



Les Sorts Obscurantistes



*Les Sorts
Obscurantistes*

Brûlure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 être vivant
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

L'Obscurantiste projette une nuée d'étincelle en direction de sa victime. Chacune d'entre elle occasionne, au contact de la peau, une petite brûlure. Il suffit donc, pour s'en protéger, de se couvrir. Ces brûlures font MR points de dommages.

Cécité

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 24 heures
Danse : 1 tour

Spécial : Danseur immobilisé jusqu'à la fin du tour suivant
L'Obscurantiste fige les paupières de son Danseur part des mouvements simples et rapides. La victime ferme les yeux dans un cri d'agonie et ne pourra les rouvrir que le lendemain à la même heure. Cependant, le Danseur subit la même punition jusqu'à la fin du tour. Pendant cette période, il ne peut pas danser.

Crachat d'acide

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : 1 + MR tir(s)
Danse : 5 tours

Le mage obtient la capacité de cracher de l'acide. Cette capacité demeure tant qu'il n'a pas effectuer le nombre de tirs déterminé par la MR du sort. Le tir s'effectue sous la compétence Arme : cracher. Les caractéristiques de cette étrange arme sont les suivantes : Init : +2, Att. +1, Dom : acide de POT 5, Portée : FOR mètres.

Douleur mineure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Ce sort génère une grande douleur chez la cible. Le mage est maître de l'endroit où elle se manifeste. Cette douleur n'a pas d'effet physique, sinon d'occasionner un malus de -2 à toutes les actions de la victime, -4 pour celles qui font entrer en cause la zone ciblée.

Jeu de ténèbres

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Zone d'Effet : 10 mètres de rayon autour du Mage
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

L'Obscurantiste parvient à évoquer les plus grandes peurs de son Danseur par une danse funèbre. De ce fait, il devient capable de manipuler les ombres autour de lui et de les déplacer ou de les intensifier à sa guise. Il ne peut pas encore plonger une pièce dans le noir le plus total mais il peut créer des ombres chinoises et noircir l'ambiance des lieux.

Nuée de vermine

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 20 mètres
Durée : permanent
Danse : 3 tours

Les étincelles qui sont projetées en tous sens par le Danseur se transforment chacune en un insecte déplaisant : ver de viande, mouche, cafard, scolopendre, papillon de nuit, guêpe, moustique... qui assaille immédiatement tout ce qui vit dans un rayon de vingt mètres, le mage lanceur du sort y compris. Cela n'a pas d'autre effet technique que de générer une intense répugnance et de créer, si c'est possible, des colonies de ces immondes créatures dans les lieux propices à leur installation.

Percer les ténèbres

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée : personnel
Durée : 1 heure
Danse : 1 tour

Son contrôle des ténèbres donne au Mage la capacité de voir dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour. Durant toute la durée de ce sort, les étincelles créées par le Danseur imprègnent l'Obscurantiste d'une lueur rouge incandescente qui possède la fâcheuse particularité de se voir de loin dans l'obscurité.

Ténèbres

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une sphère de 10 mètres de rayon
Durée : 5 minutes
Danse : 10 tours

Ce sort crée une zone de complète opacité, dans laquelle aucune lumière ne pénètre ni ne sort. On y agit avec un malus de -10, y compris l'Obscurantiste. Il est impossible d'y distinguer quoi que ce soit. Les démons ne sont pas affectés par cette zone, sinon qu'ils s'y sentent plutôt à l'aise.

Touché ardent

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Grâce à ce sort, le Mage est capable de toucher quelqu'un de sa main et de lui infliger une brûlure profonde. Le Touché ardent à un potentiel de MR+5 et est régi par les règles normales de dommages dus au feu. Pour exécuter ce sort, l'Obscurantiste doit avoir la main nue au risque d'enflammer son gant s'il en possède un.

