

Harpe

Apaisement

Instrument : Harpe

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 5 mètres / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste exécute une mélodie apaisante qui fouille l'esprit de la cible afin de supprimer toute cause de colère, qu'elle soit d'origine magique ou non. Tant qu'il reste dans la zone d'effet, l'individu ou l'animal ciblé sera vidé de toute colère envers l'Accordé ou toute autre personne pendant une heure.

Beauté intérieure

Instrument : Harpe

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 journée

Mesure : 2 tours

L'Accordé parvient, grâce à cette Œuvre, à embellir un objet ou un être vivant (humain, saisonin, animal), afin de lui donner une apparence plus harmonieuse. L'objet semblera être neuf et de bonne facture alors que l'homme brillera d'un charme nouveau. Un objet pourra augmenter sa valeur marchande pendant l'effet de l'Œuvre alors qu'un homme ou un saisonin gagnera un bonus de +3 pour tous les jets mettant en jeu le charme et la séduction.

Réconfort

Instrument : Harpe

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : Portée du regard / une cible

Durée : Définitif

Mesure : 1 minute

Cette douce mélodie a pour effet de faire reconsidérer à la cible sa situation actuelle dans des circonstances difficiles ou pénibles. La cible n'oublie pas ses problèmes, mais les envisage sous un jour plus optimiste. « Tout cela ne durera pas », « ce n'est pas si grave », « on va s'en sortir » semble lui murmurer la petite musique de la harpe. La cible conservera cette optique optimiste seulement dans le cadre de sa situation actuelle. Si les choses empirent, elle pourra reconsidérer sa position... Accessoirement, cette Œuvre permet de faire oublier toute idée de suicide.

Âme sœur

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 2 tours

Cette Œuvre est très utile pour recevoir les confidences d'un individu trop introverti. L'Harmoniste développe ses facultés empathiques à l'extrême et fait preuve de capacités d'écoute et de psychologie incroyables. La victime est envahie d'une confiance abusive envers l'Accordé. L'EG jurera des implications que peut avoir une telle Œuvre dans une discussion avec un PNJ.

Bénédiction

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible

Durée : 1 semaine

Mesure : 5 minutes

En jouant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de bénir un objet, un vêtement, une arme, afin que celui-ci acquière la capacité de repousser les Damnés. Un objet béni crée une sphère de 3 mètres de diamètre autour de lui pour laquelle un Damné doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 12 pour pouvoir y pénétrer.

Contre Influence

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 journée / spécial

Mesure : 1 journée

La cible est libérée de toute influence mentale ou physique, qu'elle soit profane ou magique. Ses décisions et ses actes ne seront dictés que par sa seule volonté. Les liens qui le retiennent éventuellement tomberont au sol dès qu'il le souhaitera, il ne sera plus tenter d'obéir instantanément aux ordres de ses supérieurs hiérarchiques, même si une longue habitude cautionne ce comportement et ignorera complètement le chantage. Cette mélodie simple est particulièrement épuisante : elle n'a d'effet que tant que la cible entend la musique. Dès que celle-ci cesse ou si elle ne peut plus l'entendre, elle ne produit plus rien. En revanche, il est possible de l'interrompre n'importe quand et rien ne force à jouer effectivement toute la journée (la durée indiquée est celle maximum de l'Œuvre).

Mensonge vraisemblable

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible

Durée : instantanée

Mesure : 2 tours

Cette Œuvre permet de faire passer un mensonge avéré pour une vérité indiscutable. Par exemple, le témoin d'un vol affirmera ne jamais avoir vu le coupable présumé du larcin ou encore tromper la vigilance d'un garde quant à sa véritable identité. De plus, il sera tellement borné qu'il refusera d'entendre les arguments contraires de ses camarades, sa réaction demeurant tout de même conforme à son caractère ordinaire (un soudard tentera d'imposer ses vues par la force, un jorniste par la discussion).

Bien-être

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : Portée du regard / une cible

Durée : 1 heure

Mesure : 3 tours

Pour toute la durée de l'Œuvre, la cible ne ressent plus les conséquences négatives de la douleur. Elle est consciente qu'elle devrait avoir mal, mais ne souffre pas. Elle pourra ainsi s'endormir sur un lit de verre brisé, consciente de se couper, mais ne ressentant pas d'inconfort à ce fait. Techniquement, les malus des blessures sont ignorés. Bien entendu, la torture n'aura aucun effet sur la cible.

Calme absolu

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 10 tours

Mesure : 1 tour

La cible est envahie d'un calme parfait, propice à tous les travaux de concentration. Les sorts la mettant dans un état d'agitation mentale ou physique sont immédiatement annulés et ne peuvent cibler la victime, de même que toutes les tentatives visant à la plonger dans un état similaire n'auront aucun effet. Toutes les activités mentales s'effectuent avec un bonus de 3, y compris les différentes formes de magie (Art Magique ou Emprise).

Chance insolente

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Zone d'effet : personnel

Durée : jusqu'au facteur déclenchant

Mesure : 5 tours

Cette douce mélodie nimbe l'Harmoniste d'une aura brillante, comme une sorte d'ange gardien, presque perceptible à l'œil nu. Celle-ci lui permettra de réussir automatiquement la prochaine action nécessitant un jet de dés, quelle que soit sa complexité et le fait qu'il soit ou non expert en la matière, à condition toutefois que cette action soit réalisable (il ne pourra pas sauter un précipice de 10 mètres de large sans élan, par exemple).

Charisme

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Zone d'Effet : spécial

Durée : 30 minutes

Mesure : 5 tours

En jouant cette Œuvre au beau milieu d'une foule, l'Accordé parvient à dégager un charisme surhumain qui affecte toutes les personnes pouvant entendre le morceau interprété. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste inspirera la sympathie aux hommes et bien souvent

l'amour aux femmes. Mais au bout d'une demi-heure, tout rentrera dans l'ordre et la prestance de l'Accordé retombera d'un seul coup avec toutes les conséquences que l'on peut imaginer.

La plus grande Bonté

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Zone d'Effet : personnel

Durée : Définitif

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste est instantanément envahi de l'envie de faire quelque chose pour la personne à laquelle il pense en jouant l'Œuvre. Il n'a aucune difficulté à résister à cette impulsion, cependant celle-ci lui commande de faire ce que la personne en question appréciera le plus. Par ailleurs, le plan d'action qui s'impose à son esprit est celui qui sera le plus facile et le moins dangereux à réaliser. S'il le suit, il n'en résultera aucune conséquence néfaste ni pour lui, ni pour la personne à laquelle il pensait.

Échapper à la mort

Instrument : Harpe

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : au touché / une cible ou personnel

Durée : jusqu'au facteur déclenchant

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre rythmée et romantique nimbe le bénéficiaire de l'Œuvre d'une aura brillante perceptible à l'œil nu. Elle permet, au moment où ce dernier se retrouvera en position potentiellement mortelle (chute, coup d'épée,...) d'échapper à une mort certaine en réduisant de moitié les dommages incriminés. Dès que l'effet aura pris forme, l'aura s'évanouira en un instant. Si la diminution des dommages est insuffisante, la cible obtiendra automatiquement les effets de la dépense d'un point d'héroïsme (elle est à $-RES + 1 PdV$, aux portes de la mort).

Obéissance par l'amitié

Instrument : Harpe

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : un acte

Mesure : 10 tours

La cible est persuadée d'être le meilleur ami de l'Harmoniste. Elle accomplira pratiquement tout ce que celui-ci lui réclamera, par amitié tout simplement. Suivant son caractère, elle ira jusqu'à se mettre ou non en danger ou acceptera des choses plus ou moins extraordinaires. Une femme, par exemple, pourra tout à fait refuser de coucher avec l'Harmoniste « pour ne pas gâcher cette belle amitié », un avare pourrait se sacrifier pour lui mais refuser de lui prêter le moindre argent.

Flûte

Bégaiement

Instrument : Flûte

Seuil : 10

Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 minute

Mesure : 2 tours

Cette lente mélodie s'insinue au plus profond de l'esprit de la victime au point d'en affecter le rythme et le débit de ses paroles. Celle-ci se verra incapable de tenir un discours suivi sans aussitôt trébucher sur toutes les syllabes. Tous les scores en rapport avec la parole (notamment la Geste) sont réduit de moitié.

Déclencher une émotion

Instrument : Flûte

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 3 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de créer de toutes pièces une émotion qui n'était pas présente auparavant dans l'esprit de sa cible. Il s'agira toujours d'une émotion basique et simple avec un but précis. Exemples : colère envers cet homme, jalousie envers cette fée noire, sympathie envers ce géant...

Ordre

Instrument : Flûte

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 tour

Mesure : 1 tour

Par un très court enchaînement de notes saccadées, l'Harmoniste parvient à insuffler dans l'esprit de sa cible un unique mot ; un ordre auquel il se doit d'obéir. Il ne doit s'agir que d'un ordre en seul mot, qui puisse être accompli en 1 tour. Exemples : saute, cour, tombe, parle, silence, frappe, rit, etc. La victime s'exécutera mais sera parfaitement consciente d'agir contre sa volonté.

Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Charme

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 1 tour

L'Accordé interprète une douce mélodie, presque hypnotique. Rapidement, la victime est envahie d'une sensation de bien être et de confiance envers le musicien. Jusqu'à la fin de la

scène, la personne charmée ne pourra rien tenter contre l'Accordé et sera d'accord avec lui en tout point. Les effets terminés, la victime comprendra qu'elle n'a pas eu un comportement normal mais ne pourra pas identifier la provenance ni la nature du charme.

Contrordre

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tour

La cible interrompt immédiatement ce qu'elle était en train de faire. Elle s'arrêtera de se battre, s'immobilisera si elle se déplaçait, et ainsi de suite. L'Œuvre n'a aucun effet si elle ne faisait rien (elle ne s'arrêtera pas de respirer) ou si cet arrêt entraîne des conséquences trop néfastes (blessures, mort) : elle continuera de se défendre par exemple, mais cessera d'attaquer si elle en a la possibilité.

Discorde

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : à vue / 1 groupe de personnes (entre 2 et 10)

Durée : 1 heure

Mesure : 1 minute

Cette Œuvre influence plusieurs personnes regroupées dans une association amicale ou de fait. Elle fera naître dans chaque esprit des sentiments hostiles à l'égard des autres, favorisant la naissance d'une dispute dans le groupe. Dans le cas d'un combat, certains peuvent rompre les rangs et invectiver un de leurs partenaires d'un instant à l'autre.

Interdiction

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 24 heures

Mesure : 1 minute

L'Harmoniste joue cette Œuvre en tentant de fixer le regard de sa victime. Il parvient ainsi à s'infiltrer dans ses pensées dans le but d'y apposer une interdiction. Il s'agit d'une action que l'Accordé interdit à la victime de l'Œuvre pendant les prochaines 24 heures. Cette action doit être suffisamment précise et ne pas trop porter à conséquences dans l'esprit de la victime. Exemples : Ne serre pas la main de cet homme aujourd'hui ; ne te rends pas au marché de Lorgol ; n'achète pas ce bijou etc. Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Silence

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 15 tours

Mesure : 1 tour

La cible fait silence. Si elle parlait, elle cesse immédiatement. Elle ne peut pas non plus crier ou tenter de produire volontairement un son, même si elle peut le faire en se déplaçant ou en accomplissant une action quelconque dont l'objectif n'est pas de faire du bruit. En revanche, elle ne peut pas volontairement tenter quelque chose afin de produire un son (se mettre à courir pour produire un bruit de pas, etc.).

