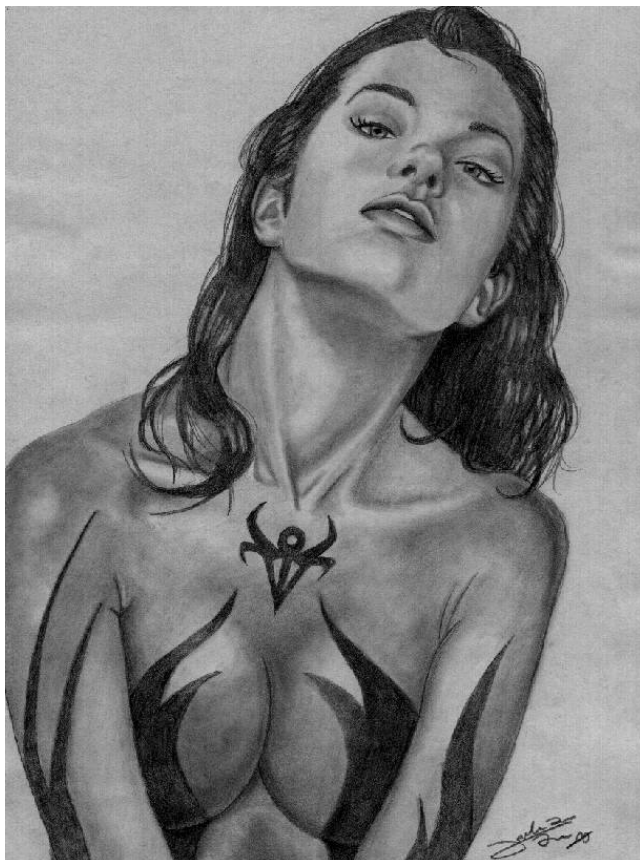


4. LES RITUELS DE BASSE MAGIE



La basse magie est une forme populaire d'occultisme. C'est l'art des rebouteux, des sorciers ruraux et de ceux des tribus barbares, une thaumaturgie qui ne demande pas une grande érudition et peut facilement être apprise par des paysans un peu plus doués que les autres. Si elle est, en pratique, beaucoup moins puissante que la magie runique des hauts mages, elle peut toutefois réserver des surprises intéressantes, et recèle un certain potentiel.

La Basse magie n'utilise pas de formules runiques : les incantations s'effectuent simplement dans la langue vulgaire (en *commun*). Elles consistent en ensembles de rituels, gestes et paroles traditionnels, qui se transmettent de bouche de sorcier à oreille de sorcier, de génération en génération, de mémoire d'homme en mémoire d'homme, sans jamais être mis par écrit. Aux yeux du spectateur, toutefois, de telles formules font leur petit effet : les phrases utilisées sont souvent étranges et archaïques (la langue a pu évoluer depuis l'origine du rituel, mais le rituel lui-même n'a pas changé depuis des générations, et se transmet encore sous sa forme antique), et le rythme des paroles est ensorcellant. Ces facteurs contribuent à donner aux rituels leur caractère étrange et fascinant.

Comme ils n'utilisent pas la langue runique, les rituels de Basse-Magie sont incapables de canaliser des énergies extérieures au sorcier. Ils puisent donc directement leur force dans les *ressources* psychiques personnelles de celui-ci, de la même manière que les *cantrips*. En conséquence, leur effet est forcément limité. En Basse-Magie, il n'existe rien d'aussi spectaculaire que des boules de feu ou des murs de glace. Aucun rituel de Basse magie ne permet de s'affranchir des lois de la physique pour voler ou inverser la gravité, par exemple. Aucun d'eux ne permet de se métamorphoser ou de métamorphoser un objet. Ni de le rendre invisible. Les rituels ne peuvent pas changer la réalité de façon aussi nette : ils se contentent d'avoir sur elle une influence subtile, et utilisent des phénomènes tels que les mécanismes psychosomatiques. L'art du sorcier se situe à mi-chemin entre les miracles d'un druide et la magie runique : c'est sans doute la forme primitive de la magie, sa source et sa pratique la plus ancestrale. Sa différence, par rapport aux autres arts magiques, est de taille : les rituels de Basse-magie ne sont pas infaillibles. Le sorcier n'est jamais certain qu'ils prendront effet; tout dépendra de son propre talent et de sa force de conviction.



Contrairement aux formules de Haute magie, que s'échangent des érudits des quatre coins du monde, les rituels de Basse-Magie ont généralement une aire de diffusion géographique assez limitée : un rituel fréquemment utilisé par les rebouteux de telle région ou tel coin de terroir, peut être tout à fait inconnu des sorciers du comté voisin. Beaucoup de rituels se retrouvent pourtant, sous une forme ou une autre, à divers endroits du monde, mais les paroles et les rites utilisés pour les effectuer peuvent varier d'une culture à l'autre. Par exemple, les barbares du nord effectuent le rituel de vision en faisant fondre de la neige dans un réceptacle de fonte, et en prononçant des paroles dans leur propre langue tribale; les bûcherons de la forêt d'Ebène, eux, l'effectuent en contemplant une rivière naturelle et en utilisant une langue commune empreinte d'archaïsmes. Pourtant, le résultat est le même.

Si votre personnage connaît un rituel de Basse Magie, il l'utilise probablement sous une forme donnée, propre à la région où il l'a appris ; il pourrait être surpris de découvrir le même rituel sous une forme totalement différente à mille lieues au sud.



Condition générale de la Basse Magie : pour être capable d'effectuer un rituel de Basse Magie (quel qu'il soit), votre personnage doit avoir une sagesse minimum de 13. Toutefois, les mages (et eux seuls) peuvent utiliser la Basse magie même si leur sagesse est inférieure à 13. Si vous avez l'intention de jouer un sorcier, assurez-vous que vous avez bien 13 au moins en sagesse.

Les rituels de basse-Magie : les rituels de Basse Magie fonctionnent comme des compétences générales *spéciales*. Chaque rituel est en fait une compétence distincte des autres. Vous pouvez donc investir des points de compétences générales pour acquérir un rang de départ dans un nouveau rituel ou pour augmenter votre rang dans un rituel que vous connaissez déjà. Un sorcier débutant aura, par exemple, un rang 6 dans le *rituel de vision* et un rang 4 dans le *rituel de vitalité*.

Si les rituels de Basse magie ne se trouvent pas dans votre champ de compétence, vous êtes totalement incapable de les apprendre (pas même en payant le prix double). Seuls les sorciers ont un accès aux *rituels de Basse magie*. Toutefois, les représentants d'autres classes peuvent parfois ajouter les rituels à leur champ de compétence en suivant *la voie du rebouteux*. Les sorciers et les personnages qui suivent la *voie du rebouteux* reçoivent à chaque niveau des points de compétences gratuits (des *class focus*) qu'ils doivent investir obligatoirement dans les rituels de Basse magie.

Tous les rituels de basse-magie sont considérés comme des compétences *entraîné seulement*. Si vous n'avez pas au moins un rang 2 dans un rituel donné, vous ne pouvez pas du tout tenter de l'utiliser. Les *rituels de Basse magie* sont des compétences *limitées* en fonction d'un accès Majeur ou mineur, selon votre classe.

Vos chances d'effectuer avec succès un rituel dépendent de votre rang dans celui-ci, mais aussi de votre score de *conviction* (cfr. ci-dessous) et de votre bonus de sagesse.

La conviction : La réussite d'un rituel de Basse magie ne dépend pas seulement de votre connaissance des gestes, rites et paroles qui le déclenchent et de votre capacité à les effectuer parfaitement (reflétée par le rang de compétence). Fondamentalement, le moteur essentiel de la basse magie, c'est votre croyance en son pouvoir, la

confiance que vous placez dans votre capacité à la faire fonctionner. Cette confiance est mesurée dans le jeu par une caractéristique appelée *conviction*.

Les sorciers et les rebouteux disposent d'un score de conviction. Ce score augmente au fur et à mesure que le personnage progresse en niveau : reportez-vous au tableau 32 (ci-dessous) pour le connaître.