Aide démoniaque

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / un démon
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

L'Obscurantiste devient une personne éminemment intéressante pour les démon. En sa présence et tant qu'il les regarde, leur Densité est augmentée de 5 + MR du sort, tandis que leur Opacité est majorée d'un point. Les démons sont " en confiance " sous ce regard amical et seront peut-être un peu moins enclin à tenter de flouer le mage... Mais rien n'est moins sûr.

Bouclier personnel

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 2 minutes
Danse : 1 tour

Attaché par un solide lien à son maître, le Danseur effectue de petits mouvements discrets et saccadés autour de l'Obscurantiste afin de générer des étincelles qui prennent la forme d'un bouclier d'ombre. Cet effet ne protège que contre les attaques de face et possède une protection de 6. Le bouclier permet de réduire les dommages magiques tout aussi bien que les dommages normaux.

Douleur majeure

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Dans une partie du corps de la cible au choix du mage, une très intense douleur se fait ressentir. Pour le reste du tour, la victime est incapable de se servir de la zone en question et doit immédiatement faire un jet de VOL contre DIF 20. En cas d'échec, elle s'évanouit. Dans tous les cas, jusqu'à la fin de la confrontation avec l'Obscurantiste responsable, elle subit un malus de 4 sur toutes ses actions à la simple idée de pouvoir de nouveau ressentir ce qu'il lui a infligé.

Écouter les murs

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée : spécial
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes

En mettant son Danseur en résonance avec les murs d'une pièce, l'Obscurantiste parvient à leur prêter une étrange faculté. Pendant une heure, ils seront capables d'enregistrer tous les sons émis dans la pièce et pourront les restituer au Mage. Toutefois, l'information est loin d'être fiable et le flot informe que restituent les murs ne respecte aucune règle. Une conversation peut être restituée après une autre alors qu'elle aura été enregistrée précédemment etc.

Haine

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 1 minute

La cible du sort est envahie d'une haine intense et irrationnelle envers un objet au choix de l'Obscurantiste. Suivant sa nature, elle pourra aussi bien tenter de se maîtriser qu'attaquer franchement. Dans tous les cas, elle doit réussir un jet de VOL contre DIF 10 tant qu'elle est en présence de la cible de son ire ou tout faire pour lui nuire. La victime peut être consciente que la haine qu'elle ressent n'est pas naturelle dans la mesure où il n'y a aucune raison ni la motive. Cependant, il faut qu'elle prenne le temps d'analyser ses sentiments et cela n'a, de plus, aucune incidence sur la profondeur de ceux-ci.

Inspirer la crainte

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

L'Obscurantiste est désormais animé d'un charisme hors du commun à connotation malsaine. On le respecte et il impressionne mais c'est plus par crainte que par admiration. Le Mage bénéficie d'un bonus de MR+3 à tous ses jets de charisme ou de commandement.

Insuffler la terreur

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

Le Danseur de l'Obscurantiste communique empathiquement sa peur à une personne de son entourage proche. Celui-ci, s'il rate son jet de résistance, n'est plus capable de combattre ou de faire preuve du moindre courage. Il ne fuit pas le Mage en particulier, mais plutôt une sensation de peur qui l'envahit et qui le pousse inconsciemment à partir loin de la vue de l'Obscurantiste.

Jet de flamme

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : cône de 10 mètres de long sur deux de large
Durée : instantané
Danse : 5 tours

L'Obscurantiste concentre en ces mains les étincelles générées par son danseur. Au bout du cinquième tour, il les relâche brusquement, créant devant lui un grand jet de flammes. Cette fournaise affecte les dimensions d'un cône et touche toutes les cibles prises dans son aire d'effet. Le feu à un Pot de 15 et peut se communiquer à toutes les matières inflammables.

Mal du danseur

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 5 minutes
Danse : 4 tours

Cette danse démoniaque est bel et bien un combat direct et émotionnel entre deux Danseurs. Le Danseur cible, sans défense, voit son Bonus d'Emprise diminué de MR+1 points et son Empathie de MR+1 points pendant toute la durée du sort. Le Bonus d'Emprise peut devenir négatif et toute modification est bien sûr reportée sur le POT d'Emprise du Mage adverse.