Hypnotisme

Instrument : Flûte

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 5 tours

L'Accordé interprète une musique perfide qui s'insinue dans l'esprit de la victime pour manipuler son libre arbitre. Cette Œuvre permet de programmer un individu afin qu'il accomplisse une tâche plus complexe qu'avec l'Œuvre d' « Ordre ». Cette fois-ci, la commande peut être résumée en une longue phrase qui n'est limitée que par la condition suivante : il faut impérativement que l'action puisse se dérouler intégralement dans un intervalle d'une heure à partir du début de l'Œuvre. Toutefois, l'action peut être retardée dans le temps du moment qu'elle s'achève au terme de la durée. Exemples : Frappe cet homme dès qu'il rentrera dans cette salle ; vole cette étoffe précieuse dans ce magasin et apporte-la-moi ; va te cacher dans cette cave et restes-y le plus longtemps possible etc. Dans ce dernier exemple, la victime reprendra conscience au bout d'une heure et se demandera ce qu'elle fait dans cette cave.

Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Paranoïa

Instrument : Flûte

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 semaine

Mesure : 15 tours

Cette Œuvre bizarre et bien silencieuse se compose d'abord de silence et de temps morts ; seuls quelques sifflements aigus et déplaisants sont audibles. Dès qu'elle prend fin, cependant, la cible est persuadée que certains ont compris. Et qu'ils savent mais ne veulent pas lui dire, que derrière ce morceau étrange, des choses se cachent, des sons que seuls des êtres spéciaux peuvent entendre. Dès lors, elle est persuadée d'être entouré d'ennemis ; personne n'est digne de sa confiance. Ils sont là, ils ne sont pas normaux mais ont notre apparence et veulent la perte de l'Humanité, voire, plus spécifiquement, celle de la cible.

Sans Repos

Instrument : Flûte

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : 1 jour

Mesure : 1 minute

La cible est hantée par la mélodie qui vient de lui être interprétée. Elle peut, si elle en a l'idée, faire le lien entre celle-ci et son état actuel, mais ce n'est pas automatique. Tant qu'elle est

sous l'effet de l'Œuvre, elle ne peut plus prendre de repos. Elle ne dort plus, ne peut trouver le réconfort d'un instant d'abandon... Elle ne trouvera aucun repos, de quelque sorte que ce soit. Si elle court, elle continuera d'être essoufflée, si elle se fatigue d'une manière ou d'une autre, elle ne récupérera pas tant que l'Œuvre fera effet. Cette œuvre n'occasionne pas de malus particuliers (pas pour une seule journées, en tout cas) mais rend la vie très inconfortable à la cible.

Douleur

Instrument : Flûte

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une cible

Durée : instantané

Mesure : 2 tours

La cible est prise d'un spasme de douleur incontrôlable. Elle tombe au sol, tétanisée. Cette Œuvre ne peut provoquer la mort, mais la cible doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 10 à chaque fois qu'elle risque d'être de nouveau exposée à cette insupportable douleur. Si elle échoue, elle ne peut que fuir tout ce qui pourrait la mettre en position de la ressentir de nouveau (notamment mécontenter l'Harmoniste).

Farandole

Instrument : Flûte

Seuil : 25

Portée : à portée d'ouïe

Durée : tant que l'Harmoniste joue

Mesure : spécial

Toute personne entendant la mélodie envoûtante de la flûte se sent envahie d'un besoin de danser. Elle va se placer derrière l'Harmoniste afin de se joindre à la grande farandole que forme toutes les victimes de l'Œuvre. Celles-ci ne peuvent que danser et rire, comme si elles participaient à quelque fête joyeuse. Elles suivent le joueur en montrant tous les signes de la plus grande joie sans aucune trace de fatigue ou de lassitude, mais leurs yeux sont terrifiés par ce qu'elles sont en train de vivre. Mis dans l'impossibilité d'entendre la flûte, elles ne pourront subir l'influence de l'Œuvre (les conséquences éventuelles de leurs danses endiablées se feront alors sentir : épuisement, voire mort si l'Harmoniste impitoyable les a fait danser trop longtemps).

Viola

Agressivité Végétale

Instrument : Viola

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : 30 mètres / 1 cible

Durée : 1 tour

Mesure : 1 tour

Cette Œuvre est toujours très surprenante pour celui qui en est la cible. L'Harmoniste utilise les végétaux environnants pour causer d'importants dommages à sa cible : les ronces lacèrent, les fruits tombent, les branches frappent, les racines agrippent etc. La nature s'accorde avec l'Harmoniste pour infliger une attaque vers un individu au choix dans la zone d'effet. L'attaque inflige 1d10 (le multiplicateur dû à la Marge de Qualité s'applique au résultat du dé et non au nombre de dés jetés) points de dommages et ne peut être esquivée ni parée en raison des diverses provenances des coups. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette œuvre prenne effet.

Connaître les chemins

Instrument : viola

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : personnel / 100 mètres de rayon

Durée : instantané

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste ressent automatiquement la présence de tous les chemins dans l'aire d'effet. Il sait non seulement exactement où ils se trouvent, quel est leur parcours mais aussi quelle est leur nature (sentiers d'animaux ou véritables routes régulièrement empruntées, possibilité d'y évoluer à pied, à cheval ou à l'aide d'une charrette, etc.) comme s'il les empruntait régulièrement. S'il dispose d'un entraînement militaire, il pourra même savoir quels sont les points les plus susceptibles d'abriter une embuscade.

Jeu des Saisons

Instrument : Viola

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / 1 cible

Durée : 1 semaine

Mesure : 30 minutes

L'Harmoniste qui joue cette Œuvre est capable de cibler un végétal quel qu'il soit (de la mauvaise herbe à l'arbre plusieurs fois centenaire) et de changer la saison qui l'influence. S'il s'agit d'un arbre en plein été, l'Accordé pourra le faire passer sous le joug de l'automne pendant une semaine et voir tomber ses feuilles une à une. Au terme de l'Œuvre, le végétal reprendra peu à peu le rythme normal des saisons.

Prolongement animal

Instrument : Viola

Seuil : 10

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 5 tours

L'Accordé acquiert la possibilité de voir à travers les yeux d'un animal ciblé, quelle que soit sa nature (oiseau, mammifère, poisson, etc.). Attention, l'Harmoniste n'est pas pour autant capable d'influer d'une quelconque manière sur le comportement de l'animal. Il n'apercevra le décor que selon le bon vouloir de la cible.

Racines agrippantes

Instrument : Viole

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 1 cible

Durée : 1 minute

Mesure : 2 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de commander aux racines qui parcourent le sous-sol. Elles sortent instantanément de terre et se mettent à agripper la cible désignée par l'Accordé. La victime peut tenter un jet de FOR contre DIF 18 afin de se dépêtrer de ses entraves. Les racines ne feront rien d'autre que d'immobiliser la cible de l'Harmoniste, bras et jambes, pendant une minute.

Langage animal

Instrument : Viole

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 1 minute

Mesure : 5 tours

L'Accordé peut, en interprétant cette Œuvre, être capable de se faire comprendre d'un animal en formulant des questions simples et également pouvoir interpréter en retour les réponses que l'animal lui formulera. Attention, l'animal n'est nullement obligé de répondre à l'injonction. Il faudra donc lui proposer quelque chose en échange.

Prison végétale

Instrument : Viole

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 30 m³

Durée : 1 heure

Mesure : 3 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une prison végétale autour de sa cible. Celle-ci peut contenir plusieurs personnes à condition qu'elles soient comprises dans la zone d'effet. Les barreaux sont constitués d'un enchevêtrement de ronces, de lianes et de branches impossibles à écarter. Cependant, les végétaux conservent leurs propriétés combustibles et un feu bien maîtrisé pourra libérer les prisonniers. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette œuvre prenne effet.

Refuge sylvestre

Instrument : Viole

Seuil : 15

Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 journée

Mesure : 10 tours

L'Harmoniste est d'un seul coup doté d'une chance phénoménale dans les forêts. Il tombe toujours sur les buissons portant des baies comestibles, découvre sans efforts les points d'eau et tombe même à l'occasion sur des cadavres d'animaux suffisamment frais pour être comestible. Il dispose toujours d'un arbre creux, d'une petite caverne naturelle ou d'un endroit susceptible de l'abriter. Tant que cette Œuvre fait effet, l'Harmoniste est en sécurité. Il ne souffrira ni de la faim, ni de la soif, ni des attaques d'animaux sauvages (il n'en croquera tout simplement pas, ce qui rendra d'ailleurs la chasse très compliquée). On raconte que des versions plus complexes existent, qui ont le même effet dans le désert ou en montagne.

Contrôle animal

Instrument : Viole

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 1 minute

Cette Œuvre s'apparente à « Prolongement animal » avec toutefois une différence importante : cette fois, l'Accordé a la possibilité de dicter ses gestes à l'animal même si ceux-ci vont à l'encontre de son instinct. On pourrait ainsi imaginer un cochon se ruer à l'attaque d'un groupe de malandrins ou un loup laper affectueusement un prédateur félin.

Mur de végétation

Instrument : Viole

Seuil : 20

Zone d'Effet : une sphère de 25 mètres de rayon autour de l'Harmoniste

Durée : instantané

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste rend la végétation complètement inextricable derrière lui. Il faudra contourner le mur de végétation ou passer au moins une demi-heure pour se frayer un chemin. Les arbres sont trop serrés, surchargés de végétation grimpante, un tapis de ronce et de fougère d'une densité peu commune couvre le sol...

Ressusciter un végétal

Instrument : Viole

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : au touché / un végétal

Durée : instantané

Mesure : 5 minutes

La petite mélodie que l'Harmoniste interprète réinsuffle la vie dans un végétal mort. Cette Œuvre peut être jouée tant que la cible existe encore physiquement et n'a pas été complètement détruite (un arbre complètement brûlé ou débité en planches ne pourra être ressuscité de cette manière, mais un autre qui aurait juste été foudroyé, empoisonné ou abattu pourrait l'être). Le végétal doit être mort, ce qui peut, dans le cas de grands arbres, prendre beaucoup de temps. La résurrection se manifeste par une reprise de la plante, qui génère de nouveaux bourgeons, repart depuis le sol, etc. Cette Œuvre n'a l'air de rien, mais un certain nombre de lutin tueraient pour la connaître...

Commandement à la Nature

Instrument : Viole

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : 15 minutes

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de prendre le contrôle absolu d'un végétal quel qu'il soit au point d'en altérer ses propriétés naturelles. Il sera par exemple possible à l'Accordé de faire courber le tronc d'un arbre pour l'utiliser comme un pont au-dessus d'une rivière. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste pourra utiliser le végétal pour porter des coups. Pour faire agir le végétal, l'Accordé utilisera son POT d'Arts Magiques à la place de toutes caractéristiques et compétences adaptées, avec cette nuance que le bonus aux dommages du végétal sera calculé en multipliant par 2 sa taille en mètres. De plus, il est évident qu'un arbre ne pourra pas se déplacer et n'agira qu'à la portée que ses branches peuvent atteindre.

Demi-Sève

Instrument : Viole

Seuil : 25

Zone d'Effet : personnel

Durée : instantané

Mesure : 7 heures

L'Harmoniste tisse entre lui et un végétal un lien vital du même type que celui qui uni un lutin et son arbre. Désormais, il pourra transmettre ses blessures au végétal (un buisson : 1 blessure, un arbre de 6 mètres : 2 blessures, un arbre de 15 mètres : 4 blessures, un arbre de 30 mètres : 8 blessures, un Arbre-roi modéhen : seul les coups d'un géants pourraient l'ébranler, et encore). Cependant, contrairement au lutin, la mort de l'arbre impliquera automatiquement la sienne, le bris d'une branche se transformera un membre brisé et ainsi de suite.