**TABLEAU 32 :
SCORE DE CONVICTIØN**

Les sorciers et les rebouteux voient leur score de conviction progresser selon le tableau ci-dessous :

niveau	Sorcier	rebouteux
1-2	1	0
3-4	2	0
5-6	3 *	1
7-8	4	1
9-10	5 **	2
11-12	6	2
13-14	7 ***	3 *
15-16	8	3
17+	9	4

* Lorsqu'un personnage atteint ce score en conviction, la DC de la sauvegarde accordée à la cible de ses rituels est de 17 (au lieu de 16)

** idem, DC 18 (au lieu de 16)

*** idem, DC 19 (au lieu de 16)



Score de compétence dans un rituel de Basse Magie (talent) : Votre score total dans un rituel de Basse Magie est appelé *talent*. Il est égal à :

Talent = votre rang dans le rituel + votre score de conviction + votre bonus standard de sagesse.

Par exemple, Mujen, sorcier de niveau 5, a une sagesse de 15 (bonus standard +2) et un score de 3 en conviction. Si son rang dans le *rituel de vision* est de 4, son *talent* dans ce rituel sera au total de 9. Il ajoutera donc 9 au résultat du d20 lorsqu'il teste la réussite de ce rituel. Le *talent* est un score important, parce qu'il détermine parfois également la durée ou la portée d'un rituel.

Apprendre un rituel de Basse Magie : Pour apprendre un rituel donné, vous devez impérativement rencontrer un sorcier (ou sorcier dilettante) qui le connaisse et accepte de vous le

transmettre. L'apprentissage lui-même est assez court (le temps de répéter les paroles et les gestes traditionnels, et de recevoir quelques conseils) et correspond plus ou moins à un rang 2 acquis ; par la suite, vous devrez vous entraîner seul pour acquérir la maîtrise nécessaire et améliorer votre rang (et par là même, vos chances de réussite).

Utiliser les rituels de basse-Magie : Pour effectuer un rituel de Basse magie, vous devez lancer un test de compétence au D20 (comme pour n'importe quelle compétence générale). Vous ajoutez au résultat du dé votre *talent* (score de compétence) dans ce rituel : rang de compétence + score de conviction + bonus standard de sagesse. Le résultat total est comparé à une DC qui dépend du rituel utilisé et, parfois, de l'utilisation que vous souhaitez en faire (reportez-vous à la description de chaque rituel pour la connaître). Si votre résultat est inférieur à la DC, le rituel ne prend pas effet.

Comme les rituels sont des compétences, ils peuvent être utilisés à volonté, au moment où vous le souhaitez. Vous n'avez nul besoin de les choisir et de les mémoriser à l'avance, au contraire des formules de magie runique. La seule limite à l'utilisation que vous en faites est votre *seuil de ressources*, puisque chaque rituel utilisé vous coûte des points de ressource.

Le prix de la Basse-magie : la Basse-magie puise directement dans vos propres réserves d'énergie psychique. En conséquence, à chaque fois que vous effectuez un rituel, vous dépensez un certain nombre de points de ressources : c'est le *coût* du rituel. Ce coût dépend du rituel utilisé, et parfois de la puissance que vous souhaitez lui donner.

Si votre test de compétence est raté, le rituel ne prend pas effet, mais vous perdez tout de même le nombre de points de ressources prévu.

Le *seuil de ressources* (cfr. règles page 42) est donc une caractéristique primordiale pour les utilisateurs de Basse magie : c'est lui qui fixe vos limites quotidiennes dans l'usage de vos talents de sorcier. Les *sorciers* et *rebouteux* développent au fil du temps leurs capacités psychiques : pour cette raison, ils disposent d'un bonus au seuil de ressources (tableau 9, page 43), qui progresse au fur et à mesure qu'ils montent en niveau. Leur seuil de ressources s'élève donc peu à peu au fur et à mesure qu'ils prennent « de la bouteille ». Par ailleurs, une bonne sagesse améliore également votre seuil de ressources.

Malgré cela, le *seuil de ressources* des sorciers progresse toujours assez lentement. L'énergie psychique d'un individu peut certes se développer, mais elle demeurera toujours dans des proportions humaines, et donc forcément limitée. Alors que les mages et les prêtres peuvent canaliser des énergies extérieures toujours plus colossales, un sorcier, même puissant, ne dispose que de sa propre

énergie personnelle pour agir, et cela ne suffit pas à générer des sortilèges réellement impressionnants.



Puise au-delà de vos ressources : Si vos ressources psychiques sont épuisées, ou si celles qui vous restent ne suffisent pas à payer le coût d'un rituel, il vous reste l'option de *puiser au-delà de vos ressources*, c'est-à-dire dans votre énergie physique : dans ce cas, vous dépensez des points de constitution à la place des points de ressources qui vous font défaut. Par exemple, si Mujen le sorcier a épuisé toutes ses ressources, il peut encore sacrifier 2 points de constitution pour effectuer le rituel de *mauvais œil, paralysie*. Il se peut aussi que certains rituels aient un coût supérieur à votre *seuil de ressources* actuel : la seule façon de les utiliser, c'est de dépenser tous vos points de ressources, et de compléter la note par quelques points de constitution. Par exemple, si votre rang est actuellement un seuil de ressources de 6, la seule manière pour lui de lancer le rituel d'*envoûtement* (coût : 8 points de ressources) est de dépenser tous ses points de ressources, et de dépenser en outre 2 points de constitution. Ces options sont intéressantes, mais c'est un choix qui ne doit pas être fait à la légère, parce qu'il vous laisse diminué physiquement, et que les points de constitution se récupèrent bien plus lentement que des points de ressources. Reportez-vous à la page 44 pour en savoir plus à ce sujet.

Rituels mineurs et Majeurs : la plupart des rituels sont considérés comme des rituels *mineurs*. Votre énergie personnelle suffit normalement à effectuer ces rituels.

Toutefois, certains rituels sont considérés comme des rituels *Majeurs*. Leur coût en énergie est tel que vous risquez de ne pas pouvoir les mettre en œuvre sans l'aide d'un *esprit-ressource* (cfr. plus loin).

Tout sorcier ou personnage suivant la voie du rebouteux peut apprendre un rituel *mineur*. En revanche, les rituels Majeurs ne peuvent être appris

que par de véritables sorciers ayant atteint un certain niveau minimal (qui varie selon le rituel). Les personnages suivant la *voie du rebouteux* resteront toujours incapable de les apprendre.

Les utilisateurs de la Basse magie : Du côté des PJ, les *sorciers* sont les seuls utilisateurs «professionnels» de la Basse-Magie, ceux qui en ont fait leur spécialité. Les rangers, les barbares et la plupart des larrons (tout particulièrement les bateleurs), ainsi que d'autres classes de personnage, peuvent choisir d'apprendre un peu de Basse magie en dilettante, du moins lorsqu'ils atteignent un certain niveau, s'ils suivent la *Voie du rebouteux*. Enfin, si la plupart des mages dédaignent la Basse Magie et la regardent avec mépris, certains esprits ouverts s'y intéressent tout de même par marotte et gagnent aisément la maîtrise de quelques rituels.

Du côté des PNJ, la Basse Magie n'est pas une capacité si rare qu'on pourrait le penser. Beaucoup de villages ruraux disposent d'un sorcier ou d'un rebouteux capables d'effectuer (plus ou moins bien) deux ou trois rituels. Certains personnages issus du menu peuple pourraient très bien connaître (vaillie que vaillie) l'un ou l'autre rituel (« appris de ma vieille grand-mère »), même s'ils ne s'en servent pas ou n'en dévoilent pas la connaissance à autrui. En fait, de tels personnages ont généralement un rang assez bas dans les rituels qu'ils connaissent ; parfois, ils ne sont même pas certains de leur efficacité, faute de les avoir jamais mis en pratique (ou de les avoir jamais réussis), mais ils les conservent précieusement dans un coin de leur mémoire « pour le cas où ...», avec un admirable sens des traditions. Par exemple, la sage-femme accoucheuse que vous mettez en scène pourrait très bien avoir un rang 3 dans le rituel de *soin de sorcier* ou le *sommeil de sorcier*. Des PNJ ayant des rangs supérieurs à 4 ou 5 dans un rituel donné, ou maîtrisant plus de trois rituels, peuvent déjà être considérés comme des personnages exceptionnels (par exemple, une vieille sorcière dont la réputation s'étend sur plusieurs hameaux et villages, et que les villageois n'hésiteront pas à faire deux heures de marche pour venir consulter).

