GRIMOIRE CABALE

La Cabale est une magie basée sur la science des nombres et les traditions mathématiques. Ces théorèmes secrets cachent des complots ourdis par une congrégation élitiste visant un nouvel ordre mondial. Les pratiquants de la cabale sont de grands créateurs de parchemins dans lesquels ils influent le mana nécessaire aux sorts, car rares sont les cabalistes à maîtriser parfaitement cette voie étrange.

Les loges cabalistes ont l'habitude de se réunir dans des lieux symboliques et pratiquent l'art du secret. Chaque loge possède ses propres traditions, mais une souche commune leur permet de se reconnaître entre eux, et quelques soient leurs origines et courant de pensée, ils se font fort de s'appeler "frère".

Les érudits disent des cabalistes qu'ils sont soit des adorateurs du démon, soit les gardiens d'un secret séculaire ou d'un artefact pouvant faire changer le cour du Rag'narok.

Décorum:

- Le magicien dessine des sigles et des constructions géométriques sur un carnet.
- Le magicien récite des citations sibyllines issues d'un savoir occulte.

Savoir/Voie de Magie (Cabale): le Savoir Cabale, outre apporter la connaissance des sorts habituels (et nouveaux), amène le personnage à développer d'autres connaissances au fur et à mesure qu'il avance sur le chemin de sa compréhension.

Suivant le rang du Savoir, le personnage a droit à ces spécialités à partir du rang 2 :

2. Tradition

Le personnage est considéré comme ayant un rang dans le savoir Mythe.

3.Complot

Engagé dans une loge de réflexion, le personnage possède un nouveau Contact Magicien ou Orfèvre à Intimité 2.

4. Cryptologie

Le personnage, versé dans les méthodes d'élaboration et de résolution des mystères, peut maintenant acheter de manière habituelle le *Talent Crypter/Sub*, à égal niveau de son plus haut rang de métier d'Incantation. Cette spécialité permet en outre d'écrire des parchemins : il suffit au personnage de lancer le sort sur un parchemin en réussissant un test de Crypter/Sub (difficulté du sortilège inscrit).

5. Mathématiques

Utilisant la science logique pour lancer ses sorts, le personnage bénéficie toujours de la *règle de cumul* pour ses jets d'Incanter.

6. Vérité

Le personnage a découvert une vérité sur le sens de la vie, percé le secret d'un complot s'étendant à travers tout Aarklash ou une mystification religieuse de grande ampleur. Prit dans une guerre, il bénéficie de la protection d'une faction (savoir Faction/5) mais devra toujours faire attention aux assassins de la faction rivale.

NOUYEAUX SORTILEGES - CABALE

Bouclier Ténébreux Mineur

Voie(s): Nécromancie, Cabale,

Typhonisme Coût: 2 Diff.: 7

Cible : 1 case libre Portée : 5 cases Durée : 3 tours

Le Magicien désigne une case à portée. Tout personnage qui entrera sur cette case subira une jet de blessure Pui 1. Chaque pari ou point de mana supplémentaire permet d'augmenter la taille de la zone de 1 case ou la Pui du sort 1. Un Magicien ne peut déployer qu'un seul Bouclier Ténébreux à la fois : s'il relance ce sort, le premier Bouclier disparaît.

Brasier Sacrificiel

Voie(s): Shamanisme, Cabale,

Rédemption Coût : 2 Diff. : 6

Cible: deux combattants au

contact

Portée : 6 cases Durée : instantanée

Ce sort cible un combattant ami au contact d'un adversaire. Les deux personnages doivent faire un test de Crapahuter/Adr ou Voltiger/Elé en opposition (en dépensant des dé normalement). Le personnage qui perd l'opposition subit un jet de blessure Pu 6D6.

Le coût en mana du sort est égal au POT du plus puissant personnage impliqué dans le test.

Ce sort ne peut cibler ni les êtres Élémentaires, ni les combattants possédant la Compétence Immunité / Feu.