Forêt enchantée

Instrument : Viole

Seuil : 25

Zone d'Effet : une forêt

Durée : définitif

Mesure : 7 heures

L'Harmoniste enchante une forêt entière, qui réagira désormais à sa musique. Elle pourra ainsi devenir plus touffue, se clairsemé ou faire disparaître un chemin. Cependant, découvrir les mélodie qui l'influenceront reste une tâche monumentale, sans doute infinie (chaque ordre possible doit faire l'objet d'un apprentissage équivalent en temps et en efforts à celui d'une Œuvre ; cependant aucun maître n'est nécessaire).

Tambour

Déconcentration

Instrument : Tambour

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tour

Cette mélodie se compose d'une note, unique et triomphale, qui fait vibrer la cage thoracique de tous ceux qui peuvent l'entendre. La cible quant à elle, est parcourue d'une puissante vibration qui rend difficile si ce n'est périlleux toute action en cours. Si elle ne réussit pas un jet de deux fois la caractéristique impliquée dans l'action qu'elle entreprenait contre DIF 15, elle doit s'interrompre. En cas d'échec critique sur ce jet, elle obtient automatiquement un échec sur la table des catastrophes en rapport avec l'activité qu'elle pratiquait.

Surmonter la peur

Instrument : Tambour

Seuil : 10

Zone d'Effet : personnel

Durée : 30 minutes

Mesure : 2 tours

L'Accordé se redonne confiance par une suite de rythmes soutenus. Dès lors, et ce pendant toute la durée de l'Œuvre, il ignore tous les effets de la peur dont il peut être victime. Que l'origine de cette peur soit magique (« Insuffler la terreur », « Vague d'effroi », etc.), physique ou encore morale, l'Harmoniste est capable de la surmonter et d'en ignorer les malus. Une fois l'Œuvre terminée, si la source à l'origine de la peur est encore présente, celle-ci a désormais la possibilité d'affecter à nouveau l'Accordé.

Berserk

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : durée du combat

Mesure : 1 tour

L'Accordé interprète un enchevêtrement de sons frénétiques et barbares qui fait planer une ambiance de folie meurtrière sur les participants d'un combat. Chaque combattant touché par la Zone d'Effet voit augmenter son potentiel d'attaque de 3 points pendant toute la durée du combat. Cependant, celui-ci ne peut tenter ni de parer ni d'esquiver à aucun moment.

Comportement chaotique

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 4 tours

Cette Œuvre, lorsqu'elle est jouée par l'Harmoniste, lui permet de cibler un individu dans le but de désordonner son comportement. Pendant 5 minutes, celui-ci agira de manière incohérente, changeant d'avis sans cesse et ne pourra tenir de propos censés. Lors d'un combat, cette Œuvre oblige la cible à lancer 1d10 avant chacune de ses actions et à se reporter au tableau ci-dessous.

1d10 Comportement en combat

- 1 à 3 Attend la fin du tour pour agir
- 4 à 5 N'agit pas ce tour (fait autre chose sans rapport avec le combat)
- 6 à 7 Essaie de quitter le combat
- 8 à 9 Frappe un allié
- 10 Au choix de l'EG

Défaitisme exacerbé

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 3 tours

Cette Œuvre influence directement l'esprit de la victime et lui donne des proportions faussées quant au combat auquel il participe. Il a l'impression que l'opposant est beaucoup plus fort que lui et que sa seule chance réside dans la retraite. Dès ce moment, il fera tout pour tenter de convaincre ses partenaires d'abandonner la partie et de rompre le combat. A vous de voir maintenant si ses arguments feront pencher la balance de ce côté.

Dégoût des armes

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 1 minute

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste peut, au moyen de cette Œuvre subtile, influencer sur le jugement d'un individu au point de lui faire perdre tout sens des réalités en combat. Il décidera que ses armes ne peuvent plus lui être d'aucun secours et que le salut réside dans le combat à mains nues. En un instant, il se défera de tous ses armements et se mettra à charger l'ennemi le plus proche, persuadé du côté judicieux de son choix.

Démence

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 5 tours

L'Œuvre de « Démence » provoque un état de folie chez sa victime. Celle-ci n'est plus en mesure de tenir une réflexion ou des propos cohérents et affiche toutes les marques d'une grave maladie mentale. C'est l'EG qui choisit quel type d'affliction touche la victime de l'Œuvre.

Explosion sonore

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une zone de 5 mètres de rayon

Durée : instantané

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste doit se saisir de son tambour et viser le point qu'il souhaite atteindre avec celui-ci de manière à ce que les sons qu'il produit partent dans la direction voulue. Il entame alors un roulement de plus en plus puissant qui s'interrompt brutalement Au centre de la zone visée, un fracas apocalyptique retenti. Dans les 5 mètres, toutes les cibles (peu importe qu'elles puissent ou non entendre) encaissent 10 points de dommages, sans armure, et sont complètement assourdies. Elles doivent immédiatement tenter un jet d'équilibre ou chuter.

Accélération

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 tour

Mesure : 2 tour

La cible se laisse porter par le rythme qui va rapidement en s'accélération. Pendant le premier tour où l'Harmoniste joue, son initiative est augmenté d'un point. Le second tour, son initiative est multipliée par deux et elle dispose de deux réactions (mais toujours d'une seule action). Enfin, lorsque la musique s'arrête au début du troisième tour, son initiative est multipliée par trois, elle dispose de deux actions et de deux réactions.

Leader

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Zone d'Effet : 50 mètres de rayon autour de l'Harmoniste

Durée : 30 minutes

Mesure : 1 minute

Cette Œuvre est très impressionnante lorsqu'elle est jouée par un Harmoniste de talent au début d'un combat de grande envergure. L'Accordé parvient grâce à elle à dégager un charisme de leader insoupçonné. Dans un combat, tous les alliés de l'Harmoniste lui obéiront au doigt et à l'œil et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le défendre en cas d'attaque. De plus, même les ennemis du musicien peuvent se rallier à lui s'ils ratent leur jet de résistance magique et sont compris dans l'aire d'effet. A la fin de l'Œuvre, tout rentre dans l'ordre.

Matamore

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : instantanée

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre générera dans l'esprit de la victime un courage exacerbé et une volonté d'en découdre physiquement avec le plus puissant de ses adversaires. Elle se révèle meurtrière. En

effet, on a déjà vu des fées noires tenter de régler leur compte au corps à corps avec plusieurs minotaure.

Rythme d'enfer

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée de vue / une cible

Durée : 2 tours

Mesure : 1 tour

L'harmoniste cible un individu tout en interprétant une mélodie qui ralentie rapidement jusqu'à n'être plus composée que d'un son unique et fixe. La cible a alors l'impression que tout va trop vite pour elle. Son initiative est réduite de moitié, elle doit choisir entre une action ou une réaction par tour. Elle se déplace au ralenti et ne peut guère espérer distancer qui que ce soit à la course (son MV est divisé par 2), toute action lui prend deux fois plus de temps que prévu.

Le grand sommeil

Instrument : Tambour

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : 5 tours

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste commence à battre un rythme étrange : deux coups rapprochés, comme un cœur qui bat. Il se met en rythme avec celui de la cible et commence à ralentir. Le cœur suit le mouvement, de sorte qu'au bout du second tour, la cible ne peut plus entreprendre d'action violente. Au bout du troisième elle s'endort, au bout du quatrième elle sombre dans le coma. Au bout du cinquième, l'Harmoniste cesse tout doucement de jouer... (l'arrêt du cœur est définitif) Si le rythme s'interrompt à n'importe quel autre moment, la cible demeure dans l'état où elle se trouvait.

Voie musicale

Instrument : Tambour

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : aussi loin que le battement peut être audible / personnel

Durée : le temps du voyage

Mesure : 1 minute

L'Harmoniste interprète une étrange mélodie qui donne une étrange envie de voyager. Il doit ensuite introduire le rythme d'un moyen de transport. Ce peut donc être un pas, un bruit de galop, mais pas celui d'un oiseau ou d'un carrosse, plus difficile à reproduire à l'aide d'un tambour. Au bout de la minute de mélodie, il disparaît. Il réapparaît à l'endroit de son choix, comme s'il avait voyagé dans des conditions normales à l'aide du moyen de transport qu'il a simulé. Il peut aller aussi loin que porte la musique.

Cystre

Changer l'humeur

Instrument : Cistre

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre a la particularité de posséder de nombreuses variantes regroupées sous un même thème. En jouant une de ces variantes, l'Harmoniste est capable de changer l'humeur générale d'un individu. Cela n'a rien à voir avec une altération de mémoire et il s'agit plutôt d'un état d'esprit général. Quelqu'un de triste pourra retrouver la gaieté mais quelqu'un qui entretient une haine farouche envers un individu ne l'oubliera pas aussi facilement (il faudra une Marge de Qualité plus importante).

Message mental

Instrument : Cistre

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantané

Mesure : 3 tours

L'harmoniste envoie un message mental dans l'esprit de la cible. Le message doit pouvoir être prononcé en moins de 15 secondes, c'est la seule limite. La cible l'entend, tout en étant consciente qu'il n'a pas été prononcé. Elle est incapable de savoir d'où il vient.

Le miroir de l'esprit

Instrument : Cistre

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tours

L'Harmoniste devient capable de percevoir ce que pense, en surface, la cible. Il sait à peu près quelles sont ses intentions au moment où elle entreprend une action et peut savoir si elle ment consciemment. L'Harmoniste ne peut rien chercher, seulement percevoir. Si la cible dort, par exemple, il saura de quoi elle rêve, si elle mange sans penser à autre chose, il verra ce qu'elle mange et saura si elle l'apprécie ou non.

Illusion gigantiste

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible amie

Durée : 1 minute

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de cibler un des membres de sa Compagnie afin que celui-ci apparaisse aux yeux de tous comme un géant de 4 mètres ou plus, monstrueux, surarmé, visiblement à la fois très ennervé et pressé d'en découdre. La cible est toujours capable d'infliger des dégâts, mais ceux-ci ne sont pas modifiés par l'illusion. Les victimes

doivent réussir un jet de VOL x 2 difficulté 20 pour rester sur place et ne pas détalier en courant dans la direction opposée.

La grande faute

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantané

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste devine instantanément quelle est la chose que la cible se reproche le plus. Il ne sait pas pourquoi, ne connaît aucun détail, mais sait ce que c'est. Un enfant qui a tué son père sera parricide, mais un homme qui a volé sera simplement voleur. Un individu fondamentalement persuadé qu'il n'a jamais rien fait de mal ne laissera rien apparaître et l'information que fourni cette Œuvre est complètement dépendante de la moralité de la cible. Un assassin pourrait très bien considérer le meurtre comme une bagatelle et se reprocher d'avoir voler une personne qui lui est chère.

Protéger l'esprit

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 semaine

Mesure : 5 minutes

L'Harmoniste protège son esprit. La magie aura désormais le plus grand mal à agir sur lui. Tous les effets magiques (peu importe leur origine, Art magique ou Emprise) qui ciblent l'esprit directement doivent obtenir une MR de 10 en plus de la Marge de qualité qui a éventuellement été fixée. Dans le cas contraire, ils n'ont aucun effet. Ainsi, on ne pourra rendre fou l'Harmoniste, mais on pourra en revanche prendre le contrôle de son corps, à condition que ce soit sa musculature qui soit ciblée et non son esprit.

Rechercher un souvenir

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 tour

Mesure : 1 tour

Grâce à cette Œuvre, l'Accordé est capable de fouiller dans l'esprit de sa cible afin d'y rechercher une information particulière. Techniquement, le joueur pose une question précise à l'EG et celle-ci y répond de manière détournée pour simuler la complexité des pensées d'un individu. Plus la question est précise et plus la réponse le sera. Exemples : Étais-tu devant l'échoppe de tissus de la rue des voûtes de Lorgol cet après-midi ? (très précise) Es-tu réellement un acteur de théâtre ? (précise) A qui veux-tu du mal ? (pas du tout précise). La réponse sera fournie sous forme de flashes qui simuleront la mémoire de l'individu.