Des personnages aisés ou issus de la bourgeoisie maîtriseront rarement la Basse Magie, et la considéreront souvent comme une superstition vulgaire et inefficace (« pensez donc, ma chère, faire de la magie sans runes... charlatans ! »).

C'est dans les civilisations tribales que la Basse-magie est fréquente. Elle est généralement l'apanage du sorcier. Il arrive pourtant qu'un sorcier apprenne un rituel donné à un guerrier de confiance.

Nature des rituels : Les rituels de Basse-magie sont généralement créés pour répondre aux besoins des communautés où évoluent les sorciers : village rural, tribu barbare ou quartier de la Basse ville. De telles communautés n'ont généralement pas de prêtre ; c'est donc le sorcier qui doit tenir ce rôle et

veiller au réconfort matériel et spirituel de la communauté (il arrive aussi qu'un prêtre et un sorcier soient en concurrence dans la même communauté). Beaucoup de rituels visent donc à protéger ou à soigner ; en ce sens, le sorcier se rapproche un peu des prêtres, dont il est le substitut. Mais par ailleurs, les sorciers pensent aussi à développer leur propre puissance, à assurer leur influence sur la communauté en faisant montre de grands pouvoirs. Il arrive qu'ils soient rétribués par l'un des villageois pour nuire à un autre, ou à un ennemi extérieur. Dans les tribus barbares, ils préparent les hommes à partir pour la guerre ou pour la chasse, en les aidant de leur magie. Enfin, ils disposent d'un certain nombre d'atouts pour poursuivre leurs visées personnelles : certains sorciers deviennent ambitieux, et se servent de leur art pour s'extraire de leur condition populaire ou même pour s'enrichir. De façon générale, le sorcier est plus polyvalent que le prêtre, et dispose de moyens d'actions insoupçonnés. Cependant, ceux-ci réclament souvent une plus grande subtilité dans leur mise en œuvre. Un sorcier est beaucoup plus efficace lorsqu'il connaît déjà son ennemi et peut prendre l'initiative, préparer le terrain. Beaucoup de rituels n'ont pas d'effet visible (pas d'explosion de flammes partant des mains du sorcier, pas d'énergie lumineuse...), ce qui rend difficile d'accuser le sorcier de les avoir utilisés. En fait, dans certains cas (notamment dans l'utilisation *d'esprits liés*), très peu de gens se rendront compte qu'une magie est à l'œuvre.

Le monde des esprits : Les sorciers et les rebouteux sont des spécialistes du monde des esprits. Ils savent que nous vivons constamment environnés de forces invisibles, d'énergies fugitives et parfois éphémères : des forces élémentaires mineures comme les *sylyphes*, des impressions invisibles laissées par les émotions humaines, des réminiscences du passé qui flottent dans l'air au hasard, des énergies nées des arbres, et d'autres forces qui sommeillent. La plupart de ces forces sont dormantes et n'ont même pas conscience d'elles-mêmes. Elles sont inoffensives et ne peuvent pas agir sur le monde matériel, à moins qu'un sorcier ne les éveille et ne prenne leur contrôle : c'est l'objet d'un certain nombre de rituels de Basse magie, une partie importante de l'art du sorcier. C'est aussi en utilisant les *esprits* et en les *liant* (cfr. pages 344 et suivantes) qu'un sorcier peut devenir réellement un homme puissant.

Utiliser la Basse magie en aventure : les sorciers (et les autres utilisateurs de la Basse magie) sont limités dans l'utilisation qu'ils font de leur art par leur seuil de ressources (cfr. page 42). Celui-ci augmente lentement au fur et à mesure que vous progressez en niveau, mais il ne deviendra jamais suffisamment élevé pour vous permettre de lancer un grand nombre d'incantations puissantes en une seule journée. Vous pouvez bien sûr puiser dans

voire constitution en cas de nécessité, mais cette méthode a de sérieux désavantages.

Au vu de ces limitations, on pourrait croire que les sorciers et leurs semblables ne deviennent jamais des personnages puissants. C'est sans compter sur une série de trucs et astuces déployés par eux pour les contourner : les *focus*, les *liens* et les *tatouages*.

Focus, liens et tatouages : Les rituels de *focus*, de *lien* et de *tatouage* permettent au sorcier de créer des objets magiques ou d'obtenir des avantages permanents. En créant ce type d'objet ou d'avantage, un sorcier est à même de contourner les limites de la Basse Magie et de commander des forces puissantes.

Un *focus* est un objet magique qui cristallise l'énergie d'un rituel et la démultiplie. Le sorcier qui utilise un tel objet peut lancer le rituel pour lequel il a été conçu avec beaucoup plus d'efficacité.

Les rituels de *lien* et de *tatouage* permettent à un sorcier de lier un esprit (soit à un objet, soit à son propre corps), pour le rendre permanent et pouvoir l'utiliser à volonté.

Les rituels de *focus*, de *lien* et de *tatouage* ont un certain coût en expérience.



DESCRIPTION DES RITUELS DE BASSE MAGIE

La description de chaque rituel comprend les éléments suivants :

Temps d'incantation : comme pour les sorts de mages et de prêtres, il s'agit du temps que prend l'incantation du rituel. La magie ne prend effet qu'au terme de l'incantation. Beaucoup de rituels ont un temps d'incantation assez long.

DC : la « difficulty class » du rituel. Pour réussir un rituel, le sorcier doit lancer un test de compétence (D20 + *talent* dans le rituel). Le résultat total doit être égal ou supérieur à la DC du rituel pour que celui-ci prenne effet.

La plupart des rituels ont une seule DC fixe (généralement, DC 15), quelles que soient les circonstances et les capacités de la victime potentielle. Il peut toutefois arriver que la DC varie en fonction de certains facteurs. Dans ce cas, vous trouverez une mention comme « DC variable » ou « DC 15 et + » dans l'en-tête de la description du rituel.

La mention « et mieux », à côté de la DC, signifie que le sorcier peut obtenir des effets supplémentaires (ou renforcés) s'il réalise un résultat particulièrement élevé en lançant son test de compétence. Ces effets, et la DC qu'il faut atteindre pour les obtenir, sont précisés dans la description détaillée du rituel. Un sorcier n'a pas besoin d'annoncer qu'il vise ces effets supplémentaires : s'il atteint la DC supérieure, il les obtient automatiquement ;

s'il se contente d'atteindre la DC de base, le rituel est simplement réussi.

Portée : la distance maximale qu'il peut y avoir entre vous et la cible au moment où vous incantez le rituel, pour que celui-ci puisse prendre effet. Si vous vous trouvez à une distance supérieure à la portée du rituel, vous ne pourrez pas atteindre cette cible.

Coût : Le nombre de points de ressources que vous dépensez lorsque vous effectuez ce rituel. Si vous échouez à votre test de compétence, ces points de ressources sont tout de même dépensés.

Durée : Le temps que dure l'effet du rituel, compté à partir du moment où l'incantation s'achève. La durée peut être exprimée en *rounds*, en *tours* ou même en heure ou en jours. Une fois ce temps écoulé, les effets du rituel disparaissent (sauf si le rituel est *maintenu* : cfr. ci-dessous). La mention *instantané* signifie que le rituel a un effet immédiat et non un effet prolongé. La mention *permanent* signifie que les effets du rituel ne disparaissent normalement jamais. Certains rituels ont une durée qui varie selon le *talent* du sorcier : dans ce cas, vous trouverez une mention comme *1 round /pt de talent* ou *1 tour/pt de talent*. Il s'agit bien sûr du talent du sorcier dans ce rituel (rang + bonus sag + conviction).