Provoquer la douleur

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Cette Danse perverse permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, d'infliger une douleur intense à sa cible. Celle-ci ne s'accompagnera de la perte d'aucun point de vie mais la victime se verra infliger un malus équivalent à une blessure grave (-2) à tous ses jets de dès pendant toute la durée du sort.

Puissance

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 15 minutes
Danse : 2 tours

Ce sort permet à l'Obscurantiste de doper ses capacités physiques pendant une courte période. Ses caractéristiques RES et FOR sont augmentées de 2 points pendant 15 minutes.

Réduire

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 5 mètres / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 15 tours

La cible du sort se met à rapetisser. Elle perd à la fois en taille et en poids en quelques secondes. En terme technique, sa TAI baisse d'1 point + 1 par 5 points de MR obtenus au cours du lancement du sort. Cela fait aussi diminuer sa FOR et sa RES jusque dans les normes des créatures qui ont ses nouvelles dimensions. Si la TAI chute en dessous de -3, la victime peut même être écrasée comme un insecte... dont elle a la stature.

Repousser la vie

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / tout ce qui vit
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

Le regard de l'Obscurantiste devient rouge, comme ensanglanté. Il est impossible de le soutenir et le simple fait de le sentir se poser sur soi réclame un jet de VOL contre DIF 20 pour ne pas s'enfuir. Les animaux ne s'y essaient même pas et fuient à vue, même les plantes s'écartent imperceptiblement de la route du mage. Les démons et les créatures du Masque ne sont pas incommodées le moins du monde, ils trouvent même un charme soudain et mystérieux à l'Obscurantiste.

Souffle enflammé

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 10 m / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Par des mouvements grotesques et peu subtils, le Danseur produit un fin jet de flamme semblant sortir de la bouche de l'Obscurantiste. Le souffle, qui peut atteindre une cible à 10 m, à un potentiel de feu de MR+15. Il est possible de l'esquiver et on peut tenter de le parer avec un bouclier.

Ténèbres maudites

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : permanent
Danse : 1 jour

LA victime de ce sort voit la luminosité baisser progressivement autour d'elle. Petit à petit, en un mois, son monde devient crépusculaire, puis nocturne au bout d'un an jusqu'à n'être plus que ténèbres au bout de trois ans. La victime est au cœur d'une sphère de ténèbres d'un diamètre sans cesse croissant : au début la baisse de luminosité n'affectait que quelques centimètres autour d'elle, puis ce fut un mètre, jusqu'à pouvoir englober un rayon d'une centaine de mètres, à la fin. Elle ne peut rien faire pour enrayer la progression de cette malédiction, mais ses jets de Démonologie se voient octroyer un bonus de 2, 5 lorsque la phase finale est intervenue.

Adieux

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : instantané
Danse : 1 tour

L'obscurantiste tue son Danseur et disparaît. Il est instantanément téléporté dans le lieu de son choix à condition qu'il y ait déjà répandu le sang de la créature qu'il vient d'abattre. Il n'y a pas de limite de portée et le sort fonctionne toujours. Si quelque chose occupe l'espace prévu pour la réapparition du mage, celui-ci se matérialisera à côté ou au-dessus de l'obstacle, voire le déplacera si c'est possible.

Coup critique

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : permanent
Danse : 5 tours

La cible est immédiatement victime d'une blessure critique (elle ne perd pas de PdV). La gravité en est déterminée non pas en tirant au hasard mais en lisant les effets au hauteur du chiffre de la MR du sort (une MR de 5 occasionne l'effet numéro 5 dans la table choisie ; une MR supérieure à 10 inflige un effet au choix de l'Obscurantiste). La table est au choix de l'Obscurantiste. Les conséquences s'appliquent exactement comme si ce coup critique avait été infligé et l'horrible blessure apparaît immédiatement sur la victime.