Télépathie

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste parvient à créer un pont entre son esprit et celui d'une autre personne. Si celle-ci n'est pas consentante, elle ne parvient pas à identifier la provenance de l'intrusion mais elle peut tenter un jet de résistance magique. La télépathie permet d'entretenir un dialogue entre les deux esprits aussi facilement que si les deux individus étaient en train de parler de vive voix. De plus, ils peuvent se transmettre des images sous forme de flashe.

Horreur

Instrument : Cistre

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : 5 tours

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste fait revivre à la cible l'action la plus moralement répréhensible qu'elle ait entreprise. Mais cette fois, toutes les conséquences de ses actes lui apparaissent clairement. La cible est prostrée, elle se sent abominablement coupable. Elle se laissera punir, voire tuer sans résister. Curieusement, cette Œuvre n'a aucun effet sur les êtres disposant de plus de 25 points de Ténèbre ou de Perfidie : au contraire même, ils semblent réjouis et emplis d'entrain sous son influence.

Modifier la mémoire

Instrument : Cistre

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 jour

Mesure : 1 minute

L'Harmoniste parvient non seulement à accéder à la mémoire d'un individu, mais il est également capable d'altérer ces souvenirs afin de les remodeler partiellement. Il lui est par exemple possible de changer le souvenir d'une date, d'une personne rencontrée, d'un événement mineur. Ce seront toujours de petites parcelles de mémoires qui seront ainsi altérées, à moins que l'harmoniste ne choisisse une Marge de Qualité très importante (10 ou mieux). Il est par exemple impossible de faire croire à quelqu'un qu'il est fils de paysan alors qu'il est de sang royal (à moins de choisir un Marge de Qualité de 21), mais il sera parfaitement possible de faire croire à quelqu'un qu'il vous a rencontré hier et que vous aviez sympathisé. Le retour à la normale est souvent lourd de conséquences et dur à supporter pour la victime de cette Œuvre.

Perte illusoire d'un sens

Instrument : Cistre

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 1 jour

Mesure : 2 minutes

L'Accordé pince les cordes de son instrument dans le but de créer une Œuvre qui s'attaquera spécifiquement à un sens désigné à l'avance chez la victime. Bien sûr, on imagine rapidement

les conséquences de la cécité en combat mais que dire d'un goûteur professionnel qui perd en un instant toute sensation palatale. Son sens fonctionnera toujours mais la mélodie lui restera en tête, empêchant son cerveau de répondre aux stimuli.

Amnésie totale

Instrument : Cistre

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible

Durée : instantané

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre se veut une déclinaison de « L'attaque mentale ». Toutefois, elle ne s'attaque pas directement au cerveau mais à son contenu. La victime oublie instantanément tous les souvenirs de sa vie, ses connaissances, ses capacités, jusqu'à son nom et ses origines. Cette amnésie est permanente. Le fait de présenter des souvenirs à la victime ne déclenche en elle aucun processus de rémission.

Attaque mentale

Instrument : Cistre

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tour

Cette Œuvre très discrète est un monstre de perfidie et de sadisme. Il s'agit d'une mélodie qui pénètre de gré ou de force dans l'esprit de la victime. Dès lors, elle prend un malin plaisir à détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Cette version de l'Œuvre ne s'attaque même pas aux souvenirs, elle s'en prend directement aux facultés mentales de la cible pour lui infliger 1d10 points de dommages qui sont soustraits à l'INT de la cible. Si les dommages sont suffisants pour tuer la cible, celle-ci est simplement transformée en légume... Ces dommages ne peuvent être soignés.

Soigner l'esprit

Instrument : Cistre

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : définitif

Mesure : 1 heure

L'Harmoniste entre délicatement dans l'esprit de la cible et y insinue sa mélodie lénifiante. Les dégâts provoqués par magie dans l'esprit de la cible sont alors soignés (les pertes de caractéristiques mentales sont annulées, la mémoire détruite est restituée). Tout ce qui dépend de la Perfidie ou de la Ténèbre reste intouché, au contraire même, la cible comprend que, quelque part, elle apprécie cette partie sombre et malsaine d'elle-même... Une expérience très désagréable.

Cyse

Aiguiser une lame

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 heure

Modelage : 2 tours

Cette Œuvre très simple permet d'aiguiser temporairement une lame. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'arme reçoit un bonus de +2 aux dommages. Après quoi la lame reprend son état initial.

Altérer l'usure

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 jour

Modelage : 5 minutes

L'Harmoniste parvient à donner une nouvelle jeunesse à un objet ou, au contraire, à donner l'impression qu'il est plus ancien. La modification n'est pas très importante mais suffisamment pour donner momentanément plus ou moins de valeur à un objet selon les besoins de l'Harmoniste.

Cohésion de la matière

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : 1 heure

Modelage : 5 tours

L'Harmoniste parvient à rendre la matière qu'il touche plus dense et plus solide. Grâce à cette Œuvre, il est désormais nécessaire de faire deux fois plus de dommages à l'objet ciblé pour pouvoir le briser ou le détériorer. Cette Œuvre peut être utilisée pour contrer l'Œuvre « Point faible ».

Copie parfaite

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : instantané

Modelage : 1 heure

L'Harmoniste est capable, grâce à cette Œuvre, de copier à la perfection un objet qu'il peut toucher. Il ne peut reproduire à l'identique que la texture, la forme et le poids, ce qui le rend incapable de faire la copie d'un objet d'art tel qu'un tableau. D'autant plus que l'objet doit être le plus homogène possible, c'est-à-dire composé au maximum d'un matériau (la Marge de Qualité peut s'appliquer pour influencer plusieurs matériaux différents). De plus, l'Harmoniste doit se procurer la matière première nécessaire au modelage de cette copie parfaite et le résultat en dépendra beaucoup. La solidité de l'Œuvre est liée à la matière première modelée.

Désaiguiser

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 objet aiguisé

Durée : définitif

Modelage : 2 tours

L'objet ciblé perd toute capacité à couper et ce, sur toutes les surfaces susceptibles de le faire. A moins de faire usage de la Cyse pour inverse le processus, l'objet est pratiquement irrécupérable. Ses dommages sont réduits de 2.

Perception des enchantements

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : instantané

Modelage : 1 minute

L'Harmoniste est capable de percevoir l'enchantement d'un objet, si celui-ci l'est, c'est à dire s'il contient de l'Éclat, est une relique, est sous l'effet d'une Œuvre ou d'un sort. Si ce n'est pas le cas, il sait qu'il n'y a rien de surnaturel dans l'objet. En s'imposant une Marge de Qualité de 5, l'Harmoniste peut connaître la nature de l'enchantement (Éclat, Relique, Art magique ou Emprise). Au prix d'une Marge de Qualité de 10, il peut avoir une idée grossière de ce que peut produire la qualité surnaturelle de l'objet (« cette épée est plus efficace » ; « ce siège est un piège magique » ; etc.). En s'imposant une Marge de Qualité de 15, l'Harmoniste sait tout ce qu'il y a à savoir sur l'objet. Bien entendu, la règle de résistance des matériaux s'applique !

Point faible

Seuil : 10

Zone d'Effet : sans limite

Durée : 1 heure

Modelage : 1 minute

L'Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à provoquer un point faible dans une structure quelle qu'elle soit. Il peut aussi bien s'agir d'une armure, d'une table ou encore d'une architecture complexe. Ce point faible fragilise l'objet à ce point précis et il devient deux fois plus sensible. Il nécessite deux fois moins de points de dommages pour briser l'objet si l'on porte un coup à cet endroit.

Remodeler

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : instantané

Modelage : 1 tour

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de redéfinir la forme d'un objet de petite taille. Il ne peut en aucun cas reproduire des motifs trop complexes et doit se cantonner aux formes simples. Il est impossible de transformer une écuelle en épée (trop effilée et travaillée), mais il est parfaitement envisageable de modeler un tison de cheminée en gobelet.

Souder

Seuil : 10

Zone d'Effet : 2 objets

Durée : 1 jour

Modelage : 2 tours

L'Harmoniste Soude ensemble deux objets, à conditions que ceux-ci soient former du même matériau. La soudure est parfaite (il n'y a aucune marque que les deux cibles aient un jour été indépendante l'une de l'autre) et la seule manière de la défaire est de briser l'un ou l'autre des deux objets.

Changement d'état

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : 1 minute

Modelage : 4 tours

L'Harmoniste parvient à changer l'état d'un matériau lorsqu'il peut l'être. Le métal, le verre et la glace peuvent être liquéfiés ou solidifiés mais pas le tissu, le bois ou la pierre. Avec cette Œuvre, seul le passage de l'état solide à l'état liquide et inversement sont possibles.

Cependant, même à l'état liquide, les matériaux conserveront leur cohésion afin de pouvoir se reformer à la fin de l'Œuvre. La flaque de métal d'une épée sera indissociable.

Disparition de la matière

Seuil : 15

Zone d'effet : 1 objet moyen

Durée : 30 minutes

Modelage : 1 minute

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de travailler la surface d'un objet jusqu'à ce qu'elle se confonde parfaitement avec son environnement immédiat. Pour parler clairement, l'objet devient parfaitement transparent. Attention, si l'objet vient à être déplacé, l'illusion cessera et l'objet sera à nouveau visible.

Fermeture de serrure

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 serrure

Durée : instantané

Modelage : 2 tours

L'Harmoniste ferme définitivement une serrure. Il est désormais impossible de la faire fonctionner : ses éléments sont tous soudés ensembles. Non seulement il est impossible de la crocheter, puisqu'elle ne possède plus de parties mobiles, mais elle est de ce fait plus résistante : ses éléments constitutifs sont tous solidaires (elle gagne de ce fait 5 points de Solidité)

La grande panne

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : définitif

Modelage : 1 minute

L'Harmoniste détruit le principe de fonctionnement d'un objet. Une épée n'entaillera plus, une chaise ne supportera plus le poids de son occupant, et ainsi de suite. L'objet ciblé est

inutilisable. Suivant la situation, l'objet pourra ou non être remis en état : une roue de charrette incapable de rouler est bonne à jeter, une épée pourrait être reforgée de manière à pouvoir de nouveau trancher. En l'occurrence, les moyens magiques sont inopérants dans la mesure où l'objet a changé définitivement de nature. Ce n'est plus une épée, qui pourrait donc être réaiguisée, mais une tige de métal.

Réduction de la matière

Seuil : 15

Zone d'effet : 1 objet moyenne

Durée : 5 minutes

Modelage : 5 tours

Cette Œuvre très impressionnante permet de modeler la matière afin de réduire son volume de moitié. Elle n'entraînera aucune déformation de l'objet, les proportions étant parfaitement respectées, mais à une échelle inférieure, à l'image d'une œuvre de modéliste. L'objet ainsi modifié en garde toutes ses capacités, adaptées toutefois à sa nouvelle taille. Par exemple, une arme sera sûrement sanctionnée d'un code de dégâts inférieur. Au terme de l'effet, l'objet reprendra sa taille normale, même s'il se trouve confiné dans un objet plus petit. Le plus résistant brisera l'autre.

La contrepartie de cette Œuvre existe également sous le nom de « Augmentation de la matière » avec les mêmes paramètres.

