découvrir tout le potentiel d'une relique, la véritable utilité d'un objet ou pour aider sur les lieux d'une enquête en cours.

Temps de préparation : 20 tours

Seuil de difficulté : 15

Durée : Immédiat

Composants : Pipe (x1), Tabac (x1)

Scruter les cendres

Coût en humanité : 1d6/2

Effet : Une sorcière des arts sombres peut scruter les cendres de n'importe quel objet brisé ou brûlé pour savoir où se trouve le coupable (mais pas quoi) qui a commis l'acte. Ce rituel est précis jusqu'à 250 m et peut être utilisé pour apprendre l'histoire et l'utilisation de l'objet, également.



Lame Enochienne

Coût en END : 8

Effet : Une lame énochienne donne un bonus de +1 à la précision de l'arme et chaque fois qu'une cible subit des dommages infligés par cette lame, la Sorcière en guérit de la moitié des dommages infligés. Si la Sorcière a sa Lame Enochienne en main avant de faire un test de perte d'**humanité**, le test peut se lancer deux fois et prendre le résultat le plus bas. Les sorcières métamorphe doivent tenir leur lame avant de se transformer afin de bénéficier de cet effet à chaque tour.

Temps de préparation : 20 tours

Seuil de difficulté : 16

Durée : Permanent

Composants : Toute petite lame (x1), cinquième essence (x5), Poussière infusée (x5), Toute rune d'arme (x1), Craie (x1), Cire (x1)

Lame vorpale

Coût en humanité : 1d10

Effet : Une lame vorpale conserve tous les effets d'une lame énochienne, mais peut désormais être lancée à une distance de Corps x3. La lame peut ensuite retourner à la main de la sorcière en effectuant un test de création rituelle avec un SD de 16. Cette action gratuite, qui coûte 3 END, ne peut être effectuée que s'il existe un chemin libre entre la sorcière et sa lame. Les dégâts d'une lame vorpale contournent l'armure physique.

Chaudron de fer

Coût en END : 8

Effet : Un chaudron de fer sert de set d'alchimie. Lorsqu'il est utilisé pour créer une formule, la sorcière peut choisir d'augmenter le SD de +3 pour créer deux unités, au lieu d'une. Lorsqu'une Sorcière fabrique une seule unité d'une formule, le SD de récupération des matériaux lors d'une tentative ratée est réduite de 3. Le déplacement du chaudron une fois qu'il a été placé n'est autorisé qu'à la discrétion du Meneur

Temps de préparation : 15 tours

Seuil de difficulté : 14

Durée : Permanent

Composants : Bois (x3), Grand pot métallique (x1), Poussière infusée (x1), Argile de rivière (x5), Pierre (x5), Craie (x2)

Four à fumier

Coût en humanité : 1d10

Effet : En retournant un chaudron de fer et en tassant l'argile et les pierres autour de la base, une sorcière peut fabriquer un fourneau. Les parties de créatures ou de monstres décomposées à l'intérieur d'un four à fumier rapportent le maximum de butin. Si une créature de petite ou moyenne taille y entre vivante, elle en rapporte le double.



Abri protecteur

Coût en END : 8

Effet : Abri protecteur permet à une Sorcière de créer un abri ne dépassant pas 8m de largeur et de hauteur, avec des murs sur tous les côtés qui offrent une couverture de 20 SP. Cet abri peut être réalisé dans la cime des arbres, en surface ou sous terre. La forme et la disposition peuvent être adaptées à la conception, au désir et à l'esthétique de la sorcière.

À l'intérieur de cet abri, une sorcière peut toujours trouver de l'eau douce, une protection contre les intempéries et juste assez de ressources pour allumer et entretenir un petit feu pendant la durée du rituel. Une fois le rituel terminé, l'eau sèche, le feu s'affaiblit et les murs perdent 10 SP par jour, pour finalement retourner à la nature.

