

Sortilèges Élémentaires de la Rupture : Refus

La Rupture se niche dans le refus, le simple fait de dire « non ». Refuser sa condition, ne pas accepter sa faiblesse, se dresser contre l'impossible, s'acharner contre vents et marées et réussir quand même. Voilà le premier pas vers la Rupture. Les Sortilèges de Refus sont associés à l'Hiver.

Jamais Démuni

Ce Sortilège permet de créer ou de supprimer un objet de Pourprine. Un objet de Pourprine confère un bonus égal à son Intensité lorsqu'on l'utilise. Une arme de Pourprine impose un test de Résistance à la Rupture égal à son Intensité si elle Blesse quelqu'un (faites le test à la fin du combat).

Mille Façons de dire Non

Ce Sortilège permet de modeler à loisir la forme d'une concrétion de Pourprine. On peut la tordre, l'animer, la liquéfier, la fracturer, la souder...tant que la quantité de matière est conservée. L'Intensité dépend de l'ampleur des changements effectués.

Le Parjure peut également utiliser Mille Façon de dire Non pour infliger des Blessures, Traumas, Maladies ou Poisons, ou les guérir (la guérison ne concerne cependant que le Parjure à l'origine du Sortilège).

Refuser l'Echec

Ce Sortilège confère au Parjure qui le lance (et uniquement à ce Parjure) un bonus égal à son Intensité pour tous les Appels et tests de Résistance effectués pendant sa Durée. Le Parjure peut aussi imposer un malus aux cibles de Refuser l'Echec égal à l'Intensité du Sortilège à tous leurs Appels et tests de Résistance.

Rompre l'Isolement

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à ce Parjure, de sentir la Pourprine, les Chimères, les autres Parjures et les Rongés sur une distance égale à sa Portée. Le Parjure reçoit un bonus pour ses Appels où Rompre l'Isolement est pertinent égale à l'Intensité du Sortilège.

Au lieu de la Pourprine, des Chimères, Parjures et Rongés, le Parjure peut choisir de percevoir une unique autre chose (électricité, magie, UV, infrasons...). Cela est décidé au lancement de Rompre l'Isolement. L'Intensité est cependant divisée par 2 (arrondi).

Sortilèges Naturels de la Rupture : Césure

La Rupture est partout et nulle part à la fois. Elle se love dans les instants hors du temps entre les pensées, dans espaces oubliés de la création. Elle exploite ce qui n'a jamais été et ne sera jamais, pour mieux devenir et être, ou annihiler et réprimer.

Les Sortilèges de Césure sont associés à l'Automne.

Appogiature

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de bénéficier d'un nombre de secondes égal à l'Intensité d'Appogiature pour agir, parler, réagir à une situation. Pendant l'effet d'Appogiature, le reste du monde est entièrement figé. Cela peut permettre de fuir une avalanche, ou d'égorger et prendre la fuite des adversaires avant même le début du combat.

Interstice

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de passer immédiatement dans l'Interstice, la zone entre les particules de matière, pour réapparaître ailleurs, à dans la Portée d'Interstice. Il s'agit ni plus ni moins que d'une téléportation. Le Parjure lançant Interstice doit toutefois connaître la destination.

Couper du Monde

Ce Sortilège permet de couper ces cibles de la matière. Elles disparaissent au vu et au su de tous, entrant dans le domaine de la Rupture, hors de la Création. Elles ne peuvent pas s'y déplacer, et rien ne peut les affecter (âge, maladie, poison, blessure). Pendant le moment où elles sont sous l'effet de ce Sortilège, personne à part les créatures capables de lancer Couper du Monde ne se rappellent de leur existence ou de leurs œuvres, comme si elles avaient été Rongées jusqu'à la mort. Un Parjure sous l'effet de Couper du Monde peut utiliser l'Intensité/2 (arrondie) de Couper du Monde pour avoir des informations sur ce qu'il se passe sur le monde, là où iel est censé être, comme un score de Saison.

Faille du Néant

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de détruire littéralement la réalité qui l'entoure. Ce Sortilège permet ainsi de faire disparaître des objets, des morceaux de roches ou qu'importe tant que l'Intensité est suffisante. Les cibles, inertes ou vivantes, détruites par Faille du Néant sont effacées de l'Histoire, comme lorsqu'un Rongé est emporté par la Rupture sans avoir fait le pacte. Faille du Néant peut également être utilisé pour dissiper un Sortilège d'Intensité inférieure ou égale à celle de Faille du Néant.

Sortilèges Ethérés de la Rupture : Liberté

La Rupture grise ses fidèles en leur offrant une vie de liberté, loin de toute contrainte et devoir imposés par l'environnement ou par les autres. On rejettera toute impulsion, lien ou contingence pour forger sa propre destinée, hors du déterminisme, au nom du libre-arbitre.

Les Sortilèges de Liberté sont associés à l'Eté.

Briser ses Chaînes

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de supprimer une contrainte l'affectant, pendant sa Durée : besoin de sommeil, de manger, législation, gravité, entraves, vieillissement...L'Intensité dépend de celle de la contrainte visée. Cela permet au Parjure de voler, de traverser les murs, ou le sol, d'agir sans être inquiété par les réactions de son entourage, de se défaire de menottes, de survivre des jours et des nuits sans s'alimenter ou dormir ou d'avoir la jeunesse « éternelle ».