Résistance magique

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 objet

Durée : 1 an et 1 jour

Modelage : 1 jour

L'Harmoniste confère à l'objet de son choix une résistance surnaturelle. Celle-ci fonctionne sur le même principe que celle de l'éclat. L'objet, bien qu'il n'en comporte pas la plus petite parcelle, se comporte comme s'il était fait d'éclat avec une richesse de 1. C'est peu de chose, mais une bonne Marge de Qualité peut rendre pratiquement indestructible l'objet ainsi enchanté.

Serrurerie

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : instantanée

Modelage : 1 tour

L'Harmoniste parvient à modeler une serrure jusqu'à ce qu'elle s'ouvre d'elle-même, laissant derrière lui un trou de métal informe. Il est évident que l'effraction risque d'être remarquée assez facilement.

Altération de la matière

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 heure

Modelage : 1 minute

La résistance du matériau est égale à la plus forte entre les deux matières.

Cette Œuvre très puissante permet à l'Harmoniste de changer une matière en une autre pendant quelques heures. Très impressionnant, il peut permettre de transformer une simple chemise de soie en un gilet de métal fin. La puissance de cette Œuvre possède le fâcheux effet secondaire de fragiliser le matériau d'origine. Un même objet ne pourra pas subir plus de cinq altérations de ce genre avant de se briser ou se détériorer. De plus l'altération est grossière et il est impossible par exemple de changer une pièce de cuivre en pièce d'or, d'une part parce que les motifs sont impossibles à reproduire par cette Œuvre et d'autre part parce que l'or est un métal trop noble pour être reproduit de la sorte.

Animer une statue

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 minute

Modelage : 5 tours

L'Harmoniste insuffle à une statue une vague conscience et la capacité de se mouvoir. Très certainement dérivée de la capacité des fées noires à « accoucher » des âmes, cette Œuvre n'en est qu'une copie imparfaite. L'objet ainsi animé n'est capable que de protéger l'Harmoniste et de répondre à certains ordres très simples (couché, debout, attaques...).

Statue animée

FOR 12, AGI 1, MEL 4, PdV 40 (bois) / 80 (pierre) / 120 (métal)

Init. 6, Att 10, Def. 1 (la statue ne se défend pas), dommages 15

La statue est insensible aux blessures graves et critiques. Elle ne retourne à l'immobilité que si ses PdV tombent à 0 ou si la durée du sort expire.

Commander à la matière

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : un ordre

Modelage : 1 minute

L'Harmoniste donne un ordre mental à l'objet de son choix. Celui-ci s'anime alors et tente de l'accomplir dans la mesure de ses moyens. Une épée pourra ainsi devenir molle et s'enrouler autour du bras de son utilisateur, une chaise se mettra à courir avec son occupant, mais un livre ne pourra faire mieux que de claquer stupidement : il ne s'envolera pas, ne mordra pas (faute de disposer de dents). Les statues animées de cette manière ont des caractéristiques similaires à celles du sort « animer statue ».

Décomposition

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : instantané

Modelage : 1 minute

Il s'agit d'une Œuvre qui permet de pulvériser purement et simplement la matière. L'Œuvre ne concerne que les matières homogènes et de facture simple. Il est donc impossible de détruire un tableau de maître par ce moyen alors qu'une chaise en bois massif est l'enfance de l'art.

Désenchanter

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet

Durée : définitif

Modelage : 1 jour

L'Harmoniste fait perdre toute capacité surnaturelle à un objet quelconque. Si l'objet en question contient de l'éclat, celui-ci en est extrait. S'il est en éclat, le sort n'a aucun effet (les Danseurs ne peuvent pas être désenchantés). S'il s'agissait d'un sort, les effets de celui-ci cessent. La Résistance magique due aux matériaux s'applique normalement, bien que, en réalité, ceux-ci ne soient pas vraiment ciblés.

Grande Fusion

Seuil : 20

Zone d'Effet : n'importe quel nombre d'objets gros

Durée : définitif

Modelage : 1 minute

L'Harmoniste rend complètement solidaires tous les objets de son choix. Ceux-ci forment désormais un tout indissociable, à moins de vouloir en briser les composant. Peu importe l'uniformité de la matière, mais celle-ci ne peut être vivante (on ne peut pas appliquer cette œuvre à des hommes, par exemple, mais on peut le faire sur de la fourrure ou des os).

Appliqués sur une armure de plaque, les effets de cette œuvre sont généralement mortels...

Liquéfaction de la matière

Seuil : 20

Zone d'effet : 1 objet moyen

Durée : 10 minutes

Modelage : 1 minute

Cette Œuvre permet de développer une technique très impressionnante puisqu'elle permet de réduire à l'état de liquide tout objet se trouvant à sa portée. Le volume de liquide obtenu sera le même qu'à l'état solide avec toutefois la possibilité de le fractionner en plusieurs récipients. Le liquide garde l'aspect de la matière de base. Au terme de l'effet, le liquide redevient solide avec des conséquences graves dans le cas où le liquide avait été scindé : la destruction pure et simple de l'objet.

Mémoire matérielle

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : instantané

Modelage : 1 minute

Cette Œuvre subtile permet à l'Harmoniste de ressentir ce qu'exprime la matière. Celle-ci ressent à son échelle les évolutions de son environnement proche. Elle peut reconnaître les textures, les poids et les formes qui sont rentrées en contact avec elle au cours des dernières 24 heures. En apposant sa main sur un objet, l'Harmoniste peut recevoir de telles impressions qu'il est ensuite capable d'interpréter plus ou moins justement. Un pavé dans une rue gardera le souvenir de la texture d'une chaussure qui l'a foulé dans la journée ainsi que le poids de l'homme mais il sera bien incapable de décrire ses vêtements. Mis en contact avec une des choses qui l'a touché, l'objet pourra dans tous les cas la reconnaître automatiquement.

Copie absolue

Seuil : 25

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : instantanée

Modelage : 1 heure

L'Harmoniste crée une copie parfaite de n'importe quel objet. Celui-ci peut avoir des parties mobiles, être constitué de matériaux différents, peu importe. La copie est complètement identique, en dehors bien sûr de ses qualités magiques, qui doivent lui être implantés après coup, si l'Harmoniste en est capable. Il faut tout de même, pour lancer ce sort, disposer des matériaux nécessaires.

Explosion

Seuil : 25

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : instantanée

Modelage : 1 tour

L'objet ciblé explose en mille morceaux, projetant des éclats en tout sens. Il inflige 25 points de dommages à toute personne qui le touchait à la fin de l'œuvre, l'Harmoniste y compris. En choisissant une Marge de Qualité de 5, il est possible de retarder l'explosion d'un à dix tours après que l'œuvre ait été réalisée.

Fusion dans la matière

Seuil : 25

Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 heure

Modelage : 1 tour

Grâce à cette Œuvre très impressionnante, l'Harmoniste est capable de se fondre dans la matière pendant plusieurs heures. Pour le bon fonctionnement de l'Œuvre, il est nécessaire que l'objet dans lequel se fond l'Harmoniste soit au minimum du même volume que lui et qu'il ne soit constitué que d'une seule pièce (un mur de pierre, un immense vitrail, les portes d'un temple, etc.). Les vêtements et l'équipement portés par l'Harmoniste le suivent dans cette fusion.

Liaison mentale

Seuil : 25

Zone d'Effet : 1 gros objet

Durée : 1 an et 1 jour

Modelage : 1 mois

L'Harmoniste se lie avec un objet. Il peut désormais ressentir des choses au travers de celui-ci. Selon la nature de l'objet, les sensations possibles seront différentes : tous transmettront le sens du toucher avec une extraordinaire précision, mais un mur ne verra que s'il dispose d'une fenêtre, un vêtement s'il dispose d'un décolleté (des particularités dont la fonction est de montrer, de faire voir) ; le sens de l'ouïe, à moins que le mur, par exemple, soit insonorisé ou au contraire pourvu d'ouverture destinée à permettre d'espionner une conversation, sera en général absent, et ainsi de suite.

Renforcer

Seuil : 25

Zone d'Effet : sans limite

Durée : permanente

Modelage : 1 heure

L'Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à renforcer un matériau. Techniquement, cela pourrait par exemple permettre de faire une armure en verre qui aurait la résistance du métal, par exemple. En tout cas, Klunka l'utilise quelque fois pour donner la résistance de la pierre à du métal. Malheureusement, elle n'est pas suffisamment douée pour la réussir à chaque fois, de sorte qu'elle rechigne un peu à l'ouvrage ; c'est qu'elle a sa fiéreté, tout de même !

Decorum
Printemps

Assurance de progéniture

Saison : Printemps

Seuil : 10

Portée : touché

Durée : la gestation normale de la cible

Dessin : 1 minute

Ce Pigment, dès qu'il est projeté sur le ventre de la cible (humaine ou animale), à hauteur de la matrice, au plus tard le lendemain de l'acte, de s'assurer que la grossesse de la cible ira jusqu'à son terme et provoquera à coup sûr la naissance d'un enfant ou petit viable et en bonne santé. Cette Œuvre peut marcher également sur les femmes stériles.

Fertilité

Saison : Printemps

Seuil : 10

Zone d'Effet : rayon de 5 mètres autour de l'Harmoniste

Durée : 24 heures

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste enchante les végétaux situés dans la zone d'effet avec le pigment de printemps afin d'augmenter leur fertilité et surtout favoriser leur croissance. Au terme des 24 heures, les végétaux concernés auront multiplié leur taille par 10 avec une force suffisante pour briser une porte en bois ou desceller les blocs d'un mur de pierre.

Petite pluie

Saison : Printemps

Seuil : 10

Zone d'Effet : région où se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

L'Harmoniste déclenche une petite pluie printanière. La pluie est fine et tiède, elle ne gêne pas spécialement la visibilité et, d'une manière générale, est bien agréable. Elle par contre idéale pour exécuter l'œuvre "inondation" (voir plus loin)

Soigner une blessure

Saison : Printemps

Seuil : 15

Portée : au toucher

Durée : définitif

Dessin : 3 tours

L'Harmoniste invoque les forces régénératrices du printemps afin d'accélérer le processus de guérison naturelle d'un être humain ou d'un animal. Cette Œuvre permet de diviser le temps de guérison par 2 et de restaurer immédiatement 5 points de vie à la victime.

Appeler le soleil

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : N/A

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Cette Œuvre incroyable permet de favoriser l'apparition du soleil dans un endroit donné. Elle n'influe en rien les conditions climatiques de la région mais elle certifie que le soleil apparaîtra pendant une heure complète dans les prochaines 24 heures (au choix de l'Harmoniste, mais seulement durant la journée, pas la nuit). Avec une Marge de Qualité de 10, cette Œuvre peut prendre effet la nuit. Les malus dus à l'obscurité sont éliminés pendant la durée de l'Œuvre.

Créer une source d'eau

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée : touché

Durée : permanent

Dessin : 5 tours

Ce Pigment permet de faire jaillir spontanément une source d'eau de n'importe quel type de sol, même le plus aride et inhospitalier. Celle-ci produira 1 litre d'eau par minute et coulera au gré du relief du sol jusqu'à rejoindre l'affluent le plus proche. Rien ni personne ne peut faire tarir cette source.

Nuée d'épines

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : 20 mètres / une cible

Durée : définitif

Dessin : 2 tours

L'Harmoniste doit disposer de quelques graines de roncier qu'il intégrera au Pigment afin de réaliser l'œuvre. Lorsqu'il le projettera, un buisson de ronce impénétrable jaillira aux pieds de la victime. Celle-ci ne peut plus bouger et ne cesse de se prendre dans les milliers d'épine qui l'enserme. Chaque tour, elle prend 1 point de dommage (contre lequel l'armure protège si elle est complète) jusqu'à ce qu'elle se soit libérée. Cela nécessite un jet d'AGI ou de FOR x 2 contre DIF 20. Tant que ce ne sera pas réussi, la victime est non seulement immobilisée mais reçoit 1 point de dommage chaque tour.