Détruire l'esprit

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : permanent
Danse : 1 minute

Les étincelles nées de la danse informe du Danseur vont frapper le front de la victime. Celle-ci voit une partie de son esprit remplacée par un agrégat de sensations douloureuses, d'impressions répugnantes et d'idées absurdes ou malsaines. Si la cible réussit un jet de VOL contre DIF 25, elle perd l'usage d'une compétence, qui devra être réapprise depuis le départ. Si elle le rate, le sort attaque les fondements même de son Esprit. Elle perd alors 1 point dans l'une des caractéristiques dépendantes de l'Esprit, plus un point par 5 points de MR obtenus en lançant le sort. Si une de ces caractéristiques devait tomber à 0 de cette manière, la victime est transformée en légume.

Dissimulation

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 20
Zone d'Effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

L'Obscurantiste atteint un tel niveau de domination des ténèbres qu'il est désormais capable de se fondre dans une ombre afin de se dissimuler aux yeux de tous. En termes de règle, il devient tout simplement invisible. Pour cela, il est nécessaire que l'ombre choisie soit au moins du même gabarit que le Mage. Ce sort très puissant comporte toutefois un risque énorme : si l'ombre se dissipe alors que l'Obscurantiste est encore à l'intérieur il est piégé. Dans ce cas, le seul moyen de s'en sortir est de rejoindre les Abysses et de convaincre un démon de le laisser remonter avec lui. A utiliser avec parcimonie par l'EG...

Émotion exacerbée

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Danse : 3 tours

En ciblant un individu, l'Obscurantiste est capable de faire ressortir son émotion négative principale et de l'amplifier à l'extrême. Le Mage ne peut pas connaître à l'avance l'émotion concernée et doit accomplir son sort en aveugle. Une veuve éplorée pourra aller jusqu'au suicide alors qu'un homme en colère en viendra facilement aux mains.

Esclavage mental

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : une cible
Durée : 1 jour
Danse : 1 jour

Pour jeter ce sort, il faut disposer d'une mèche de cheveux de la cible. Celle-ci, sous l'influence de cet effet magique, n'est plus maîtresse de ses émotions. Le mage ne peut lui dicter sa conduite, mais il peut en revanche lui faire ressentir à n'importe quel moment les émotions de son choix. Il peut choisir qu'elle soit envahie de désespoir ou d'intense désir sexuel. A moins qu'il ne suive sa victime, l'Obscurantiste n'a aucun moyen de savoir ce qu'elle fait et agit donc au hasard ou en fonction des informations dont il dispose. Mais dans ce milieu particulier, on considère que "programmer" des émotions aussi violentes que possibles au hasard est une marque d'un certain goût... Ce sort ne connaît aucune limite de distance et ne peut être interrompu qu'en détruisant la mèche de cheveux ou par un moyen magique.

Malédiction du danseur

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : une cible
Durée : 1 heure
Danse : 15 tours

Ce prodige d'ignominie inflige tout simplement à la cible les tourments qu'endure un Danseur. Pour pouvoir jeter ce sort, il faut disposer d'une pièce de tissu provenant d'un des vêtements de la victime, dont on se servira pour habiller le Danseur chargé de "transmettre". Les blessures qu'on lui infligera apparaîtront sur le corps de la cible, si on l'enferme, elle aura l'impression de l'être, si on le tue, elle mourra. Mais peu de mortels sont capables de seulement résister à la quantité de douleur que supporte un Danseur. Si l'Obscurantiste le désire, il peut tenter de faire mourir sa victime par ce biais. Celle-ci doit réussir un jet de RES contre DIF 15. En cas d'échec, elle meurt dans d'une crise cardiaque, tant la souffrance est intense.

Pluie acide

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 10 m²
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Ce sort très puissant permet de transformer une pluie banale en véritable pluie acide capable d'occasionner d'importants dommages à toute personne située dans la zone d'effet ciblée par l'Obscurantiste. Chaque personne présente dans la zone d'effet subit une attaque d'acide de potentiel 10.

