

Grimoire De Typhonisme

Cette voie de magie, image corrompue de la magie Hermétique des Lions, est l'apanage des Molochs, ces démons des temps anciens. C'est une magie intrinsèque aux Abysses et également utilisée par les magiciens voulant lier divers pactes avec les Démons, tels les nécromants d'Achéron ou encore les Ophidiens.

Cette magie est issue de Typhon, le maître des Mots. Ce démon, tuteur de la maison Lazarian d'Achéron, gouverne Hespéride, le Jardin des Secrets, un des six principaux Royaumes des Ténèbres.

Découvrir un magicien maîtrisant le Typhonisme est déjà rarissime. Mais que celui-ci accepte de partager ses secrets ne s'est encore jamais vu. Un joueur (ne faisant pas parti de la maison Lazarian ou n'étant pas un Ophidien) voulant maîtriser un sort de Typhonisme devra faire l'objet d'un scénario le mettant en scène.

Décorum :

- Le magicien est parcouru de spasmes qui font entrer son corps en résonance avec les Abysses, lui permettant de traiter avec les Démons ;
- Des grognements et des murmures démoniaques résonnent autour du magicien, témoins du lien tissé avec les Abysses.

Savoir/Voie de Magie (Typhonisme) : le Savoir Typhonisme, 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 :

1. Mythologie des Ténèbres

Le magicien est versé dans les arcanes des Ténèbres. Il connaît les principaux Royaumes des Abysses et les démons qui les peuplent.

Le magicien est considéré comme ayant le savoir Entités (Démons)/2.

2. L'Arracheur de Secret

La promiscuité des démons et la quête incessante pour leur résister a donné au magicien un certain talent pour éplucher les méandres de ses adversaires.

Quand il tente une lutte d'influence (Confession), le magicien baisse de 1PI le seuil de son objectif.

3. Le Maître des Mots

A force de traiter avec les démons, le magicien acquiert une étonnante verve. Il peut dorénavant acheter normalement tous les talents d'Interaction, comme si ces talents faisaient parti des métiers qu'il connaît, limités au rang 3.

4. Les Macellarii

Découvertes de la maison Lazarian, les sorts Macellarii (Vitia, Cupida et Lumini) altèrent très fortement les chairs. C'est pourquoi Typhon est devenu leur Démon Tuteur.

Un magicien ayant atteint ce niveau de compréhension du Typhonisme peut demander asile auprès des Lazarian au prix d'un scénario l'impliquant avec cette maison d'Achéron ; s'il réussit à intégrer cette maison, il peut en apprendre les secrets occultes. Il gagne le savoir Faction (Lazarian)/2 et la difficulté des sorts issus des Macellarii est diminuée de 1 pour chaque sort connus du Magicien issus de cette spécialité.

5. Pacte et Démonologie

Certains magiciens particulièrement retords en viennent à appeler des démons à même Aarklash après une longue et fastidieuse quête à chercher le nom véritable du démon

qu'il veut invoquer. Sans son nom, un magicien ne peut espérer pactiser avec un démon sans risquer sa rébellion. Mais une fois le démon assujéti, il est assuré d'un allié puissant. Ainsi, même les puissants Molochs peuvent être appelés.

Le magicien peut apprendre pour 500 PE le sortilège « Invocation de Démon » et obtenir le nom d'un Démon par ses paires Typhoniste en procédant à une lutte d'Influence (PI égal à Potentiel du Démon + 2), ou par la recherche en faisant un test de Magouiller/DIS (Potentiel du Démon + 6).

6. Maître des Arcanes

Le magicien gagne +1 lors de ses recherches sur les démons.

Cf. Cry Havoc 16 p.25 et Bestiaire p.21 pour plus de détail sur les Molochs et le Cry Havoc 15 p.33 pour les Élémentaires.

Sortilèges

Invocation de Démon

Voie(s) : Typhonisme

Coût : (Potentiel du démon) ●

Diff. : (Potentiel du démon)

Cible : une case

Portée : zone de contrôle

Durée : jusqu'à la fin du tour

Pour chaque pari ou point de mana supplémentaire, la durée du sortilège est augmenté de 1 Tour.