Prolonger le printemps

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : la région ou se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 jour

Dessin : 1 heure

Le printemps durera une journée de plus dans la région. Cette journée supplémentaire interviendra le premier jour de l'automne. Elle sera extraordinairement douce, fraîche,

légèrement humide, pleine de fleur en bourgeons et de verdure printanière. Les saisonniers du printemps se sentiront en confiance, pleins d'énergie et obtiendront ce jour particulier un bonus générique de 1 sur tout ce qu'ils entreprendront. Il n'y a pas d'insulte plus mortelle pour un automnien que de jeter ce sort.

Végétation chaotique

Saison : Printemps

Seuil : 20

Zone d'Effet : 20 mètres

Durée : 30 minutes

Dessin : 5 tours

L'Harmoniste s'accorde avec tous les végétaux présents dans la zone d'effet. Ceux-ci commencent alors à s'animer et à croître de façon étrangement ordonnée. On croirait presque que les végétaux sont animés d'une conscience propre qui les pousse à attraper tout ce qui bouge avec leurs appendices. Concrètement, l'Œuvre organise les végétaux en un mur infranchissable qui se saisit de tout ce qui bouge dans la zone d'effet et tente de l'immobiliser.

Inondation

Saison : Printemps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / une zone d'un kilomètre de rayon

Durée : définitif

Dessin : 1 minute

Cette œuvre ne peut être exécutée que s'il pleut. La pluie s'intensifie brutalement, noyant la zone sous des trombes d'eau qui rendent la visibilité nulle, génèrent des cours d'eau éphémères et des torrents de boue. Le niveau de l'eau monte aussi haut que possible, générant une inondation plus ou moins importante suivant les possibilités de l'endroit. La pluie s'arrête alors, laissant une zone dévastée d'où l'eau s'écoule doucement.

Luxuriance

Saison : Printemps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / un bâtiment (ou une structure de dimensions équivalentes)

Durée : définitif

Dessin : 1 heure

Dans le temps que l'Harmoniste met à exécuter le dessin, la végétation entourant la cible commence à croître, devient luxuriante. Des espèces inconnues apparaissent, couvrant les murs de fleurs éclatantes, de lianes épaisses. Lorsque le dessin est fini, la végétation a entièrement recouvert la zone, la dissimulant sous une luxuriance qui peut paraître bien étrange dans un climat différent d'une jungle épaisse.

Repousse miraculeuse

Saison : Printemps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : toucher / une personne

Durée : définitif

Dessin : 1 jour

L'Harmoniste dessine avec soin le membre manquant de la cible (peu importe quand il a été amputé ou à quelle hauteur). Lorsque la cible met le dessin au bout de son moignon, l'œuvre disparaît. Immédiatement, l'extrémité manquant se met à la démanger, tandis qu'une reproduction miniature du dessin y apparaît. Cette dernière grandit à vue d'œil, au point qu'en quelques heures, une repousse surnaturelle rend à l'amputé son membre. Ce sort ne permet pas de faire ressusciter quelqu'un qui aurait été décapité.

Été

Lumière aveuglante

Saison : Été

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 tours

Dessin : 5 tours

L'Harmoniste concentre les forces de l'été en un rayon de lumière très intense qui aveugle les individus ciblés. Pendant toute la durée de l'Œuvre, les victimes sont obligées de fermer les yeux sous peine d'être complètement éblouies, avec toutes les conséquences qui en découlent en ce qui concerne la magie, le combat, etc.

Objet luminescent

Saison : Été

Seuil : 10

Portée : touché

Durée : 1 heure

Dessin : 1 tour

Cette Œuvre crée sur un objet ou un membre humain ciblé une source lumineuse équivalente à celle d'une torche à main classique. Il est impossible de l'éteindre avant la fin de l'effet. Seuls les matériaux liquides ne pourront être affectés par l'effet de cette Œuvre assez usuelle et pratique.

Orage

Saison : Été

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : la région où se trouve l'Harmoniste

Durée : 15 minutes

Dessin : 1 minute

Un violent orage se déclenche. En dehors de mouiller tout ce qui se trouve sous lui, il n'a pas d'autre effet. Par contre, il est idéal pour permettre de jeter "foudroyer" (voir plus loin)

Ami du jour

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : jusqu'à ce que le soleil se couche

Dessin : 10 minutes

L'Harmoniste possède désormais certaines des qualités d'un ogre. Lorsqu'il est dans la lumière solaire, il bénéficie d'un bonus de 1 sur tout ce qu'il entreprend, mais en retour devient irritable et prompt à la colère, souvent sans raison valable. Un ogre sous l'effet de ce sort en obtient tous les bénéfices, mais sans les inconvénients. Avec une Marge de Qualité de 5, le bonus peut augmenter à +5, cependant la vue de l'harmoniste baisse terriblement dans le noir (il est considéré comme aveugle dans la pénombre)

Chaleur

Saison : Été

Seuil : 15

Zone d'Effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste invoque l'un des principes fondamentaux des toiles d'Été : la sensation de chaleur. Il est capable d'augmenter la température d'un lieu de 20°C.

Coup de chaleur

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 2 tours

La cible est prise d'un coup de chaleur. Elle doit réussir un jet de RES x 2 contre DIF 20 ou s'évanouir. Même si elle le réussit, elle est tout de même à -2 sur toutes ses actions suite aux nausées et aux brusques étourdissements qui la frappe pendant les 20 - RES prochaines minutes.

Insolation

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : touché / 1 hectare

Durée : instantané

Dessin : 1 heure

Cette Œuvre longue à accomplir permet de frapper un sol cultivable d'une forte insolation qui frappe toutes les cultures de la zone et toutes les terres fertiles de celle-ci. Toutes les récoltes sont perdues pour cette saison.

Prolonger la vie

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 cible

Durée : 1 heure

Dessin : 2 tours

Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de maintenir un blessé en vie en attendant qu'il soit soigné. A partir du moment où elle prend effet, l'Œuvre empêche le blessé de mourir des

suites de ses blessures (en termes de règles, un personnage mort ou mourant est considéré comme aux portes de la mort : ses points de vie sont immédiatement remontés à $-RES+1$). Par contre, s'il reçoit un nouveau coup, les effets de l'Œuvre ne s'appliqueront pas aux dommages causés par cette blessure. Elle ne s'applique qu'aux suites d'une blessure (hémorragie, fracture, etc.).

Combustion

Saison : Été

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : instantané

Dessin : 1 tour

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une combustion spontanée sur n'importe quelle surface combustible. Il est donc impossible de transformer un individu en torche humaine mais il est possible de faire prendre feu ses vêtements. Dommages : le feu a un potentiel de 5 (un chapeau, une chaussure) à 15 (une cape, une robe).

Maturité

Saison : Été

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : toucher / un végétal ou un petit animal

Durée : définitif

Dessin : 1 minute

La cible atteint instantanément sa maturité physique. Si c'est un arbre, il peut briser les choses qui l'empêchent de grandir, déformer le sol, etc. Dans le cas de plantes moins puissantes ou d'animaux, l'impossibilité de croître induira des difformités de la même manière que s'ils avaient effectivement grandi sans bouger à l'endroit où ils le font magiquement.

Prolonger l'été

Saison : Été

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : la région où se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 jour

Dessin : 1 heure

L'été durera un jour de plus cette année. Le quinzième jour de l'automne sera torride, plein de soleil, d'une nature généreuse, éclatante de vitalité. Tous les saisonniers de l'été se sentent, ce jour-là, plein d'énergie et de bonne humeur. Ils bénéficient d'un bonus sur toutes les actions qu'ils entreprendront en cette merveilleuse journée. Bien entendu, les automniens apprécient assez peu ce genre de libéralités avec leur saison déjà si courte...

Foudroyer

Saison : Été

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

Cette œuvre ne peut être exécutée que si un orage s'est déclenché. L'harmoniste fait tomber la foudre sur la cible, qui est instantanément tuée. Si elle en dispose, elle peut cependant user d'un point d'héroïsme pour survivre ; elle encaisse tout de même une blessure critique : "brûlures multiples et système nerveux touché. L'AGI est réduite de deux points (son maximum aussi) et la victime obtient le défaut défiguré."

Automne

Flétrissement

Saison : Automne**Seuil :** 10**Portée :** au toucher**Durée :** définitif**Dessin :** 1 tour pour une fleur, 10 tours pour un arbre ancien

L'Œuvre provoque la mort d'un végétal en version accélérée. L'Harmoniste choisit un végétal et applique le pigment de l'automne sur ses racines ou sur sa sève. Au terme du Dessin, la cible semblera mourir en se flétrissant jusqu'à redevenir de l'humus sans laisser aucune trace de sa présence.

Nuages

Saison : Automne**Seuil :** 10**Portée / zone d'effet :** la région où se trouve l'harmoniste**Durée :** 1 heure**Dessin :** 1 minute

Une couverture nuageuse sombre et menaçante obscurcit brutalement le ciel. Un temps lourd se met en place. En dehors de l'aspect quelque peu désespérant de la météorologie, cela n'a pas d'autre effet. En revanche, cela peut faciliter grandement l'exécution de l'œuvre "tempête de grêle".

Tapis de feuilles

Saison : Automne**Seuil :** 10**Portée :** touché**Durée :** permanent**Dessin :** 3 tours

Cette Œuvre permet, dans un environnement automnal (présence de feuilles mortes) de faire croître de manière impressionnante l'épaisseur du tapis cramoisi dans une zone de 200 m² depuis le point de lancement. Celle-ci entravera les mouvements des personnes se trouvant dans la zone, diminuant leur rapidité de déplacement de moitié et donnant un malus de 10 dans toutes les compétences acrobatiques.

Calme doré

Saison : Automne**Seuil :** 15**Portée / zone d'effet :** 50 mètres / 10 personnes

Durée : 6 heures

Dessin : 1 minute

Toutes les cibles de cette œuvre sont envahies par l'esprit calme et nostalgique de l'automne. Les affrontements, les efforts, tout cela leur paraît d'un seul coup futile et sans utilité. De toute façon, l'hiver arrive toujours, finalement, détruisant les pitoyables efforts des mortels pour s'en prévenir... Toute initiative leur demande un jet de VOL contre DIF 15 ; mais ils se défendront tout de même s'ils sont attaqués.

Décrépitude

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 m³

Durée : définitif

Dessin : 3 tours

Résistance : voir tableau de la résistance des matériaux page XX.

En touchant une matière inerte quelconque, l'Harmoniste applique le pigment d'automne et accélère la décomposition naturelle de l'objet avec une vitesse prodigieuse. Au terme de l'Œuvre, la matière s'est complètement effritée sur la totalité de la zone d'effet avec toutes les conséquences imaginables sur le reste de la structure (la poutre d'une auberge se brisera, le pilier principal d'une vaste architecture s'effondrera, entraînant la chute de celle-ci).

Dépendance

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée : touché

Durée : 30 jours

Dessin : 2 tours

Ce Pigment, une fois projeté dans un type de nourriture ou de boisson, provoque une accoutumance terrible à cet aliment. La victime doit en consommer au moins toutes les deux heures sous peine d'être victime de tremblements et de crises de manque terribles, même si l'aliment ou la boisson ne génère pas habituellement de dépendance, même ingérée en grandes quantités (comme l'eau par exemple).