Temps de préparation : 15 tours

Seuil de difficulté : 16

Durée : 1 jour

Composants : Verveine (x1), Cortinarius (x1), Racine de mandragore (x1), Eau ducale (x1), Cinquième essence (x3), Craie (x1)

Vile prison

Coût en humanité : 1d16

Effet : Au lieu de créer un abri protecteur, une Sorcière peut au contraire créer une prison parsemée d'épines, d'ardillon et de plantes vénéneuses. Chaque mur a une épaisseur de 30SP, une porte de vignes menant au dôme peut être scellé ou ouvert à volonté par la Sorcière. Toute tentative ratée de quitter cette prison, soit en attaquant, en grimpant ou en luttant contre les murs, a 70 % de chances d'empoisonner la cible. Ce poison inflige ses dégâts à la cible l'endurance. Une fois qu'une vile prison a épuisé sa durée de vie, ses murs perdent 10 SP par jour, ce qui le fait flétrir et et finalement retourner à la nature.

Puissance Sigil : Renforcement

Coût en END : 6

Effet : Ce rituel donne à toute pierre, métal ou bois objet avec des SP, tel qu'une porte, un mur, un chariot ou un tonneau (qui ne peuvent pas être portés) une fiabilité pour chaque point marqué sur un SD égal à la couverture de l'objet (SP). Lorsqu'il y a suffisamment de dégâts pour surpasser la SP d'un objet, un point de fiabilité est enlevé au lieu de se briser. Une arme peut également être affectée par ce rituel, en y ajoutant un point de fiabilité supplémentaire pour chaque point marqué au-dessus du SD (max. 5). Le SD pour le renforcement d'une arme est la même que celui de l'artisanat et il se termine une fois que l'objet ou l'arme est réparé. Les traverses multiples ne s'empilent pas.

Temps de préparation : 2 tours

Seuil de difficulté : 16

Durée : Permanente/jusqu'à réparation

Composants : Cinquième essence (x2) Poussière infusée (x1), Charbon (x3), Craie (x1)

Power Sigil : Fragilité

Coût en humanité : 1d6

Effet : Contre un SD égal à la SP de cet objet, le rituel original peut être inversé pour affaiblir cet objet, en réduisant sa valeur SP de moitié. Les armes peuvent également être rendues fragiles et, bien que sous l'effet de ce rituel, elles perdent un point de fiabilité chaque fois qu'elles obtiennent un 1 sur leur dé de dommage. Le SD d'une arme est le même que son SD de fabrication. Ce rituel prend fin une fois que l'objet, l'objet ou l'arme est réparé.

Anneau de protection

Coût en END : 8

Effet : Ce

Un anneau de protection, lorsqu'il est porté, oblige toute cible qui tenterait une action hostile vers le porteur, à lancer dans un premier temps un jet de Résistance Magie contre le test de création rituelle utilisé pour le créer. Un échec de la part de l'attaquant redirige l'action hostile vers tout autre allié à portée, ou est perdu s'il n'y a pas de cible pour l'encaisser. L'anneau perd une charge à chaque fois qu'il protège son porteur d'une action, devenant ainsi inerte par magie une fois toutes ses charges épuisées.

Temps de préparation : 15 tours

Seuil de difficulté : 15

Durée : 5 charges

Composants : Bague (bijou) (x1), cinquième essence (x3), Pierre précieuse (x1), Craie (x1), Cire (x1)

Anneau des Ombres

Coût en humanité : 1d6

Effet : Chaque fois qu'un test de Vigilance ou de Survie est lancé pour tenter de rechercher ou de suivre le porteur de l'anneau, l'instigateur doit d'abord lancer dans un premier temps un jet de Résistance Magie contre le test de création rituelle utilisé pour créer cet anneau. Un échec de la part de l'instigateur permet au porteur de passer inaperçu, convaincant ainsi l'instigateur de cesser ses recherches ou l'obligeant temporairement à chercher ailleurs. Toutefois, un succès ne rend pas le porteur invisible, et ne permet pas de pacifier ou de forcer les autres à éviter les conflits. L'anneau perd une charge à chaque fois qu'il protège son porteur, devenant ainsi inerte par magie une fois toutes ses charges épuisées.

Rubans runiques

Coût en END : 8

Effet : Ce rituel crée un ensemble complet de six rubans runiques qui peuvent être appliqués, une fois par emplacement, sur une armure. Les rubans donnent 3 SP à chaque emplacement qui ne peuvent pas être diminués par des dégâts d'ablation. Chaque fois qu'un emplacement est frappé assez fort pour subir des dégâts, il y a 30% de chances que le ruban se déchire et que ce SP soit perdu.