Coût de maintien : Les effets de certains rituels peuvent être maintenus au-delà de leur durée normale, si le sorcier le souhaite. Dans ce cas, le coût de maintien est le nombre de points de ressources que vous dépensez pour maintenir les effets du rituel durant une période donnée, comptée à partir du moment où sa durée normale se termine. Par exemple : 1 point par round excédentaire. Si le rituel ne peut pas être maintenu, vous trouverez simplement la mention *non* à côté de cette rubrique.

Maintien : cette rubrique ne figure que dans la description de rituels qui peuvent être *maintenus*. Elle précise à quelle condition le rituel peut être prolongé au-delà de sa durée. Généralement, et sauf indication contraire, vous devez soit annoncer que vous prolongez la durée du rituel au moment même où vous terminez son incantation (vous payez aussitôt le coût de cette prolongation en même temps que le coût normal), soit prononcer quelques mots pour prolonger le rituel, juste avant qu'il ne se termine. Pour maintenir un rituel, vous n'avez pas besoin de tirer un nouveau test de compétence.

Sauvegarde : cette rubrique précise si la victime a droit à un jet de sauvegarde pour éviter l'effet du rituel, et de quel type de sauvegarde il s'agit. Par défaut, la DC de la sauvegarde est de 16 ; si ce n'est pas le cas, vous trouverez une autre DC indiquée dans la rubrique *sauvegarde*.

Conditions particulières : Au bas de la description d'un rituel, il sera parfois fait mention de conditions particulières. Si vous ne répondez pas à ces conditions, vous ne pouvez pas apprendre et utiliser ce rituel. Si aucune condition particulière ne figure dans le descriptif, n'importe quel sorcier ou rebouteux peut utiliser ce rituel.

Focus : Si ce rituel peut donner lieu à un *focus* (cfr. page 323), cette rubrique précise tout ce qu'il faut savoir à ce sujet.

Spécial : Si vous trouvez cette rubrique, c'est qu'il existe aussi une application *spéciale* du rituel. Vous pouvez choisir d'utiliser cette application spéciale, plutôt que les effets normaux du rituel. Notez que certaines applications *spéciales* ne peuvent être effectuées que par des personnages répondant à certaines conditions.



LISTE DES RITUELS DE BASSE

MAGIE

Rituels mineurs :

Conjuration de sylphes	Mauvais oeil : faiblesse
Conjuration d'ondines	Mauvais oeil : fatigue
Conjuration d'esprit des morts	Mauvais oeil : paralysie
Conjuration d'esprit mineur	Meneur de meute
Détection des esprits	Protection du logis
Envoûtement	Rituel d'emprunt
Façonnage de talisman	Rituel de vision
Familier de sorcier	Rituel du feu
Focus	Rituel de vitalité
Force du sorcier	Soin de sorcier
Hallucinations	Transfert de sens
Le chemin de l'initié	Torpeur
Lien	Trait enchanté
Marque de la foudre	
Masques d'apparence	



Rituels majeurs :

Tatouage
Bouclier aux esprits
Charmer la bête
Conjuration d'esprit Majeur
Conjuration d'un démon mineur
Conjuration d'un élémentaire
Conjuration d'une salamandre
Dissipation des charmes
Fléau
hybridation
Mauvais oeil : folie
Rituel de garde
Rituel de possession
Rituel du souffre
Sauvegarde de sorcier



Rituels mineurs

Les rituels ci-dessous sont tous considérés comme des rituels mineurs. A moins qu'une *condition particulière* ne figure au bas de leur description, n'importe quel personnage ayant accès aux rituels de Basse magie (sorcier ou personnage suivant la *voie du rebouteux*) peut les apprendre et les utiliser.



Conjuration de sylphes

Temps d'incantation : 2 rounds.
DC : 15 et mieux
Portée : 0
Coût : 4
Durée : 1 tour/pt de talent du sorcier.
Coût de maintien : non
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier d'invoquer des sylphes, des esprits élémentaires de l'air de faible puissance, mais dotés d'une certaine intelligence.

Le nombre de sylphes qui apparaissent dépend du résultat du test de compétence :

Moins de 15 :	aucune (échec)
15 :	une sylphe
19 :	deux sylphes
23 :	trois sylphes
27 :	quatre sylphes

Les sylphes demeureront auprès du sorcier durant 1 tour par point de talent du sorcier dans le rituel, ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou révoquées.

Les sylphes constituent une énigme: on les trouve aussi bien en féerie que dans le plan élémentaire de l'air, et elles semblent tirer leur existence aussi bien de l'un que de l'autre. Les druides les considèrent tout simplement

comme des esprits de la nature capables de se manifester sur notre monde.

Les sylphes ne peuvent être invoquées qu'en extérieur, bien que rien ne les empêche de se rendre ensuite dans un lieu clos. Où que l'on se trouve sur le monde matériel, il y a toujours des sylphes semi-présentes dans l'air, qui se laissent rêveusement balloter par la brise; il suffit au sorcier de les réveiller pour la durée du sort, ce qu'il fait via l'incantation du rituel. La sylphe peut alors agir sur les vents.

Les sylphes ne sont pas à proprement parler sous le contrôle du sorcier, mais elles se mettent volontiers à son service, en toute amitié. Le sorcier n'a pas besoin de se concentrer pour les faire agir, simplement de leur donner mentalement ses instructions.

Les sylphes sont totalement invisibles, sauf avec un sort de Vision Réelle. Elles peuvent s'éloigner du sorcier jusqu'à 450 mètres en extérieur ou 40 mètres en intérieur.

Les sylphes peuvent rendre divers services au sorcier :

- Lorsqu'elles s'éloignent et partent en éclaireuses, elles peuvent lui rapporter ce qu'elles ont vu en murmurant à son oreille dans la brise. Elles sont également à même de lui transmettre directement à l'oreille, en temps réel, toute conversation qu'elles pourraient surprendre, en jouant sur la transmission du son dans l'air; ceci à la condition expresse qu'il n'y ait pas d'obstacle susceptible de bloquer un souffle de vent entre elles et le sorcier (genre porte fermée, murs, tapisseries,...), mais seulement de la distance.
- Inversement, elles peuvent transmettre les paroles du sorcier, même chuchotées, à l'oreille de toute autre personne qui se trouve dans leur portée d'action. Comme avec le sort de mage *Message*, seul le destinataire désigné par le sorcier entendra ses paroles.
- Elles peuvent déclencher des petites rafales de vent sur leur passage, suffisantes pour éteindre des torches et lanternes, attiser ou éteindre un feu de camp, faire balloter une enseigne, etc. elles peuvent également souffler sur les flammes pour les forcer à sortir du feu et à enflammer d'autres objets inflammables, s'il s'en trouve à moins d'un mètre des flammes.
- Elles sont à même de produire un murmure audible par tous dans le vent, plaisant ou angoissant, mais sans véritables paroles articulées.
- Si elles se mettent à deux au moins, elles sont capables de reproduire tous les pouvoirs d'un *Diable de Poussière*, de disperser un sort faisant appel au gaz de niveau 5 ou moins ou de reproduire une *Rafale de Vent* par round.
- Chaque sylphe peut détourner automatiquement une flèche ou un carreau normal(e) par round, si le sorcier lui donne cette instruction spécifique. La sylphe a besoin de plusieurs mètres pour détourner le projectile, qui manquera automatiquement sa cible.
- Enfin, une sylphe peut se sacrifier pour "couper le souffle" d'un adversaire, en réussissant un jet pour toucher (Bonus d'attaque +5, ignore les armures). Elle s'engouffre alors dans le système respiratoire de la victime, faisant le vide d'air. La victime encaisse 1d6 points de dégâts; toute incantation en cours est perdue, toute action interrompue. La sylphe elle-même est alors révoquée.
- Les sylphes peuvent également être utilisées pour souffler dans des voiles, avec un effet sur la vitesse relativement limité (vitesse +20% environ).

Chaque sylphe a deux dés de vie, 10 points de vie en tout et une CA de 16 (touchées par armes +2). Notez qu'étant sans forme, la Détection de l'Invisible ne permet en rien de les localiser; seule une *Vision Réelle* permet de les voir. La compétence *sens d'aveugle* permet de les localiser, avec la même DC qu'une créature de petite taille.