Le temps d'invocation dépend du démon invoqué : d'un Potentiel de 1 à 4, le sort est instantané, mais au delà, le sortilège nécessite de passer (Potentiel du démon invoqué) minutes à psalmodier. Le démon apparaît sur une case vide (ou plusieurs suivant sa TAI). Si ce n'est pas possible, le sort est un échec et le démon n'est pas invoqué.

Une fois le démon invoqué, le magicien doit le soumettre à sa volonté et le forcer à respecter le pacte. Le magicien doit faire un test de Soumettre/HAR (Potentiel du démon + 4). Si le test réussi, le démon est assujéti à la volonté du magicien, qui pourra le ré-invoquer par la suite sans avoir à le soumettre à nouveau. En cas d'échec cependant, le démon retourne immédiatement dans son Royaume originel, parfois après avoir attaqué son invocateur.

Attention toutefois, tous les grimoires attestent de la versatilité des démons qui peuvent parfois briser volontairement les pactes qu'ils ont tissés avec leurs « maîtres ».

Alanguissement

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 1 ●

Diff. : libre

Cible : un combattant

Portée : 5 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

La vigilance du personnage ciblé s'amenuise, il perd 1 point en HAR et DIS. Elle ne pourra plus bénéficier du Signe Particulier Implacable. Au début de chaque tour, la victime devra effectuer un test de MAI de difficulté égale à celle choisie pour l'Alanguissement. En cas d'échec, les effets de ce sortilège continuent durant ce tour.

Un combattant ne peut subir qu'un seul Alanguissement à la fois. Ce sortilège est sans effet sur les Constructs et les Morts-Vivants.

Masque du Félon

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 1 ● 2 ●

Diff. : 8

Cible : un combattant

Portée : 6 cases

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort peut être lancé en Réaction d'un geste de Commander/DIS ou de Incanter/Spécial. Sous l'emprise de ce sortilège, la cible voit sa présence décroître. Il devra prendre 1 pari obligatoire pour utiliser le talent Commander/DIS ou un magicien de son camp subira le même malus pour lancer un sort sur lui.

Le nombre de pari obligatoire qu'inflige ce sort ainsi que la

porté en case et la durée en Tour peut être augmenté de 1 pour chaque pari ou point de mana supplémentaire dépensé lors de l'incantation.

Atrophie Cérébrale

Voie(s) : Technomancie, Chtonienne, Typhonisme

Coût : X + 4 ●

Diff. : Attitude choisie de la cible + 4

Cible : un combattant

Portée : 5 cases

Durée : 2 Tours

Le magicien choisi une des Attitudes de la cible parmi l'Élégance, la Subtilité ou la Discipline.

La victime perd instantanément un nombre de points d'Attitude égal au nombre total de gemmes investies dans le lancement de ce sortilège. L'Attitude de la cible ne peut descendre en dessous de 0.

Si l'Incantation est un échec, le Magicien subit une Blessure Pui 6D6 correspondant au choc psychique en retour.



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.

Dôme de Grekhan

Voie(s) : Nécromancie, Typhonisme

Coût : 8 

Diff. : 10

Cible : spécial

Portée : spécial

Durée : jusqu'à la fin de l'Opposition

Le Magicien tombe en Critique, que l'Incantation soit réussie ou non.

Tout le plateau est Ténébreux et toutes les figurines qui ne sont pas affiliées aux Ténèbres subissent un malus de -1 sur tous leurs jets de dés.

Mot Entropique

Voie(s) : Nécromancie, Circaeus, Typhonisme

Coût : 2 

Diff. : 8

Cible : un combattant

Portée : 6 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

Le mot Entropique empêche temporairement le destin de sourire à un combattant. Sous l'effet de ce

sort, la victime ne pourra relancer aucun de ses dés jusqu'à la fin du tour. Le Mot Entropique affecte même les sorts ou miracles permettant de relancer ses dés.

Un pari ou un point de mana permet de prolonger la durée du sort à raison d'un pour un.

Le mot doit être prononcé par le personnage qui ne peut donc pas être Furtif.