Temps de préparation : 10 tours

Seuil de difficulté : 17

Durée : Permanente/jusqu'à destruction

Composants : Soie (x2), Fil (x2), Cinquième essence (x2), Poussière infusée (x1)

Enveloppe réanimée

Coût en humanité : 1d10

Effet : Une sorcière peut insuffler une fausse vie à une cible récemment décédée en enroulant un ruban autour de chacun de ses emplacements corporels. Cette enveloppe conserve les compétences qu'elle avait lors de son existence, mais change ses statistiques pour devenir INT 1, REF 6, DEX 6, COR 5, VIT 4, EMP 1, TECH 1, VOL 3, CHA 0. De plus, une enveloppe ne peut pas utiliser de compétences spéciales ou magiques. Elle ne parle pas et, comme un golem, suit les ordres de son maître jusqu'au bout ou jusqu'à sa destruction. Les enveloppes réanimées sont permanentes, mais se désagrègent en se décomposant. Lorsqu'une enveloppe est endommagée, le ruban qui anime l'endroit touché a 30% de chances de se briser. Les enveloppes n'utilisent pas d'END ni de PV.

Poupée en osier

Coût en END : 6

Effet : En guise d'action, une Sorcière peut manipuler et contrôler une forme humanoïde, offrant mais un bonus de +3 ou de -3 à une seule localisation pendant le prochain tour de la cible :

- Tête = Tout contrôle social verbal effectué.
- Torse = Contrôles d'endurance et de physique.
- Bras = Toute action effectuée à l'aide de ce bras.
- Jambes = Toute action effectuée à l'aide de cette jambe.

Une poupée en osier est fabriquée sans qu'il soit nécessaire de faire un test de création rituelle, mais les tentatives de résistance à la magie se font à chaque fois par une opposition de création rituelle et de résistance à la magie. Ce rituel perd son pouvoir une fois que tous les emplacements ont été utilisés, avec ou sans succès.

Temps de préparation : 10 tours

Seuil de difficulté : Résistance à la magie

Durée : Permanente/jusqu'à l'utilisation

Composants : Goutte de sang (x1), Poussière infusée (x1), Fibre Han (x2), Fil (x1)

Poupée Vado

Coût en humanité : 1d6/2

Effet : Le fait de poignarder la poupée provoque maintenant une douleur, et si la cible ne résiste pas à la magie de la poupée, ils souffrent 1d10 de dommages à cet endroit (en contournant l'armure). Chaque emplacement peut également être enveloppé dans des orties pour causer du poison, coupé pour provoquer des saignements, congelé pour faire geler un membre, noyé pour provoquer l'étouffement ou mis à feu pour infliger qui brûlent sur la cible. Ces endroits peuvent être utilisés une seule fois, et une tentative de résister à la persistance les effets doit être produits, par la cible, au début de chaque tour avec un SD +1 lors de chaque tentative. Chaque action menée contre la poupée coûte 1d6/2 d'humanité.



Fumigation d'aconit tue-loup

Coût en END : 7

Effet : En répandant la fumée de ce rituel autour d'elle ou d'une autre personne, une Sorcière peut invoquer la magie pour insuffler au corps et à l'esprit une puissance, une force et une vitalité ravivées. La cible gagne +2 aux tests de Charisme, Séduction, Stylisme, Physique et Endurance pour toute la durée du rituel. En outre, la sorcière peut également supprimer des cicatrices et changer la couleur des cheveux et des yeux ainsi que la couleur des cheveux afin d'aider les tests de Déguisement à la discrétion du Meneur.

Temps de préparation : 15 tours

Seuil de difficulté : 16

Durée : 1d6/2 jours

Composants : Aconit tue-loup (x2), pétales d'hellébore (x2), cortinari (x2), fibre de han (x2), verveine (x2).