Conjuration d'ondines

Temps d'incantation : 2 rounds.

DC : 15 et mieux

Portée : 0

Coût : 4

Durée : 1 tour/pt de talent du sorcier.

Coût de maintien : non

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier d'invoquer des ondines, des esprits de l'eau, faibles mais dotés d'une vive intelligence (bien que parfois puérule).

Le nombre d'ondines qui apparaissent dépend du résultat du test de compétence :

Moins de 15 :	aucune (échec)
15 :	une ondine
19 :	deux ondines
23 :	trois ondines
27 :	quatre ondines

Les sylphes demeureront auprès du sorcier durant 1 tour par point de talent du sorcier dans le rituel, ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou révoquées.

Les ondines ne peuvent prendre corps que dans l'eau et sont incapables de quitter une masse aqueuse. Elles apparaissent au bout de 1 round d'incantation. Où que l'on se trouve sur le monde, il y a toujours des ondines semi-présentes dans l'eau, qui se laissent rêveusement balloter au gré des courants; il suffit au sorcier de les éveiller, ce qu'il fait via l'incantation. L'ondine peut alors agir sur l'eau.

Les ondines ne sont pas à proprement parler sous le contrôle du sorcier, mais elles se mettent volontiers à son service, en toute amitié. Le sorcier n'a pas besoin de se concentrer pour les faire agir, simplement de leur donner mentalement ses instructions.

Les ondines sont totalement invisibles, sauf avec un sort de *Vision Réelle*. Elles peuvent toutefois former volontairement un corps visible ou un simple visage dans l'eau : dans ce cas, elles apparaissent comme de petites femmes nues, hautes de soixante centimètres environ. Elles ne peuvent pas s'éloigner à plus de 80 m du sorcier.

Les ondines peuvent rendre divers services au sorcier :

- Chaque ondine peut permettre à une créature de respirer sous l'eau pendant un temps indéfini, en se concentrant exclusivement sur cette tâche.
- Les ondines sont capables de communiquer avec le sorcier, à condition que celui-ci ait l'oreille sous l'eau à ce moment. Elles peuvent donc explorer une masse aqueuse et rapporter au sorcier ce qu'elles ont vu. En matière de transmission de message, elles ont le même pouvoir dans l'eau que les sylphes dans l'air.

- Une ondine est capable de transporter de petits objets dans l'eau (max. 6kg/ondine).
- Les ondines peuvent provoquer des courants et des remous; chaque ondine donne au courant une force de 5. Trois ondines qui œuvrent de concert peuvent donc créer un courant de For 15, capable d'égarer la plupart des nageurs. Le courant est large de 1m (et long de 40 m) par ondine qui s'y implique. Un jet de For contre la For du courant permet éventuellement de lui résister ou d'en sortir.
- Sous l'eau ou en surface, une ondine peut attaquer un nageur; dans ce cas, elle doit réussir un jet d'attaque (att +5, ignore les armures) pour s'engouffrer dans le nez et la bouche de la victime. Dès qu'elle attaque, l'ondine forme un corps et apparaît. Si elle arrive à ses fins, le nageur subit aussitôt 1d6 points de dégâts. S'il était en train d'effectuer une incantation, celle-ci est interrompue. En cas de succès, l'ondine elle-même est aussitôt révoquée. Les personnes sous l'effet du sort de *Respiration Aquatique* sont immunisées à ce pouvoir. Une personne doit être immergée au moins jusqu'à la taille pour être vulnérable à cette attaque.
- Les ondines peuvent agiter des vaguelettes furieuses en surface ou créer d'étranges petites sources de lumière sous l'eau.

Les ondines ne peuvent pas pénétrer dans un sort de *Bulle d'Air*. Chaque ondine a deux dés de vie, 10 points de vie en tout et une CA de 16 (touchées par armes +2). Notez qu'étant sans forme, la Détection de l'Invisible ne permet en rien de les localiser; seule une *Vision Réelle* permet de les voir. La compétence *sens d'aveugle* permet de les localiser, avec la même DC qu'une créature de petite taille.

Conjuration d'esprit des morts

Temps d'incantation : 3 rounds.

DC : 15 et +

Portée : toucher

Coût : 5

Durée : 1 round/pt de talent

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V.

En touchant les restes (même parcellaires) d'une personne défunte, vous conjurez l'esprit de cette personne et vous pouvez l'interroger. La DC du rituel est de 15, +1 par tranche de 10 ans écoulée depuis la mort de la personne.

L'esprit se manifeste en déplaçant de petits objets préparés à l'avance. Il ne répond à vos questions que de cette manière; vous devez donc choisir des objets capables de transmettre un message (plaquettes de bois gravées d'une lettre, de mots, de noms, cartes de tarot, objets chargés de valeur symbolique, etc.).

Un *esprit des morts* peut répondre à une question, +1 par tranche de 3 points de talents que vous possédez dans le rituel. Il ne restera de toutes façon pas plus de 1 round/point de talent que vous possédez. Il ne peut fournir que des informations qu'il connaissait de son vivant.

Un esprit des morts ne peut être lié ni à un objet, ni à un tatouage. Pour en savoir plus au sujet de ces entités, reportez-vous à la page 347.



Conjuration d'esprit mineur

Temps d'incantation : variable.

DC : 15

Portée : toucher

Coût : variable

Durée : spéciale

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S.

Ce rituel vous permet de conjurer certains types d'esprits incorporels : *esprit-ressource*, *esprit animal*, *esprit féérique mineur*, ou encore *esprit de protection*. Si le type d'esprit que vous cherchez à conjurer n'est pas disponible à l'endroit où vous vous trouvez, le rituel ne fonctionnera pas.

La DC est toujours de 15, mais le coût en ressources varie selon le type d'esprit choisi :

- **Esprit-ressources (coût 6)** : Cet esprit est une réserve de points de ressources, que vous pouvez utiliser pour effectuer vos rituels. Il est décrit à la page 346. Conjurer un esprit-ressources n'a de sens que si vous le *liez* à vous par un *tatouage* (cfr. page 334).
- **Esprit animal (coût 5)** : Cet esprit peut prendre le contrôle d'animaux normaux. Il est décrit à la page 347.
- **Esprit protecteur (coût 4)** : Cet esprit peut vous protéger de certaines attaques. Les différentes formes d'esprit protecteur sont décrites à la page 349. Conjurer un esprit-protecteur n'a d'utilité que si vous le *liez* à vous par un tatouage.
- **Esprit féérique mineur (coût 3)** : Ces esprits existent partout où la nature présente un intérêt

particulier. Ils sont décrits à la page 348 du présent manuel.

Les trois premiers types d'esprits décrits ci-dessus sont des *esprits éphémères*, c'est-à-dire des énergies invisibles et impersonnelles qui flottent dans l'air à la dérive. La conjuration vise à rassembler ces énergies et à les concentrer en un seul esprit qui pourra vous servir. Un esprit éphémère dispose d'un certain nombre de points de ressources, qu'il dépense au fur et à mesure qu'il agit pour votre compte. Une fois que ces points sont épuisés, il se dissipe simplement et retourne au néant. Il se dissipe de toute façon au bout de 12 heures. Le quatrième type est constitué d'esprits *permanents*, c'est-à-dire de véritables entités incorporelles, invisibles mais dotées d'une personnalité qui leur est propre, et dont la durée de vie peut aller de quelques années à l'immortalité.

Le rituel vous permet de conjurer un seul esprit, qui se retrouve aussitôt sous votre contrôle mental. Pour savoir comment fonctionne ce contrôle, reportez-vous à la page 344. La conjuration d'esprits *féériques mineurs* constitue une exception : lorsque vous agissez ainsi, vous forcez tous les esprits de ce type qui sommeillent dans la nature autour de vous à se manifester, mais vous n'avez aucun contrôle sur eux (cfr. page 348).

Le temps d'incantation dépend également du type d'esprit conjuré. Pour découvrir les règles générales sur les esprits incorporels et mieux connaître leur nature, reportez-vous aux pages 344 à 346.