Le Parjure peut aussi l'utiliser pour changer son apparence et/ou camoufler sa Rupture (1 Intensité par point de Rupture) et ainsi apparaître comme un Rongé, ou une personne totalement différente.

Faire et Défaire les Liens

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de modifier les contraintes et obligations, tant physiques que mentales de ses cibles. On peut ainsi changer la cible d'un lien de dépendance, modifier une peine ou une dette, déclencher la foudre, un tremblement de terre ou autre catastrophe naturelle, faire repousser des membres et organes. On peut aussi retirer ou greffer des membres et des organes à ses cibles, et les lier à la Pourprine. C'est avec ce Sortilège que les premières Chimères ont été créée, et c'est celui-ci qu'elles utilisent généralement pour générer la destruction qui les caractérise.

Maître de son Destin

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de retirer autant de gemmes que l'Intensité de Maître de son Destin, pendant la Durée de celui-ci. Si Maître de son Destin a une Intensité de 5, on pourra par exemple retirer 2 gemmes d'un Appel, puis 3 d'un autre. Maître de son Destin prendra alors fin, ayant été consommé.

Révéler les Contraintes

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de connaître les contraintes et obligations s'appliquant aux personnes dans la Portée du Sortilège : Essence, Anathème, dettes, personnes à charges, chantage, Sortilèges actifs...

Si les cibles échouent à leur test de Résistance à Révéler les Contraintes, le Parjure connaîtra une contrainte/obligation par Intensité de Révéler les Contraintes.

Sortilèges Spirituels de la Rupture : Contrôle

La Rupture s'épanouît dans le Contrôle. Une fois la liberté acquise, il faut la conserver, la sécuriser afin que nul ne vienne l'empiéter à ceux qui l'ont chèrement obtenue. La liberté n'est pas pour tout le monde, et seul un contrôle strict permet de s'assurer que seules les personnes ayant la force et le courage de s'élever pourront la conquérir et la mériter. Les Sortilèges de Contrôle sont associés au Printemps.

Emprise

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de prendre totalement le contrôle des paroles et actions de ses cibles. Une fois les victimes sous Emprise, ce Sortilège permet de faire agir les victimes en prenant comme score de Saison l'Intensité/2 (arrondie) d'Emprise. Les victimes utilisent leurs Talents, Atouts, Défauts...

Inception

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, d'infuser une idée, une conviction, un besoin inconscient chez ses victimes. Celles-ci n'ont pas conscience de l'intrusion, mais ne pourront pas se défaire de cette idée ou conviction à moins d'y succomber, ou qu'Inception prenne fin.

Marionnettiste

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, d'imprégner une action, une parole à ses cibles, qu'elles devront automatiquement réaliser lorsque le déclencheur prévu par le Parjure arrivera. L'Intensité dépend de la complexité de l'action et du déclencheur. Si le déclencheur ne se produit pas d'ici la fin de Marionnettiste, le Sortilège est perdu.

Marquer

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de marquer ces cibles avec une marque que lui seul reconnaîtra. Il pourra en permanence savoir où se situe l'objet ou la créature marquée par ce Sortilège, tant qu'elle est à Portée, ainsi que voir et sentir à travers son corps et lancer des Sortilèges de Rupture à travers elle.

Ce Sortilège ne peut être utilisé que sur des victimes ayant au moins 1 point de Rupture. Il peut toutefois servir à provoquer un test de Résistance à la Rupture pour en donner...

Sortilèges Essentiels de la Rupture : Ego

La Rupture n'est autre que l'Ego. La voix qui crie « MOI JE » dans le vide glacial de l'espace infini, l'éveil à la conscience personnelle, le désir d'exister et d'être reconnu pour ce que l'on est. La sensation d'être un, unique et à la fois tout-puissant et fragile. La Rupture est la conscience de soi, le libre choix de ses actions et de sa propre construction. La force, l'imposition de l'être conscient sur la matière brute et les règles du monde.

Amplification du Moi

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de modifier sa taille, en plus ou en moins. Chaque Intensité permet de l'augmenter ou de la diminuer de 10%. La masse du Parjure est ajustée en fonction de la modification.

Ce Sortilège peut également être utilisé pour faire reculer une ou plusieurs Nymphes sur le plateau. Chaque Intensité permet de faire reculer une Nymphe d'une case. Ce Sortilège est associé à l'Hiver.

Appropriation de l'Ego

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de puiser dans la Rupture des personnes l'entourant pour alimenter ses propres Sortilèges. Le nombre maximum de points de Rupture qu'il peut ainsi aspirer à la fois est égale à l'Intensité d'Appropriation de l'Ego. Il est impossible de résister à ce Sortilège, toutefois les Parjures sont immunisés. Ce Sortilège est associé au Printemps.

Don du Je

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de conférer la conscience donc l'animation et la vie à des objets ou matières inertes ciblées. Plus l'Intensité de Don du Je est forte, plus la conscience individuelle des cibles sera forte. Ce Sortilège est associé à l'Eté.

Je sommes Légion

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de se dupliquer. Chaque Intensité créer un clone de lui-même, avec les mêmes valeurs de Saison, les mêmes Talents, Atouts, Défauts et Sortilèges connus. Ce Sortilège est associé à l'Automne.