L'énergie du désespoir

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : 50 mètres / 10 personnes

Durée : 6 heures

Dessin : 1 minute

Cette œuvre est la contrepartie exacte de "Calme Doré". Elle ne peut être exécutée que dans une situation désespérée. L'esprit de l'automne envahi bien les cibles, mais bien qu'elles comprennent que leurs efforts sont vains, elles prennent le parti d'emporter autant d'ennemis avec elles que possible et de finir, autant que faire se peut, en beauté, dans une apothéose désespérée dont les mortels se souviendront longtemps. Les cibles sont immunisées à la peur et prêtes à tenter n'importe quoi, tant que cela peut déboucher sur une action d'éclat, de préférence suicidaire.

Poison

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée : au contact

Durée : définitif

Dessin : 1 tour

En jetant le pigment d'automne sur un aliment ou une boisson quelconque, l'Harmoniste parvient à altérer sa composition afin d'y introduire un puissant poison. Il s'agit d'un poison ingestif de virulence 20. Si la cible réussit son jet de résistance, elle sera prise de vomissements, de saignements internes et agira avec un malus de 5 pour la prochaine semaine. Si elle rate son jet, elle mourra dans d'atroces souffrances d'hémorragies internes multiples en quelques minutes.

Par contre, le goût de l'aliment en sera sérieusement modifié et ne laissera aucun doute de sa provenance douteuse.

Masque d'automne

Saison : Automne

Seuil : 20

Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 heure

Dessin : 2 tours

Cette puissante Œuvre permet à l'Harmoniste de voiler sa présence aux yeux des saisonins d'automne. Pour ces créatures cette Œuvre possède les mêmes propriétés que le sort « Invisibilité ». Cependant, ceux qui ne sont pas des saisonins de l'automne ne verront aucune modification dans l'apparence de l'Harmoniste.

Pleurer la Dame

Saison : Automne

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : Portée du regard / une cible

Durée : 15 minutes

Dessin : 5 tours

La cible comprend tout d'un coup la tragédie que vivent les automnins, enchaînés à leur Dame devenue folle et souffrant infiniment entre les mains du Masque. Cette douleur est intenable. La victime doit immédiatement faire un jet de VOL x 2 contre DIF 25. En cas d'échec, elle tente de mettre fin à ses jours par tous les moyens à sa disposition. En cas de réussite, elle est simplement horrifiée et comprend ce que subissent les automnins. Tant qu'elle est sous l'effet de cette Œuvre, elle tentera par tous les moyens de venir en aide à ces "pauvres créatures". Cela peut prendre de multiples formes : les massacrer pour abrégé leurs souffrances, les traîner de force jusqu'à l'Île de l'Automne... L'œuvre n'obscurcit cependant pas son jugement au point qu'elle fasse confiance à des créatures aussi perfides.

Sale blessure

Saison : Automne

Seuil : 20

Portée : touché

Durée : instantané

Dessin : 2 tours

Cette Œuvre, quant elle est appliquée à une arme tranchante, enduit le fil de la lame d'une sorte de rouille (provisoire et uniquement en surface). Lors de la prochaine blessure infligée, cette dernière s'infectera automatiquement et provoquera une gangrène galopante si elle n'est pas soignée de manière appropriée dans l'heure qui suit.

Sentir l'automne

Saison : Automne

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

L'harmoniste doit rapidement dessiner la cible. Lorsque son esquisse est finie, il saura si elle est sous l'influence de l'automne : il pourra ainsi reconnaître les sorts et les œuvres appartenant à cette saison, les effets magiques dus à un automnien, les drakoniens usant de leur capacité polymorphiques, les mortels soupirant après une Morgane et ainsi de suite...

Tempête de grêle

Saison : Automne

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : 3 kilomètres / une zone d'1 kilomètre de diamètre

Durée : 15 minutes

Dessin : 5 tours

Il faut une couverture nuageuse épaisse pour pouvoir exécuter cette œuvre. Dans un fracas apocalyptique, d'énormes grêlons s'abattent sur la zone ciblée. La visibilité y devient nulle, les déplacements sont extrêmement difficiles (jet d'équilibre à chaque tour) et les téméraires qui tentent de braver la tempête encaissent 3 points de dommages chaque tour (l'armure protège si elle est au moins partielle). Lorsque le phénomène cesse, la végétation est complètement ravagée, les objets fragiles (verre, bois vermoulu) sont fracassés.

Hiver

Mort végétale

Saison : Hiver

Seuil : 10

Portée : au toucher

Durée : définitif

Dessin : 1 tour

En ciblant un végétal, l'Harmoniste parvient à geler son métabolisme et à stopper sa croissance. Il ne sera pas vraiment mort mais restera figé à jamais dans son état actuel. Si on tente de le briser, le végétal éclatera en morceaux. Cette Œuvre fonctionne également sur des végétaux semi-conscients comme les plantes carnivores.

Neige

Saison : Hiver

Seuil : 10

Portée / zone d'effet : la région ou se trouve l'harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Le ciel se couvre rapidement et une petite neige se met à tomber. Elle couvre rapidement le sol d'un manteau blanc du plus bel effet, qui ne dépassera pas quelques centimètres d'épaisseur. Elle peut provoquer des glissades, mais ne gêne pas spécialement le mouvement. Elle en revanche idéale pour exécuter l'œuvre "Tornade de glace"

Asthme foudroyant

Saison : Hiver

Seuil : 15

Portée : touché

Durée : 24 heures

Dessin : 5 tours

Cette Œuvre provoque un froid grandissant dans les bronches de la victime, réduisant ses capacités pulmonaires de moitié. Elle sera fatiguée deux fois plus vite, pourra porter des charges deux fois moins lourdes, devra se reposer une minute après chaque minute de combat ou dix minutes toutes les heures de marche.

coup de froid

Saison : Hiver

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : Portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

La cible prend froid. En quelques minutes son nez se met à couler, elle commence à tousser et est prise de légères fièvres. Elle vient d'attraper un "coup de froid". Contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette maladie est très sérieuse, puisqu'elle peut déboucher sur le "Racle Rouge", une forme atténuée de Mort Lente. Le malade se met à tousser du sang et finit étouffé par une hémorragie pulmonaire... (VIR 15, Périodicité 1 semaine ; après deux échecs successifs, le malade est atteint par la Racle Rouge, VIR 20, Périodicité 1 mois, même effet que la Mort Lente)

Froid

Saison : Hiver

Seuil : 15

Zone d'Effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste invoque l'un des principes fondamentaux des toiles d'hiver : la sensation de froid. Il est capable de faire baisser la température d'un lieu de 20°C.

Projectile de glace

Saison : Hiver

Seuil : 15

Portée : à vue

Durée : instantané

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste parvient à concentrer les forces de l'hiver et à transformer le pigment d'hiver qu'il projette en un projectile dont la forme évoque celle d'une stalagmite. Une fois lancées, le projectile de glace provoque 5 points de dommages à la cible qui peut malgré tout tenter une esquive.

Avalanche

Saison : Hiver

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / une coulée de neige

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

Il faut, pour pouvoir exécuter cette Œuvre, disposer d'une pente enneigée susceptible de voir ce produire le phénomène. Dès la fin de l'exécution la neige se met en mouvement et une avalanche se déclenche. L'harmoniste en contrôle la course.

Armure d'hiver

Saison : Hiver

Seuil : 20

Zone d'Effet : personnel

Durée : 10 minutes

Dessin : 2 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de s'entourer d'une épaisse couche de glace qui l'empêche de bouger mais qui le protège des coups comme une armure de protection 6 (la Marge de Qualité ne peut influencer la valeur de protection : plus épaisse, celle-ci entraverait complètement les mouvements du lanceur et le condamnerait à une mort peu glorieuse par étouffement). Toutefois, les attaques par le feu la font fondre en moins d'un tour.

Engourdissement d'un membre

Saison : Hiver

Seuil : 20

Portée : touché

Durée : instantané

Dessin : 1 tour

Cette Œuvre rapide provoque un froid glacial et très localisé dans un membre de la victime. Ce dernier devient tout de suite engourdi et inutilisable et devra être au mieux amputé s'il n'est pas réchauffé près d'une source de chaleur suffisante (un feu de taille moyenne) pendant 5 minutes dans l'heure qui suit.

Prolonger l'hiver

Saison : Hiver

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : la région où se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 jour

Dessin : 1 heure

L'hiver Commencera avec un jour d'avance cette année. Le dernier jour de l'automne sera une journée glacée et étincelante, pleine de glace, de froide lumière et de neige. Les saisonin de l'hiver s'y sentiront particulièrement à l'aise et obtiendront un bonus de 1 sur toutes les actions entreprises cette journée. Les automnins, quant à eux, réserveront un sort peu enviable à celui qui a exécuté cette Œuvre.

Gel

Saison : Hiver

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : toucher / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 3 tours

La cible gèle instantanément. Si elle est vivante, cela la tue. L'œuvre peut influencer jusqu'à un volume équivalent à une taille 3. Au-delà, elle ne gèle qu'une partie de l'être touché... Ce qui suffit de toute façon généralement à le tuer. Sur les objets, cette Œuvre produit les effets normaux du froid (la pierre peut éclater, mais le métal ne subit pas grand chose, par exemple).

Tornade de glace

Saison : Hiver

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : 5 kilomètres / une zone de 5 mètres de diamètre

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Il faut qu'il neige pour exécuter cette Œuvre. Elle permet de faire ce lever un tourbillon de glace, qui rejoint le ciel et la terre en une colonne hurlante de projectiles glacés, de particule de givre et de neige piquante. Tout ce qui est pris dans l'aire d'effet reçoit 30 points de dommages du aux froid et aux projectiles de glace qui volent en tous sens. Les créatures de taille inférieure à 2 seront emportées dans les airs et retomberont plus loin (la chute se fera d'une hauteur de 500 mètres, ce qui risque fort d'être fatal).

Geste

Conter la mort

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste décrut, avec force détail, la manière dont la cible va mourir. Le récit, bien que court, est si saisissant de réalisme que la victime est emplies de la peur de la mort. Le sort ne décrit en fait qu'une possibilité, la plus probable, parmi de nombreuses autres. Cependant, la cible ne peut plus exposer sa vie tant qu'elle n'a pas réussi un jet de VOL x 2 contre DIF POT d'Art magique du conteur (elle ne combattra donc plus, évitera les activités dangereuses comme l'escalade ou le cheval, etc.).

Érosion

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 objet moyen

Durée : instantané

Verbe : 1 minute

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste d'accélérer l'usure due au temps de façon considérable. De cette façon, il peut tailler un rocher en l'effritant ou encore démolir une table en bois très rapidement. L'Œuvre agit sur tout matériau habituellement victime de l'érosion et ne peut produire que des effets qui se seraient normalement produits avec le temps. La solidité du matériau est réduite d'un cran.

Langue morte

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 jour

Verbe : 1 minute

L'Œuvre permet à l'Harmoniste de lire, écrire et parler une langue morte, c'est-à-dire dont on ne se sert plus couramment à l'époque du poète. Cela peut donc tout à fait lui permettre de parler une langue interdite ou rituelle, qui ne sert plus qu'à de rares occasions.

Sens du danger

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : instantanée

Verbe : 3 tours

L'Harmoniste a une vision courte, de l'ordre de quelques secondes, qui lui indique quel est la prochaine chose potentiellement dangereuse à laquelle il aura affaire. Cela peut donc très bien lui montrer comment il va tomber de cheval et se briser la jambe tout en ommettant l'assassin qui le tuera juste après, ou la gangrène avec complication qui suivraient. De même, si le danger s'exprime sur une période de temps trop longue (mourir de soif, par exemple), la vision se contentera de montrer un corps sans vie : la cause du décès reste à déterminer ("Médecine" peut, dans ce cas, être d'un secours précieux).

Chaos temporel

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 2 tours

Verbe : 1 tour

Cette Œuvre perturbe le sens du temps de la cible. Celle-ci a l'impression qu'il ne s'écoule plus de manière régulière et ne peut pratiquement plus coordonner ses gestes. En terme technique, elle subit un malus de 5 sur toutes ses actions physiques et perd automatiquement l'initiative.