Détection des esprits

Temps d'incantation : 1 segment.
DC : 12 et mieux
Portée : 3m/pt de talent du sorcier
Coût : 1
Durée : 1 tour
Coût de maintien : 1 point/ même durée
Sauvegarde : /
Composantes : V.

Ce rituel permet au sorcier de détecter la présence d'*esprits* autour de lui, c'est-à-dire toute forme de créature naturellement intangible : *Esprit-ressource*, *esprit mental* et autres esprits pouvant être liés par un sorcier, *spectre*, *âme en peine*, *fantôme*, *sylphes*, *élémentaires*, *serviteurs invisibles*, *esprits féériques*, etc.

La portée de cette détection est un rayon de 3m/talent du sorcier dans le rituel. L'effet de la détection dure 1 tour et peut être maintenu automatiquement (cfr. ci-dessous).

Pour activer le rituel, le sorcier doit simplement réussir un test de compétence contre DC 12. Ceci est normalement suffisant pour repérer tous les types de créatures listés ci-dessus. Le sorcier peut également tenter de repérer des créatures qui ne sont pas naturellement intangibles, mais qui le sont provisoirement devenues par l'effet d'un sort ou d'un pouvoir spécial : un mage en *forme éthérée*, un vampire sous *forme gazeuse*, etc. La DC pour repérer de telles créatures est de 20.

Le sorcier ne peut normalement repérer que des esprits actifs : des esprits *dormants* (par exemple, un esprit mental endormi dans le *tatouage* d'un sorcier ou dans un objet-lien) peuvent toutefois être repérés si le sorcier réussit à atteindre une DC de 20.

Tant que dure l'effet du rituel, le sorcier a une idée précise de la localisation de chaque esprit présent alentour. Si ces esprits sont invisibles, il peut les attaquer comme s'il avait réussi un test de *sens d'aveugle*. De plus, si le résultat de son test de compétence est supérieur à la DC requise de 5 points ou plus, le sorcier a une idée du type d'esprit présent : *mort vivant*, *esprit-ressource*, *esprit-mental*, *serviteur invisible*, *élémentaire*...

Maintenance : le rituel peut être maintenu automatiquement : le sorcier n'a rien à faire pour le prolonger. Il doit simplement annoncer son intention de ne pas mettre un terme à la détection, et dépenser 1 point de ressource par tranche de 1 tour de maintien.

Focus : un *focus* conçu pour ce rituel se met à vibrer tout seul dès que des esprits sont à portée. Vous êtes donc toujours automatiquement avertis de leur présence sans avoir besoin de faire quoi que ce soit. Si vous désirez en savoir plus, vous n'avez plus qu'à effectuer le rituel pour localiser les êtres invisibles avec précision, et éventuellement avoir une idée de leur nature. Le mieux est de concevoir un focus capable d'émettre du son dès qu'il se met à vibrer (par exemple, avec une clochette ou ne serait-ce qu'une petite pièce de cuivre susceptible de tinter sur une barrette de métal) ; de cette façon, vous êtes certain de remarquer les vibrations. Le focus ne s'agit qu'en présence d'esprits éveillés ; des esprits dormants ne suffisent pas à déclencher ses vibrations.

Envoûtement

Temps d'incantation : 1 heure.
DC : 18
Portée : sans limites
Coût : 8
Durée : spéciale
Coût de maintien : /
Sauvegarde : fortitude
Composantes : V, S, M.

L'envoûtement vise à créer un lien entre une personne et sa représentation symbolique (poupée de cire, etc.), pour ensuite affecter cette personne à travers ladite représentation, et lui nuire à distance.

L'envoûteur peut façonner cette représentation comme bon lui semble, en accord avec ses traditions : figurine de cire ou de son, statuette, ... il doit y consacrer en principe au moins une journée complète. L'envoûteur devra inclure dans la représentation une partie du corps de la cible : cheveux, rognures d'ongles, etc., qu'il devra donc trouver les moyens de se procurer.

Ensuite, l'envoûteur peut enchanter la représentation de façon à établir le lien avec la victime, ce qui lui coûte 8 points de ressources. C'est le rituel de basse-magie proprement dit, et c'est à ce moment que prennent place les jets de dés cruciaux. L'incantation du rituel dure environ une heure ; au terme de celle-ci, le sorcier doit lancer un test de compétence en rituel *d'envoûtement* contre DC 18. Si ce test est réussi, la statuette est maintenant enchantée : tout ce que le sorcier lui fera subir sera subi également par la personne qu'elle représente. S'il est raté, le sorcier ne peut plus tenter d'envoûter cette personne tant qu'il n'a pas progressé d'un niveau (ou d'un degré dans la voie du rebouteux).

Tant que le lien est maintenu, le sorcier peut effectuer différentes manipulations sur la statuette pour nuire à sa victime : la plus courante est simplement de « torturer » la statuette pour infliger, à travers elle, du dégât à la cible.

Le sorcier peut torturer la représentation de la manière qui lui convient. La victime ressentira soudain des maux en rapport avec la torture subie par sa représentation. Par exemple, s'il pique la statuette au ventre, la victime ressentira soudain une fulgurante douleur à l'abdomen. S'il l'expose au feu, la victime se sentira prise de fièvres ou de sensations de brûlures intérieures et extérieures. Plus les jours passent, et plus elle se sent malade.

Chaque jour où l'envoûteur passe au moins une demi-heure à torturer la statuette, la victime doit lancer un jet de sauvegarde *fortitude* contre DC 16, sous peine de perdre 1d3 point de constitution. Une fois que son score de constitution tombe à zéro, elle meurt (cfr. règles p.40). Au fur et à mesure que la constitution de la victime diminue, son bonus standard de caractéristique diminue également, et tous les ajustements dus à celui-ci font de même (cfr. les règles sur l'épuisement de la constitution, page 40).

Le lien d'*envoûtement* a une durée spéciale : il est permanent tant que la statuette n'est pas détruite. Cependant, à chaque fois que la victime réussit sa sauvegarde (contre les effets journaliers de l'envoûtement), le sorcier court un risque de 5% cumulatif de subir un *choc en retour* : si c'est le cas, il doit lui-même lancer un jet de sauvegarde en *fortitude*, sous peine de perdre aussitôt 2D6 points de constitution (qu'il pourra récupérer au rythme de 1/nuît de repos, uniquement à partir du moment où il aura brisé le lien). Tirez le D100 tous les jours, et notez bien que, si vous résistez bien à un premier choc en retour, vous pouvez toujours en subir un second peu après. Un lien d'envoûtement peut être brisé aisément par le sorcier ou par tout autre intervenant : il suffit de détruire radicalement la représentation. Dans ce cas, la victime ne subit plus aucun effet et le sorcier ne court plus aucun risque de choc en retour.

Les points de constitution perdus par la victime ne peuvent pas être récupérés tant que le lien avec la statuette est maintenu. Les sorts de *soins* ou de *guérison des maladies* sont inefficaces, à l'exception du puissant sortilège de *guérison* (qui rend instantanément à la victime tous les points de constitution qu'elle a perdus, mais ne la prémunit pas contre des pertes ultérieures). Une fois que le lien est brisé, la victime regagne ses points de constitution au rythme de 1 par jour. La victime d'un envoûtement peut toujours tenter de mettre la main sur la statuette pour la détruire. Si la cible meurt, l'enchantement est également rompu. Si c'est le sorcier qui meurt, l'enchantement persiste tant que la statuette n'est pas détruite, mais le sorcier n'est plus en mesure de torturer la victime (à moins qu'il n'ait prévu un supplice automatique ou permanent – cela s'est déjà vu), et la victime ne subit plus de dégâts.

Vous ne pouvez maintenir qu'un seul *envoûtement* à la fois.

Contre-envoûtement : la compétence peut être utilisée par un autre sorcier pour réaliser un contre – envoûtement et libérer une victime du lien. La DC pour ce faire est la même que pour le rituel de *dissipation des charmes* (cfr. page 339). Le sorcier doit se trouver en

présence de la victime. Il n'est pas nécessaire de disposer de la représentation symbolique pour rompre le lien.