Châtiment des Hérétiques

Voie(s): Rédemption, Exor-

cisme, Cabale Coût : 3 Diff. : 4

Cible: un Fidèle ennemi

Portée : 2 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible peut utiliser des points de Foi Temporaire pour augmenter la Difficulté de ce sortilège.

Ainsi, chaque point de F.T. dépensé augmente la Difficulté de 2 points. Si le Jet d'Incantation est réussi, le Magicien gagne temporairement le Don Tueur Né à l'encontre du Fidèle uniquement, jusqu'à la fin du tour.

Forge Défunte

Voie(s): Nécromancie, Cabale

Coût : 2 Diff. : 10 Cible : spécial Portée : 5 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé sur une pièce d'équipement dotée de l'attribut « Noir ». S'il s'agit d'une arme de Tir, sa Puissance est augmentée de 1 point, pour une arme de contact, la Puissance du personnage est augmentée de même. S'il s'agit d'une armure, sa Pro. est augmentée de 1 point. Le bonus acquis peut être augmenté après le jet d'Incantation. Pour deux points de mana de Ténèbres dépensées de la sorte, le bonus est augmenté de 1 point.

Frappe du Démon

Voie(s): Supplices, Cabale

Coût : 1 **O** Diff. : 7

Cible : un combattant Portée : 8 cases

Durée : instantanée

Au prochain test de blessure de la cible, elle doit annoncer un chiffre entre 1 et 6. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur ou égal au chiffre annoncé et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est augmenté d'un nombre de points égal au chiffre annoncé.

Pour chaque pari prit lors du jet d'Incantation, la cible bénéficie des effets pour une action supplémentaire.

Fureur des Âmes

Voie(s): Théurgie, Cabale

Coût : 1 O Diff. : spécial

Cible: un Fidèle ami

Portée : zone Durée : instantanée

Ce sort peut être lancé au moment où un Fidèle ami est Censuré, avec un dé de Réaction. La Difficulté du sortilège est égale au POT du fidèle censuré.

Si l'incantation est un succès, le Magicien peut immédiatement effectuer un Jet de Canaliser/Sub. Le maximum de gemmes qu'il peut ainsi gagner est égal à la moitié, arrondie au supérieur, du nombre de points de Foi Temporaire perdus par le Fidèle à cause de la Censure.

Un même Fidèle ne peut faire l'objet de ce sort qu'une fois par tour.

Reniement Occulte

Voie(s): Sorcellerie, Cabale,

Théurgie Coût : 2 **(S)**

Diff.: POT du Fidèle + 4

Cible : un fidèle Portée : 7 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

suivant

Ce sortilège doit être lancé juste après qu'un Fidèle ciblé ait raté un test de Divination. Ce dernier subit un malus égal à la Ferveur du miracle échoué, à répartir entre ses Attitudes par le Magicien. Aucune de ces caractéristiques ne peut, par ce biais, descendre en dessous de 0.

Un Fidèle ne peut subir les effets que d'un seul Reniement Occulte à la fois.

Souffle Ardent

Voie(s): Théurgie, Cabale

Coût : 4 W Diff. : libre

Cible : personnel Portée : personnel Durée : instantanée

Choisissez une Difficulté. En cas de réussite, la Difficulté choisie indique l'Allonge de l'attaque du Souffle Ardent. Consumé de l'intérieur par le Feu Divin, le Magicien qui a lancé ce sort subit une Blessure (1D6, pénétrant/Ø). Toute figurine prise dans le Souffle Ardent, subit une Blessure de Pu 4D6. Chaque pari associé à un point de mana supplémentaire augmente la Puissance du sort de 1D6.

Les créatures élémentaires liées au feu sont immunisées à ces flammes dévorantes.

Ténacité des Mânes

Voie(s): Supplices, Cabale

Coût : 2 **O** Diff. : 7

Cible: un combattant

Portée: 8 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible de ce sort bénéficie du Signe Particulier Acharné.