Conséquences prévisibles

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 5 tours

L'Œuvre permet à l'Harmoniste de faire partager ses capacités de prémonitions à la cible. Celle-ci entrevoit, pendant un bref flash, les conséquences de l'action.

Funeste présage

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 3 tours

L'Harmoniste peut, à l'aide de cette Œuvre, générer dans l'esprit de la victime l'image mentale de sa propre mort. Bien sûr, celle-ci ne sera pas forcément la même que celle qui arrivera mais la victime, choquée par le réalisme de cette vision toujours liée à un événement actuel, devra réussir un jet de VOL x 2 difficulté 20 pour ne pas tomber en catatonie pour les dix minutes à venir.

Guérison accélérée

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste parvient à accélérer le temps de guérison normal d'un individu. Dans un temps donné, le blessé récupère deux fois plus de points de vie qu'en temps normal. Toutefois, aucun point de vie n'est restitué sur-le-champ et il n'y a aucun rétablissement immédiat.

Maître historien

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 jour

Verbe : 1 minute

L'Œuvre transforme l'Harmoniste en un historien de génie, et pour cause : il entrevoit la trame du temps et plus particulièrement de l'histoire. Les événements lui apparaissent en terme de causes et de conséquences, dans l'ordre ou ils se déroulent, même s'il ne "voit" rien de concret (il ne pourra pas reconnaître un portrait, mais est capable de dire pourquoi un

individu a agi). Ce sort ne fonctionne que sur des périodes antérieures de 10 ans à celles où il est lancé.

Perturbation visuelle

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible

Durée : 1 tour

Verbe : 1 tour

Cette Œuvre crée dans l'esprit de la victime l'image de l'échec de l'action qu'elle est en train d'entreprendre. Celle-ci perturbe son jugement en plus de la diminuer moralement et de la faire douter profondément de ses capacités. Donc, la difficulté de l'action intentée se verra majorée de 10.

Prophétie

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : N/A

Durée : N/A

Verbe : 1 heure

L'Œuvre permet à l'Harmoniste d'effectuer une prédiction très précise sur un événement futur. Toutefois, le personnage n'a aucun contrôle sur la prophétie qu'il va accomplir et seul l'EG en définit la nature en fonction des besoins de son scénario. Cette Œuvre peut notamment être utilisée pour se faire bien voir en haut lieu.

Prémonition

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : N/A

Durée : N/A

Verbe : 20 minutes

Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable d'entrevoir les trames du destin. Le joueur interroge l'EG sur un événement précis de l'avenir proche (pas plus de 24 heures après le moment de la prémonition). Celui-ci doit lui fournir une réponse plus ou moins vague (selon la Marge de Qualité choisie) qui doit éclairer le personnage tout en laissant plusieurs pistes possibles.

Psychométrie

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 objet moyen

Durée : N/A

Verbe : 3 tours

En touchant un objet et en déclamant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de ressentir les émotions qu'il dégage et peut en lire le passé proche. Par une série de courtes visions, l'Harmoniste peut arriver à reconstituer les dernières 24 heures d'un objet : les gens qui l'ont touché, leurs émotions principales, les événements qui ont marqué l'objet, etc. La qualité des visions et des informations obtenues dépendent de la Qualité obtenue.

Ralentir la guérison

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 semaine

Verbe : 1 tour

La guérison de la cible est terriblement ralentie. La situation n'empire pas, mais elle ne s'améliore pas non plus. En fait, les blessures ou maladies sont figées dans leur effet et dans leur évolution éventuelle pour toute la durée du sort. Ainsi, les hémorragies sont stoppées mais les plaies ne se referment pas, les maladies n'ont pas d'effet mais ne guérissent pas.

Sens du combat

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 combat contre un adversaire

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste voit le futur de manière limitée. Il sait ce que va faire son adversaire tour par tour. Il ne peut pas percevoir les conséquences qui découleront des choix que lui-même ou son adversaire feront, mais il voit avec un tour d'avance comment le combat va se dérouler. En terme de règle, l'harmoniste remporte automatiquement l'initiative et ne reçoit aucun malus de changement d'action. L'Œuvre dure le temps d'un combat contre un seul adversaire (s'il y en a plusieurs, elle ne fonctionnera que le temps de défaire ou d'être défait par celui qui est ciblé).

Stase temporelle

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 1 minute

Verbe : 2 tours

Cette déclamation rapide et rythmée permet de cibler un adversaire et de réduire sa vitesse de mouvement et de coordination de moitié (arrondi à l'inférieur). Tous les scores obtenus lors d'actions physiques se voient divisés de moitié. Au bout de trente secondes, la victime peut tenter un jet d'AGI x 2 niveau 20 pour ne plus réduire le score que du quart (arrondi au supérieur)

Temps d'Avance

Seuil : 15

Zone d'Effet : personnel

Durée : 5 minutes

Verbe : 1 tour

L'Harmoniste déclame une suite de mots très brefs et sans aucun sens. Dès lors, il possède une perception des événements avec un temps d'avance par rapport au moment où ils se produisent. Cette Œuvre est principalement utilisée avant un combat car elle confère à l'Harmoniste un bonus de +4 à l'initiative. Mais certains s'en servent aussi pour d'autres applications qui requièrent une vivacité accrue. Malheureusement, les perceptions de l'harmoniste ne lui permettent pas de percevoir les innombrables possibilités du futur, de sorte que, s'il utilise ce sort afin de percevoir les conséquences de ses actions, il ne pourra faire qu'une seule hypothèse sur le futur immédiat en fonctions des actes qu'il pourrait accomplir.

Attaque temporelle

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste est désormais capable d'occasionner des micro-accélération du temps à certains endroits stratégiques du corps humain (ou saisonin) afin d'engendrer des dommages importants. Cette Œuvre n'a aucune influence sur l'apparence physique de la victime. Cette dernière perd 7 points de vie sans pouvoir bénéficier d'une quelconque protection.

Disparaître du temps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : instantanée

Verbe : 1 tour

Ces quelques mots, à peine deux vers, permettent à l'Harmoniste de disparaître d'une scène (c'est à dire d'un segment d'action se déroulant sur une période de temps continue et dans un même lieu). Il se volatilise simplement, ne réapparaissant qu'à la fin de la période à l'emplacement même ou il a disparu. La rematérialisation est toujours possible (le bâtiment attendra pour s'effondrer que l'Harmoniste reparaisse ou laissera un espace pour qu'il puisse revenir, par exemple). Pour l'auteur de l'Œuvre, il n'y a rien eu (pas de période temporelle) entre sa disparition et sa réapparition.

Ecriture fantomatique

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / un support susceptible d'être utiliser pour écrire

Durée : le temps d'écrire le message

Verbe : 15 minutes

Le support ciblé commence à se couvrir d'une écriture fine et serrée. Il ne faut guère plus de quelques minutes pour remplir une page. Le texte est rédigé par la personne du choix de l'Harmoniste, mais elle doit être morte depuis au moins 10 ans. Si un sujet particulier doit être abordé, il faudra que l'Harmoniste le mentionne dans sa déclamation et l'écrive au sommet du support. La personne écrira comme si elle s'adressait à un vieil ami (elle pourra tout à fait cacher des choses, mentir ou même se contenter d'agonir d'insultes le lecteur, suivant son caractère) et ne pourra parler de sa mort (elle ne sait pas qu'elle l'est et ne peut même pas décrire dans quelles circonstances elle a péri).

Flétrissure cutanée

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 1 minute

Contrairement à l'Œuvre « Vieillesse », cette déclamation s'attaque directement à l'apparence de la victime, la faisant vieillir de dix ans en apparence mais nullement au niveau de son métabolisme. Les cheveux deviendront gris ou blancs, tomberont dans des cas extrêmes. Des rides profondes marbreront le visage et la pilosité s'atténuera chez les personnes âgées ou s'intensifiera chez les enfants et adolescents.

Imprévisible

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 5 tours

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste devient tout simplement imprévisible. On ne peut pas savoir ce qu'il va faire et ses intentions ne sont pas seulement indéchiffrables : toute tentative visant à les prévoir aboutira à des résultats complètement absurdes. En terme de règle, l'Harmoniste ne déclare plus ses intentions à ses adversaires. Il les note sur un morceau de papier, accompagné de son rang d'initiative et les résout à celui-ci, sans avertir quiconque de ce qu'il va faire, y compris ses camarades.

Je n'y serais pas

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : personnel

Durée : instantanée

Verbe : 1 minute

L'Harmoniste se garde de la prochaine situation dangereuse à laquelle il sera confrontée : il n'y sera tout simplement pas. Lorsque cette Œuvre a été exécutée, l'EG doit s'arranger pour que, la prochaine fois qu'un danger s'abattra sur la compagnie, l'Harmoniste soit comme par hasard malade, absent, retenu ailleurs, de sorte qu'il ne sera pas exposé aux circonstances potentiellement dangereuses.

Vieillessement

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 5 minutes

L'Harmoniste altère le cours du temps en centrant son effet sur un individu. Au terme de l'Œuvre, le métabolisme de la cible aura vieilli physiquement de 10 ans – ou l'équivalent proportionnel pour un saisonnier – occasionnant les effets ordinaires du vieillissement. Son apparence extérieure n'en sera que peu altérée. Cette Œuvre ne peut entraîner la mort. Si elle le fait effectivement, la victime doit recommencer son jet de vieillissement jusqu'à obtenir un résultat différent.

Voir le passé

Seuil : 20

Zone d'Effet : 100 m²

Durée : N/A

Verbe : 1 heure

Contrairement à « Psychométrie », cette Œuvre permet de s'imprégner de la force d'un lieu tout entier et d'apercevoir son histoire sur dix années. L'Inspiré indique à l'EG une date précise et celui-ci lui décrit les événements marquants qui ont eu lieu à cette date et dans ce lieu précis. Selon la Marge de Qualité choisie et l'importance du lieu, on obtient des visions plus ou moins floues et on peut remonter plus ou moins loin.

Esquive temporelle

Seuil : 25

Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 heure

Verbe : 5 tours

Cette Œuvre d'une incroyable puissance permet à l'Harmoniste de se créer un refuge dans l'écoulement du temps et de s'y cacher en attendant que ses jours ne soient plus en danger. Pour les témoins de la scène, il semble disparaître d'un seul coup pour réapparaître tout aussi spontanément quelque temps plus tard. Dans son refuge temporel, l'Harmoniste ne peut être atteint de quelque façon que ce soit, de manière magique ou non.

Fatalité

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 5 tours

L'Harmoniste se contente d'indiquer à la cible comment elle va mourir. A la fin du cinquième tour de déclamation, l'événement arrive. Techniquement, l'EG indique simplement comment la cible meurt (l'Harmoniste ne contrôle pas la manière dont cela arrive).

Le Gouffre du temps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 jour

Verbe : 1 jour

Cette Œuvre peu influencer n'importe quoi. L'Harmoniste regarde ce qu'il veut cibler et déclame un long panégyrique qui doit décrire les ravages du temps sur la cible. Au fu et à mesure, ces ravages vont s'y inscrire, jusqu'à ce qu'il n'en reste rien, comme si le temps l'avait englouti et oublié.

Retour en arrière

Seuil : 25

Zone d'effet : personnel

Durée : instantanée

Verbe : 2 tours

Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste devient capable de revenir une minute dans le passé. Il disparaît donc aux yeux de ses contemporains pour revenir à l'endroit où il était une minute auparavant. Il garde un total souvenir des actions intentées dans ce laps de temps et ses camarades ne percevront pas la différence de manière sensible.