Autres attaques par envoûtement : Certains rituels de Basse magie peuvent être lancés sur une statuette d'envoûtement, plutôt que directement sur la personne qu'elle représente. Quel que soit la distance à laquelle la personne *envoûtée* se trouve, elle est affectée par le rituel à travers la statuette. Si un rituel peut être lancé à travers une statuette d'envoûtement, cela sera précisé dans sa description. De plus, il est possible que le rituel, lancé de cette manière, ait des effets spéciaux (cfr. également description du rituel).



Façonnage de talisman

Temps d'incantation : 4 heures

DC : variable

Portée : toucher

Coût initial : 9

Durée : permanent

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /.

Ce rituel permet à un sorcier de fabriquer un gri-gri ou un talisman protecteur. Un tel talisman protège son porteur contre un certain type de danger : poison, magie, morsure du feu, etc.

Il existe différents types de talisman : chacun d'eux ne protège son porteur que contre un seul type de danger. Un talisman est un objet magique permanent.

Pour fabriquer un talisman, le sorcier doit non seulement dépenser une énergie psychique considérable, mais encore sacrifier un certain nombre de points d'expérience. Les points d'expérience sont dépensés même si le rituel est raté.

Un talisman contre un danger donné ne peut être réalisé qu'à partir d'une matière censée préserver contre ce danger (généralement, il s'agit de minéraux, d'extraits végétaux ou de fragments d'animaux). Par exemple, une pierre nommée *crapaudine* est censée protéger contre les poisons.

Les différents types de talisman possibles, leurs effets, leur coût en expérience et la DC pour les réaliser sont donnés ci-dessous :

Poison (DC 12) : un tel talisman donne à son porteur un bonus de 1 à ses sauvegardes en *fortitude* contre le poison. Le coût en expérience est de 7 points.

Magie (DC 15) : un tel talisman donne à son porteur un bonus de 1 à ses sauvegardes contre toute forme de magie. Le coût en expérience est de 9 points.

Esprit (DC 15) : un tel talisman donne à son porteur un bonus de 1 à toute sauvegarde *mentale*. Coût en expérience : 8 points.

Feu (DC 15) : un tel talisman réduit les dégâts de feu (normal ou magique) subis par la victime de 1 point par dé de dégât. Coût en expérience : 10 points.

Si le sorcier réussit un test de compétence supérieur à la DC de plus de 6 points, le talisman est d'une facture exceptionnelle et son effet est doublé (bonus de 2 à la sauvegarde ou réduction des dégâts de feu de 2 points par dé de dégât). Vous ne pouvez porter sur vous qu'un seul talisman du même type, bien que ses effets puissent se combiner avec ceux d'objets magiques d'un autre type.



Familier de sorcier

Temps d'incantation : 1 jour

DC : 15 et +

Portée : 0

Coût : 8

Durée : permanent

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce sortilège permet au sorcier de créer un lien avec un animal familier, de façon similaire au sort de mage du même nom. Théoriquement, n'importe quel animal normal peut être choisi comme familier. Pour effectuer le rituel, le sorcier doit être mis en présence de l'animal pendant au moins deux heures sur la durée totale de l'incantation (une journée), ce qui peut nécessiter une capture, ou mieux, un début d'apprivoisement (test d'*empathie animale*). Le sorcier doit de toute façon consacrer la journée entière à effectuer l'incantation.

La DC du jet de compétence dépendra de l'animal choisi. La DC de base est de 15, pour des animaux tels que rat,

chat, furet et autres rongeurs. Les animaux ailés (chauve-souris, rapaces, oiseaux...) et les animaux de grande taille (taille supérieure à la taille d'un petit renard) sont plus difficiles à lier que les autres : dans ce cas, la DC du rituel est augmentée à la discrétion du MD. Lier un hibou ou une chauve-souris, par exemple, demandera d'atteindre une DC de 18. Lier un loup aurait une DC de 20, et lier un ours une DC de 25.

Les avantages du lien sont les mêmes qu'avec le sort de mage, avec une seule différence : les points de vie du familier ne s'ajoutent pas aux PV du sorcier. Par contre, le sorcier peut puiser (avec modération !) automatiquement et à volonté dans les *ressources* de son familier pour réaliser des rituels de basse-magie. L'animal familier devient donc une sorte de réserve de points de ressources.

Un animal familier récupère tous ses points de ressources en une seule nuit de sommeil. Un animal familier a un seuil de ressources allant de 1 (rat) à 2 (chien ou loup) ou même 4 (ours).

Si le familier est tué, le sorcier ne subit pas de contre-coup physique, mais devient très déprimé et ne pourra plus utiliser aucun rituel pendant une semaine au moins. Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier (mais s'il est tué, vous pouvez le remplacer).

Focus

Temps d'incantation : 4 heures

DC : 12

Portée : toucher

Coût : 10

Durée : permanent

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier de créer un focus, c'est-à-dire un objet enchanté dont il pourra se servir pour amplifier l'énergie d'un rituel de Basse magie et augmenter ses effets. Chaque *focus* ne fonctionne jamais que pour un seul rituel, au choix du sorcier ; cependant, il s'agit d'un objet magique permanent, qui peut être utilisé à volonté pour effectuer ce rituel. Les focus sont des objets magiques importants, parce qu'ils permettent au sorcier de transformer l'un de ses rituels en un sortilège réellement puissant, et de contourner ainsi les limites de la Basse magie.

Choisissez un rituel de Basse-magie maîtrisé par vous, l'un de ceux que vous utilisez souvent. Choisissez ensuite un petit objet qui ait un rapport symbolique avec ce rituel : par exemple, si vous avez choisi le rituel d'*hallucinations*, un bijou sur lequel vous aurez monté une pierre précieuse ou semi-précieuse associée au rêve. Ensuite, effectuez le rituel (coût : 10 points de ressources) et lancez un test de compétence (DC 12) pour tester sa réussite. Pour réaliser ce rituel, vous devez obligatoirement dépenser 6 Xp, que le test de compétence soit réussi ou non.

Si le test de compétence est réussi, l'objet est maintenant enchanté pour vous aider à réaliser le rituel que vous avez choisi. Lorsque vous l'utilisez pour effectuer ce rituel, le focus augmente votre *talent* de 5 points. De plus, vous bénéficiez d'autres avantages, qui varient selon le rituel choisi : réduction du coût en *ressources*, temps

d'incantation plus court, etc. Si un rituel peut donner lieu à un *focus*, vous trouverez au bas de sa description une liste de ces avantages. Si vous ne trouvez pas cette rubrique, c'est que le rituel ne peut pas donner lieu à un focus. Les rituels qui peuvent bénéficier d'un focus sont notoirement les suivants :

- Détection des esprits
- Hallucinations
- Mauvais oeil, paralysie
- Mauvais oeil, faiblesse
- Mauvais oeil, fatigue
- Force du sorcier
- Soins de sorcier
- Rituel de vitalité
- Masque d'apparence
- Dissipation des charmes

Pour utiliser le focus, vous devez simplement le tenir en main (la méthode classique est de porter le focus en pendentif autour du cou ; de cette manière, le sorcier n'a plus qu'à le saisir aisément d'une main libre pour effectuer le rituel).

Lorsque vous créez un *focus* avec succès, vous devez attendre d'avoir progressé d'un niveau de sorcier (ou d'un degré dans la *voie du rebouteux*) avant de pouvoir en créer un nouveau.

Vous ne pouvez avoir sur vous qu'un nombre limité de focus : ce nombre est égal à votre bonus standard de sagesse. Si vous êtes un sorcier de niveau 7, vous pouvez ajouter 1 à ce nombre, et si vous êtes un sorcier de niveau 12, vous pouvez ajouter 2 à ce nombre. Si vous avez sur vous plus de focus que le nombre maximal qui vous est permis, ils interfèrent entre eux et aucun d'eux ne fonctionne. Vous pouvez tout à fait utiliser un focus créé par un autre sorcier ou rebouteux.

Condition particulière : pour créer un focus, vous devez obligatoirement être un sorcier de niveau 2, ou posséder un degré 6 ou plus dans la *voie du rebouteux*.