Œil Ténébreux

Voie(s) : Technomancie, Noire, Typhonisme

Coût : 2 

Diff. : 10

Cible : personnel

Portée : personnel

Durée : jusqu'à la fin du tour

Une fois ce sortilège lancé avec succès, le Magicien acquiert le Don Conscience. Son Œil Ténébreux lui permet aussi de lancer un sortilège sur une cible qu'il ne voit pas. En contrepartie, toute Blessure reçue par le Magicien à la tête le mettra automatiquement en Incapacité.

Chaque point de mana supplémentaire dépensé pour le test d'incantation augmente la durée du sort d'un tour.

Tumescence Ténébreuse

Voie(s) : Technomancie, Biopsie, Typhonisme

Coût : 2 

Diff. : spécial

Cible : un combattant

Portée : 4 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

Avant l'Incantation de la Tumescence Ténébreuse, choisissez la zone ciblée sur la figurine adverse. De celle-ci dépendra la Difficulté du sortilège : Jambes / 6, Tronc / 7, Bras / 8, Tête / 10. La prochaine Blessure subie par

la victime dans la zone désignée bénéficiera d'un dé supplémentaire qui sera conservé pour le calcul final. Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois sur une même figurine au cours d'un même tour, mais avec une localisation différente à chaque fois.

Terreur Primale

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 3 

Diff. : 7

Cible : un combattant

Portée : 6 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que sur une figurine possédant le Signe Particulier (ou Don) Fanatisme ou Bravoure. Son score de MAI baisse alors de 2 points et elle ne pourra bénéficier des SP ou Don pré-citées jusqu'à la fin du tour. S'il échoue à un test de Courage tandis qu'il est sous l'emprise de ce sortilège, le combattant réussit automatiquement son Jet de Ralliement au début du tour suivant.

La durée du sort peut être augmenté en prenant des paris ou en dépensant du mana supplémentaire, à raison d'un point pour un tour. Une figurine ne peut subir les effets que d'une seule Terreur Primale à la fois.



Chair de l'Hydre – Macellarii Vitia

Voie(s) : Nécromancie, Typhonisme

Coût : 3 

Diff. : 9

Cible : personnel

Portée : 0

Durée : jusqu'à la fin du tour

La difficulté des sorts issus des Macellarii est diminuée de 1 pour chaque sort connus du Magicien issus de cette spécialité.

Le Magicien bénéficie de Régénération/2 jusqu'à la fin du tour.

Mystique Charnel –

Macellarii Vitia

Voie(s) : Nécromancie, Typhonisme

Coût : 4 

Diff. : 10

Cible : personnel

Portée : personnel

Durée : jusqu'à la fin de l'Opposition

La difficulté des sorts issus des Macellarii est diminuée de 1 pour chaque sort connus du Magicien issus de cette spécialité. Si le magicien appartient à la Maison Lazarian, il gagne une qualité de 1.

Si l'incantation est réussie, les pénalités de Blessures du magicien se transforment en bonus.

Si l'incantation est un échec, le magicien encaisse une Blessure Critique.

Pulsion de Mort –

Macellarii Cupida

Voie(s) : Nécromancie, Typhonisme

Coût : 3 

Diff. : 10

Cible : personnel

Portée : personnel

Durée : jusqu'à la fin du tour

La difficulté des sorts issus des Macellarii est diminuée de 1 pour chaque sort connus du Magicien issus de cette spécialité. Si le magicien est associé à la Maison Lazarian, le résultat final de l'incantation est augmenté de 1 point.

Le Magicien acquiert Concentration/X. La valeur de

X peut être augmentée de 1 pour chaque 2 points de mana supplémentaires dépensées lors de l'incantation.

Si l'incantation est un échec, le magicien encaisse une Blessure Grave.

Macellarii Tentationis –

Macellarii Vitia

Voie(s) : Nécromancie, Typhonisme

Coût : 5 

Diff. : spécial

Cible : personnel

Portée : personnel

Durée : fin de l'Opposition

La difficulté des sorts issus des Macellarii est diminuée de 1 pour chaque sort connus du Magicien issus de cette spécialité.