Pyrokinésie

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 50 m / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Cette danse étrange et frénétique permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, de générer spontanément un feu sur toute matière combustible. Il peut aussi bien s'agir des vêtements d'un individu gênant que d'une cabane en bois. Le feu est de potentiel 10 et il suit les règles normales de propagation.

Sphère enflammée

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / spécial
Durée : instantanée
Danse : 6 tours

Le Danseur prend la forme d'une boule de feu bleutée et extrêmement lumineuse, capable de fondre sur sa victime à une vitesse prodigieuse. Mesurant environ un mètre de diamètre, elle est capable de toucher plusieurs cibles en même temps si celles-ci sont très proches. Quoi qu'il arrive, la sphère n'arrêtera pas sa course tant qu'elle n'aura pas parcouru les 100 mètres de portée avec toutes les implications imaginables. La Sphère enflammée possède un potentiel de feu de MR+20.

Vague d'effroi

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / jusqu'à 50 personnes
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

La Vague d'effroi est une danse compliquée et très éprouvante pour le Danseur. Celui-ci doit communiquer empathiquement avec l'esprit de toutes les cibles du sort. Toutefois, si le sort réussit, toutes les personnes ciblées seront victimes d'une peur insoutenable qui les pousse à fuir inconsciemment la présence du Mage. Ils sont malgré tout incapable de définir ce qui cause cette violente terreur.

Créer un familier

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 être vivant
Durée : permanent / jusqu'à la mort de l'être ou du mage
Danse : 1 jour

Ce sort transforme n'importe quel être vivant en un familier du mage. Ce peut tout à fait être un homme ou un saisonin. Pour le lancer, il faut mettre à mort son Danseur, dont le sang doit être mélangé à celui de la victime. Celle-ci devient alors une simple extension de la volonté du mage. Elle lui obéira en tout, sans poser aucune question, au mieux de ses capacités. L'Obscurantiste a désormais accès à ses sens et peut la diriger à distance (jusqu'à VOL kilomètres) au prix d'un simple effort de concentration. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Evanouir

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 être vivant
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Ce sort inflige la plus terrible douleur qui soit à la cible. Celle-ci ne pourrait être décrite et n'est pas spécialement localisée. La victime doit faire un jet de VOL contre DIF 25. En cas d'échec, elle meurt, terrassée par la souffrance. En cas de réussite, elle s'évanouit pour les 10 prochaines minutes.

Lieu sûr

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Ce sort très puissant permet à l'Obscurantiste de se télétransporter vers une autre destination. Celle-ci devra être déterminée avant la partie par le joueur d'un commun accord avec l'Éminence Grise. Elle doit représenter le lieu le plus cher aux yeux du Mage et l'endroit où il se sent le plus en sécurité. Au début de chaque séance de jeu, cet endroit peut être redéfini en accord avec cette règle pour refléter les changements qui ont pu intervenir entre-temps dans la vie du Mage.

Piège à démon

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / une zone de 400 m²
Durée : jusqu'à déclenchement du piège
Danse : 5 minutes

Grâce à ce sort, il est possible de dissimuler dans un lieu des pièges à démons. Il s'agit d'une sorte de minuscule parcelle de ténèbres, généralement dissimulée derrière un lambris, un tableau ou tout autre lieu susceptible de ne pas recevoir beaucoup de lumière. Il suffit alors au mage de refaire le rituel dans le lieu de son choix pour pouvoir faire passer un démon d'une zone de ténèbres à l'autre. Ce démon peut s'en extraire ou simplement espionner la pièce, attaquer ou se dissimuler, comme l'Obscurantiste le désire et suivant ce que la connivence lui permet.

Portail

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Zone d'Effet : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 heure

Ce sort ultime permet de se fondre dans une ombre et de rejoindre les Abysses. L'Obscurantiste est alors en mesure de ressortir de lui-même par une autre ombre à n'importe quel autre endroit de l'Harmonde. Contrairement à Lieu sûr, cet endroit est à l'entière discrétion du Mage à la seule condition qu'il s'y soit déjà rendu physiquement. Comme pour Dissimulation, si l'ombre d'arrivée est dissipée ou n'existe plus alors que l'obscurantiste tente d'en sortir, il se retrouve piégé dans les Abysses et n'a plus qu'à espérer la bienveillance d'un démon afin d'en ressortir.