Fumée Transmorphique

Coût en humanité : 1d10

Effet : En incluant une mèche de cheveux, une goutte de sang ou toute autre substance organique prélevée sur un humanoïde, une Sorcière peut se transformer, en une copie parfaite de cette personne pour toute la durée du rituel. Lors de l'application, la personne imprégnée sent son corps passer à travers une transformation inconfortable où ses os craquent, la peau rampe et le sang bout dans ses veines. Pour cette raison, si son Endurance de base est égale ou inférieure à 12, la cible doit alors faire un jet d'Endurance contre le SD du rituel ou subir une réduction de moitié de ses PV et de son END sont réduits de moitié pour toute la durée du rituel. Les effets de ce rituel ne sont pas une illusion et ne peuvent pas être détectés par le médaillon d'un sorcier ou tout autre magie de diagnostic, mais ils s'affaiblissent automatiquement au contact avec du dimeritium.

Œil céleste du Zodiaque

Coût en END : 8

Effet : En créant un cercle rituel dans un diamètre de 10m, les cibles amies qui restent dans son espace peuvent ignorer les pénalités subies lors d'actions d'attaque et de défense effectuées en dehors de leur champ de vision. De plus, la Sorcière peut sentir chaque fois que quelque chose entre ou sort de ce cercle, quelle que soit la distance qui les en sépare, et peut continuer à percevoir activité même lorsqu'elle dort ou qu'elle est distraite.

Temps de préparation : 15 tours

Seuil de difficulté : 16

Durée : 8 heures

Composants : Poussière infusée (x1), Œil de corbeau (x1), pétales de myrte blanc (x2), craie (x1), cire (x1).

Voile infernal du diable

Coût en humanité : 1d10

Effet : Cette variante de rituel forme un cercle d'un diamètre de 10m qui empêche tout sort, signe, rituel ou envoiement d'être lancé dans cet espace anti-magique. Tous les glyphes, runes ou artefacts magiques qui pénètrent dans cette zone deviennent magiquement inertes tant qu'ils restent dans ses limites et les tentatives de contraindre, scruter ou détecter une cible à l'intérieur du cercle échouent automatiquement. Seule la sorcière qui a créé ce rituel peut pratiquer la magie dans cet espace et contrairement au dimeritium, le cercle ne peut pas causer de douleur à un utilisateur de magie qui y entre. Il n'est pas non plus possible de résister à l'effet anti-magique en utilisant des compétences ou des capacités spéciales.

Lignes de sel

Coût en END : 7

Effet : Soit en connaissant le véritable nom de sa cible, soit en utilisant leur sang, une Sorcière peut préparer 6m de sel à disposer en un ou plusieurs endroits. Si la cible tente de franchir ce seuil, mais qu'elle échoue à son test de Résistance à la Magie contre le résultat original de création de Rituel, la cible est contrainte de battre en retraite, en trouvant n'importe quelle raison de partir ou de s'occuper ailleurs. À moins qu'elle ne réussisse un test d'Éducation avec un SD de 20 la cible ignore pourquoi elle bat en retraite. Si le vrai nom de la cible ainsi que son sang sont utilisés pour créer ce rituel, la ligne devient impossible à franchir pour la cible, quelle que soit sa capacité utilisée pour y résister.

Temps de préparation : 5 tours

Seuil de difficulté : 13

Durée : Permanente/jusqu'à ce qu'elle soit lavée ou balayée.

Composants : Goutte de sang ou Nom véritable de la cible de la cible (x1), sel ou argile de rivière (x4), poussière infusée (x1), craie (x1). (x1), Craie (x1)

Fétiche attirant

Coût en humanité : 1d10

Effet : Au lieu de préparer un rituel en lignes, la sorcière peut humidifier ses composants pour en faire une pâte épaisse afin de sculpter un fétiche attirant. En connaissant le vrai nom de la cible ou en utilisant un peu de son de leur sang, la sorcière peut manipuler le destin de sa cible pour la conduire à l'emplacement du fétiche attirant. Si la sorcière réalise ce rituel en utilisant à la fois le vrai nom de la cible et son sang, la cible est obligée d'aller le chercher, attirée par la source d'un sentiment qu'elle ne peut exprimer par des mots. Une fois que la cible de ce rituel peut voir ou toucher le fétiche attirant, la magie prend fin.