Une fois ce sort lancé avec succès, augmentez le score de Peur du Magicien d'1 point et choisissez une des altérations ci-dessous.

Souveraineté du Dominateur

Diff. 8 : Les muscles, les os et les armes du Magiciens se mêlent pour former une nouvelle entité meurtrière. La Hargne du Magicien augmente d'1 point. Cette altération peut être acquise plusieurs fois.

Armure de Ténèbres

Diff. 9 : Des excroissances osseuses s'échappent du corps du Magicien. La Défense et la Pro. de celui-ci augmentent d'1 point. Cette altération peut être acquise plusieurs fois.

Sang Amer

Diff. 10 : Les fluides internes du Magicien se transforment en un puissant acide. Les prochaines Blessures faites au lanceur infligeront à leur tour une Blessure de Puissance égale au plus haut rang

de métier du Magicien à toutes figurines en contact socle à socle avec lui. Cette altération ne peut être acquise qu'une fois au cours de l'opposition.

Un échec lors de l'Incantation de Macellarii Tentationis inflige une Blessure Pui 1D6 (Pénétrant/Ø) au Magicien, celui-ci étant rongé de l'intérieur par les Ténèbres.



Marche Funèbre

Voie(s) : Nécromancie, Typhonisme

Coût : 4 

Diff. : 9

Cible : un combattant

Portée : 8 cases

Durée : permanent

Contre la cible de la Marche Funèbre et uniquement contre elle, le Magicien gagne 1 point à chacune de ses Attitudes.

Un combattant donné ne peut être affecté que par une seule Marche Funèbre à la fois. Un Magicien ne peut pas affecter simultanément plusieurs combattants avec ce sort : il ne pourra affecter une autre cible que lorsque la précédente aura disparu.

Ailes des Abysses

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 4 

Diff. : 7

Cible : personnel

Portée : personnel

Durée : spécial

Le magicien gagne le don « Vol » pour le tour en cours, en utilisant le MOU de son personnage. Au début du tour suivant, le magicien doit dépenser deux gemmes de Ténèbres s'il souhaite maintenir les Ailes des Abysses. Si le sortilège prend fin alors que le

magicien est en vol, ce dernier subit normalement les dégâts dus à la chute. Deux paris permettent d'augmenter de 1 la valeur de MOU en vol du magicien.

Masque des Abysses

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 4 ●

Diff. : 6

Cible : personnel

Portée : personnel

Durée : 5 rounds

Le magicien dispose désormais d'un score de PEUR égal à sa HAR. Deux paris permettent d'augmenter la valeur de PEUR d'un point - avec un maximum de + 2.

Pourrissement des Abysses

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 3 ●

Diff. : 8

Cible : zone

Portée : zone

Durée : 5 rounds

La zone est envahie par des images, des sons et des odeurs issus des Abysses. Les caractéristiques de la zone sont modifiées en conséquence et le niveau de Menace augmente de 2.

La vue et l'ouïe sont limitées à quatre cases (avec une difficulté minimale de 6 pour les gestes mettant en œuvre ces sens).

L'odorat est réduit à 0.

Chaque pari permet d'augmenter la durée de Pourrissement des Abysses d'un round.

Sang de Typhon

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 1 ● 2 ●

Diff. : 7

Cible : une arme

Portée : zone de contrôle

Durée : 5 rounds

Une arme (de mêlée ou à distance) située dans la portée du sortilège est recouverte d'un poison (PUI 1d6) causant des dégâts supplémentaires.

Deux paris permettent d'affecter une arme supplémentaire ou d'accorder un bonus de + 1 à la Puissance du poison.

Sombre sang

Voie(s) : Typhonisme

Coût : 3 ●

Diff. : 6

Cible : spécial

Portée : zone de contrôle

Durée : 5 rounds

Un liquide noir s'écoule des mains du magicien et se répand sur un objet de n'importe quel type (une porte, une machine, un mur). Le sombre sang fait perdre automatiquement 1 point de Solidité par round, en ignorant la Protection de l'objet. Cette détérioration est silencieuse et inodore.