Résurrection obscurantiste

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 mort
Durée : VOL du mort heures / permanent
Danse : 1 tour

Ce sort anime un cadavre dans une hideuse parodie de vie. L'âme de son ancien possesseur y est artificiellement rattachée et n'y demeurera que quelques heures si les soins appropriés ne sont apportés à son corps. Si on le soigne, le mort reprendra le cours normal de son existence, avec cependant l'impression persistante de vivre un cauchemar éveillé. Ce sort fonctionne tout à fait sur un Inspiré.

Sculpter un corps

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 être vivant
Durée : permanent
Danse : 1 heure

Il vaut mieux immobiliser la victime du sort, car elle est rarement consentante, encore que quelques exemples existent... Il faut aussi disposer de matériel de chirurgie. Le Danseur est utilisé de manière à ce que des étincelles tombent en continu dans le lieu où "l'opération" va être pratiquée de manière à ce qu'elles soient la seule source de lumière. Ce sort permet alors de transformer un corps : la chair peut en être tailladée, recollée ailleurs, les os arrachés et fixés dans une autre position ou à un endroit inattendu... Il n'y a de limite que l'imagination du mage et la résistance de la victime. En effet, elle encaisse 1 point de dégâts à chaque fois que quelque chose lui est arraché et un autre lorsque cela lui est recollé.

Voler la vie

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : un danseur
Durée : permanent
Danse : 1 tour

Ce sort est l'un des rares qui permettent à un Obscurantiste de faire des soins. Il tue son Danseur et la cible du sort récupère instantanément tous les PdV qu'elle a perdu, plus un, qui augmente définitivement son maximum de PdV d'un point. Ce sort ne guérit pas les blessures critiques, pas plus qu'il n'arrête les hémorragies.

Marionnette folle

Obéissance : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : une cible
Durée : un ordre
Danse : 1 jour

Pour jeter ce sort, il faut disposer d'un texte écrit de la main de la victime. Le danseur en suit les contours et grave en surimpression le texte d'un ordre unique. Cet ordre peut être de toute nature, très général ou au contraire soigneusement détaillé, outrageusement vague ou très précis. L'esprit de la cible va alors se mettre à sombrer dans la folie, discrètement, jusqu'au moment où son état mental lui suggérera d'accomplir l'ordre en question. Ce sort, utilisé notamment contre le général Amrod pendant la campagne de Rochronde, est imparable. Il est extrêmement difficile de savoir que l'on en est la victime, de sorte que peu de personnes peuvent s'enorgueillir d'avoir échappé à son influence aliénante.

I n d e x

Adieux	10	Mal du Danseur	7
Aide démoniaque	5	Malédiction du Danseur	12
Bouclier personnel	5	Marionnette folle	16
Brûlure	2	Nuée de Vermine	3
Cécité	2	Percer les ténèbres	4
Coup critique	10	Piège à démon	14
Crachat d'acide	2	Pluie acide	12
Créer un familier	13	Portail	15
Détruire l'esprit	10	Provoquer la douleur	8
Dissimulation	11	Puissance	8
Douleur majeure	5	Pyrokinésie	12
Douleur mineure	3	Réduire	8
Écouter les murs	6	Repousser la vie	9
Émotion exacerbée	11	Résurrection Obscurantiste	15
Esclavage mental	11	Sculpter un corps	15
Evanouir	14	Souffle Enflammé	9
Haine	6	Sphère enflammée	13
Inspirer la crainte	6	Ténèbres	4
Insuffler la terreur	7	Ténèbres maudites	9
Jet de flamme	7	Touché ardent	4
Jeu de ténèbres	3	Vague d'effroi	13
Lieu sûr	14	Voler la vie	16