

# MALÉFICES

L'acquisition du talent *Sorcellerie* et de ses pré requis confère à votre personnage le statut de sorcier et lui permet par se fait, d'invoquer des maléfices. Un sorcier débute sa carrière avec 5 niveaux de maléfice qu'il peut distribuer à son choix parmi les maléfices de la liste suivante, à noter que le talent *Occultisme* permet d'augmenter 1 niveau de maléfice.

Chacun des maléfices invoqués nécessite l'utilisation de 1 point d'essence peut importe leur niveau et donc, les maléfices ne peuvent être invoqués uniquement qu'en situation de combat.

Afin d'accomplir l'invocation d'un maléfice, le sorcier doit prononcer clairement l'incantation du maléfice. Contrairement au mage et au prêtre, le sorcier peut continuer de se déplacer et peut même invoquer tout en continuant son combat, il ne peut par contre pas courir lors de son incantation. Puisque l'invocation des maléfices utilise la parole et la concentration du sorcier, si celui-ci reçoit un coup durant son incantation, le maléfice qu'il désire invoquer est annulé sans toutefois causer la perte du point d'essence nécessaire à l'invocation. Le talent *Concentration* permet de contrer l'effet d'annulation des coups reçus lors de l'incantation.

---

## Liste des Maléfices

### **Arme Maudite**

Ce maléfice se lance uniquement sur une arme de mêlée et enchante temporairement celle-ci afin que les attaques lancées soient déclarées comme maudites. L'arme enchantée frappera un nombre de coups maudits équivalent au niveau du maléfice. Les attaques maudites devront être calculées et déclarées par le porteur de l'arme afin de savoir quand le maléfice prendra fin et seules les attaques touchées seront calculées.

Niveau 1 : 1 coup déclaré maudit.

Niveau 2 : 3 coups déclarés maudits.

Niveau 3 : 5 coups déclarés maudits.

*Annonce Bénéficiaire : Maudit*

### **Animation des Morts**

Ce maléfice se lance uniquement sur un personnage ou une créature dans le stade de coma et transforme celle-ci en zombie sous les ordres du sorcier. Les seuls ordres pouvant être assimilés par les zombies sont d'attaquer ou de suivre. L'utilisation de ce maléfice achève de façon instantanée provoquant ainsi la perte automatique de 1 cycle de vie de la cible. Le nombre de points de vie que possèdent les zombies créés par ce maléfice varie en fonction du niveau de celui-ci. Les zombies ne peuvent pas courir et ne simulent pas la douleur. La durée maximale qu'un zombie animé par ce maléfice peut rester en vie est de 15 minutes.

Niveau 1 : 1 point de vie par membre.

Niveau 2 : 2 points de vie par membre.

Niveau 3 : 3 point de vie par membre.

### **Corrosion**

Ce maléfice se lance sur un ennemi du sorcier et détruit, d'une façon variant selon le niveau du maléfice, l'armure qu'il porte. La cible de ce maléfice choisi elle-même l'endroit où son armure a été affectée par la corrosion.

Niveau 1 : 1 point d'armure.

Niveau 2 : 3 points d'armure.

Niveau 3 : 5 points d'armure.

### **Éruption**

Ce maléfice se lance sur les ennemis de l'invocateur et leur inflige 1 point de dégât de feu sur une jambe de leur choix. Le nombre de cibles affectées par ce maléfice varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 cible.

Niveau 2 : 2 cibles.

Niveau 3 : 3 cibles.

### **Explosion Cadavérique**

Ce maléfice se lance uniquement sur un personnage ou une créature dans le stade de coma, détruisant son corps dans une explosion qui inflige des points de dégâts, variant selon le niveau du maléfice, sur la personne la plus près de la cible dans un maximum de 2 mètre de celle-ci. L'utilisation de ce maléfice achève de façon instantanée provoquant ainsi la perte automatique de 1 cycle de vie de la cible.

Niveau 1 : 1 point de dégât.

Niveau 2 : 2 points de dégât.

Niveau 3 : 3 points de dégât.

### **Immobilisation**

Ce maléfice se lance sur les ennemis du sorcier et force les cibles à garder le pied de leur choix immobilisé au sol pour une durée de 30 secondes. Les cibles peuvent toutefois se défendre, attaquer et pivoter tant que le pied choisi reste en place.

Niveau 1 : 1 cible.

Niveau 2 : 2 cibles.

Niveau 3 : 3 cibles.

### **Immolation**

Ce maléfice se lance sur les ennemis de l'invocateur et inflige 1 point de dégât de feu sur un nombre de cible variant selon le niveau du maléfice. De plus, le maléfice empêche les cibles d'être guéries par le prochain miracle d'*Imposition des Mains* lancé sur celles-ci.

Niveau 1 : 1 cible.  
Niveau 2 : 2 cibles.  
Niveau 3 : 3 cibles.

### **Terreur**

Ce maléfice se lance sur les ennemis de l'invocateur et force ceux-ci à fuir le sorcier au maximum de leur vitesse possible pour une durée de 10 secondes. Le nombre de cibles affectées par ce maléfice varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 cible.  
Niveau 2 : 2 cibles.  
Niveau 3 : 3 cibles.

### **Touché Vampirique**

Ce maléfice se lance uniquement sur un personnage ou une créature dans le stade de coma et absorbe l'énergie vitale de la cible afin de guérir le sorcier. L'utilisation de ce maléfice achève de façon instantanée provoquant ainsi la perte automatique de 1 cycle de vie de la cible. Le nombre de points de vie guérit par l'invocation de ce maléfice varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 point de vie.  
Niveau 2 : 2 points de vie.  
Niveau 3 : 3 points de vie.

### **Transfert**

Ce maléfice se lance uniquement sur un personnage ou une créature dans le stade de coma et absorbe l'énergie vitale de la cible afin d'augmenter la capacité du sorcier d'esquiver les coups. L'utilisation de ce maléfice achève de façon instantanée provoquant ainsi la perte automatique de 1 cycle de vie de la cible. Le nombre d'esquives conférées par l'invocation de ce maléfice varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 esquive.  
Niveau 2 : 2 esquives.  
Niveau 3 : 3 esquives.