Chaque pari permet de prolonger l'effet du sortilège d'un round.



Arme-Démon

Voie : Typhonisme

Coût : 3 ●

Difficulté : 6

Cible : Armes Noires

Portée : 3

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les porteurs d'Armes Noires situés dans l'air d'effet bénéficient de l'effet "Arme Sacré" (le plus mauvais dé est ajouté sur un jet de blessure final). Le magicien peut dépenser 1 pour augmenter la durée d'un tour (2 paris maximum).

Famine Mystique

Voie : Typhonisme

Coût : 4 ●

Difficulté : 6

Cible : Un ennemi

Portée : 4 cases

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le combattant ciblé perd la moitié de ses points de mana et de ses points de Foi Temporaire dans toutes ses réserves, arrondie au supérieur.

Glas

Voie : Typhonisme

Coût : 3 ●

Difficulté : 6

Cible : Un personnage dans l'état Critique

Portée : 5 cases

Durée : Instantané

Le personnage est immédiatement tué, quels que soient les effets de jeu dont elle bénéficie.

Javelot des Abysses

Voie : Typhonisme

Coût : 3

Difficulté : 6



Cible : Un combattant
Portée : Visibilité
Durée : Instantané

Le combattant subit un jet de blessure (Pui 3).

Lèpre Monstrueuse

Voie : Typhonisme
Coût : 3 ●
Difficulté : 6
Cible : Un ennemi
Portée : 8 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible acquiert le Signe Particulier "Paria". La durée du sort peut être augmentée de 1 tour pour chaque pari ou gemme supplémentaire dépensée.

Peste Démoniaque

Voie : Typhonisme
Coût : 4 ●
Difficulté : 6
Cible : Un ennemi
Portée : 5 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le personnage est soumis au Signe Particulier "Ephémère/4" (Cf. Secret 1 page 52). Tout combattant à moins de 2 cases de la cible est soumis à "Ephémère/5". Le sort peut être maintenu d'un tour sur l'autre en payant 2 avant la renaissance des gemmes.

Peste Démoniaque n'a aucun effet sur les Mort-Vivants, les Constructs et les Immortels.

Ombre de Peste

Voie : Typhonisme
Coût : 4 ●
Difficulté : 6
Cible : Spécial
Portée : 4 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tout les combattants à portée ne peuvent plus gagner de point de

vie jusqu'à la fin du tour.

Vitesse Démoniaque

Voie : Typhonisme
Coût : 4 ●
Difficulté : 6
Cible : Spécial
Portée : 2
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tout combattant à moins de 2 cases du magicien bénéficient de MOU +2 jusqu'à la fin du tour. Ce bonus n'est pas cumulable.

Impuissance

Voie : Typhonisme
Coût : 1 ●
Difficulté : 6
Cible : Un ennemi
Portée : 3 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le magicien peut dépenser 2 pour forcer son adversaire à relancer les dés lors de n'importe lequel de ses tests. Une seule relance peut être effectuée. Si le test bénéficie d'un autre effet permettant de relancer, les deux effets s'annulent.

Le sort fonctionne même si la cible quitte la zone de Portée du sortilège après l'incantation.

Petite Mort

Voie : Typhonisme
Coût : 3 ●
Difficulté : 10
Cible : Un combattant
Portée : 6 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible est considérée comme ayant dépensé tout les d6 de sa Réserve.

Beauté du Diable

Voie : Typhonisme
Coût : 3 ●
Difficulté : 8
Cible : Un personnage
Portée : 5 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible acquiert le don "Paria". S'il s'agit d'un fidèle de la Lumière ou du Destin, il subit autant de points de dégâts que le nombre de points de Foi Temporaire qu'il possède dans sa réserve.

Ce sort est sans effet sur les Constructs, les Mort-Vivants, les Immortels et les Justes.

Soumission

Voie : Typhonisme
Coût : 1 ●
Difficulté : 6
Cible : Un combattant
Portée : 2 cases
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible doit placer autant de d6 en Réaction qu'en Action. Si la cible a déjà placé ses d6, elle doit transférer ses d6 d'Action en excédent vers sa réserve de Réaction.