Force du sorcier

Temps d'incantation : 4 segments
DC : 15 et mieux
Portée : 0
Coût : 2
Durée : 1 round/pt de talent du sorcier
Coût de maintien : 1/ round excédentaire
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, un sorcier est capable de puiser dans ses *ressources* psychiques pour doper (provisoirement) sa puissance musculaire, pour une durée de 1 round/ point de talent (qui peut être prolongée en payant le coût de maintien).

Lorsqu'un sorcier utilise ce rituel, sa force est augmentée d'un nombre de points dépendant de la DC atteinte par le sorcier lors de son test de compétence :

- DC 15 : +2
- DC 17 : +3
- DC 19 : +4
- DC 21 : +5
- DC 23 : +6
- DC 26 : +7
- DC 29 : +8
- DC 32 : +9

Le bonus standard de force, le bonus de mêlée au toucher et le bonus aux dégâts du sorcier augmentent en conséquence. Ce rituel peut permettre d'atteindre une force maximale de 23. Si le sorcier réalise un résultat inférieur à 15 en lançant son test de compétence, le rituel n'a aucun effet.

Le sorcier ne peut évidemment doper que sa propre force : il lui est impossible de doper la force d'autrui. Dès que le sorcier cesse de maintenir l'effet du rituel, sa force retombe à la normale. En outre, durant les deux premiers rounds qui suivent immédiatement la fin de l'effet du rituel, le sorcier se sent particulièrement faible (sa force est seulement la moitié de la normale durant ces deux rounds). Mieux vaut donc maintenir coûte que coûte l'effet jusqu'à la fin de tout combat.

Pour activer ce rituel, il lui faut au préalable absorber une décoction (préparée à l'avance) à base de certaines plantes. Le sorcier pourra se procurer ces plantes en pleine nature, au prix d'un jet réussi en herboristerie (DC à la discrétion du MD, selon la flore disponible à cet endroit). S'il n'est pas compétent en herboristerie, il lui faudra se procurer la décoction auprès d'un autre sorcier (le prix devrait rester très raisonnable).

Maintien : Le coût de maintien est de 1 point de ressource par round excédentaire. Pour maintenir l'effet du rituel, le sorcier n'a rien d'autre à faire que de prononcer un simple mot (un cri bref) lorsqu'il se sent faiblir. Ceci n'est pas compté pour une action (pas même une action simple).

Focus : Si vous utilisez un focus pour ce rituel, le temps d'incantation est réduit à un seul segment (le temps de saisir brièvement le focus et de prononcer un seul mot). Vous n'avez plus besoin de boire de décoction. De plus, le coût du rituel est réduit à 1 point de ressources, et le coût de maintien est divisé par 3 (1 point tous les trois rounds). Enfin, vous ne subissez plus les deux rounds de faiblesse à la fin de l'effet.

Hallucinations

Temps d'incantation : 3 segments
DC : sagesse de la cible
Portée : 30 m
Coût : 2
Durée : 1 round/ pt de talent du sorcier
Coût de maintien : 2/ même durée
Sauvegarde : annule.
Composantes : V, S.

Par ce rituel, le sorcier affecte l'esprit d'une unique victime, qui devient alors la proie d'illusions angoissantes, similaires à un « bad trip » de junkie.

Le sorcier doit garder sa victime à vue pour pouvoir l'affecter; la portée maximale du rituel est de trente mètres.

Si le rituel est réussi (DC = sagesse de la cible), la victime a encore droit à un jet de sauvegarde *mentale* pour en éviter l'effet. Si elle échoue, elle se met à subir des hallucinations cauchemardesques : par exemple, elle croit que son corps se couvre d'araignées rampantes, que des insectes lui sortent par la bouche, ou encore qu'elle est assaillie par des rats ou des serpents; ou toute autre hallucination capable de provoquer sa terreur.

Une victime de ce rituel n'a droit à aucune action, quelle qu'elle soit, tant qu'elle est affectée; elle ne fait plus rien d'autre que se défendre frénétiquement contre le danger illusoire, ainsi que contre tout autre agression réelle dont elle peut être victime. Tous ses adversaires la frappent avec un bonus de 2 (la victime est désormais incapable de *parer* autant que d'attaquer, puisqu'elle ne peut effectuer aucune action de combat).

Si le sorcier parvient à atteindre une DC de 20, toute victime qui échoue à sa sauvegarde est carrément prise de *panique* : elle s'enfuit à toutes jambes, poursuivie par sa terreur illusoire. Une victime *paniquée* le reste pendant 5 rounds après que l'effet du rituel se soit interrompu. Une victime simplement affectée retrouve tous ses moyens dès que le rituel prend fin.

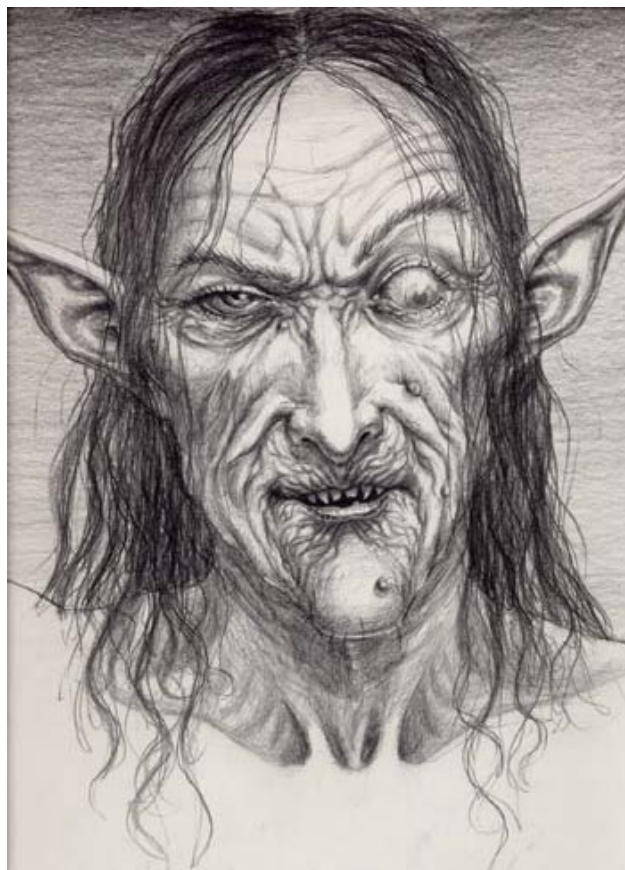
Le rituel d'hallucinations peut affecter toute créature dotée d'une intelligence de 6 ou plus. Les créatures de nature magique ou extra-planaires ne sont pas affectées. Par exemple, un goblin, un géant ou un ogre pourra être affecté, mais pas une araignée géante (sauf si elle est très intelligente), ni un élémentaire.

Maintien : Le rituel peut être renouvelé automatiquement pour la même durée, au prix de 2 points de ressources. Pour ce faire, le sorcier doit juste prononcer quelques paroles en regardant la victime, avant que l'effet ne prenne fin. Ceci prend un seul segment et est compté comme une action simple; la victime n'a droit à aucune nouvelle sauvegarde et le sorcier ne doit lancer aucun test de compétence. Vous ne pouvez prolonger ainsi le rituel que si la cible est toujours à portée. Vous pouvez renouveler le rituel autant de fois que vous le souhaitez.

Focus : Si vous utilisez un focus pour ce rituel, vous n'avez qu'à le brandir devant le regard de la victime pour déclencher le rituel. Le temps d'incantation est donc réduit à un seul segment. Par ailleurs, le coût du rituel est réduit à 1 point de ressources (et le coût de maintien également).

Plutôt que de viser une seule cible (portée : 30m), vous pouvez choisir de brandir votre focus au-dessus de votre tête. Dans ce cas, toutes les créatures se trouvant dans une zone de 10m/10m, directement face à vous, sont affectées par les *hallucinations*. Dans ce cas, le coût du rituel est de 3 points de ressources (le rituel peut être renouvelé de la même manière, pour la même durée, moyennant le même coût).

Via envoûtement : un sorcier qui maintient un *envoûtement* contre une personne peut effectuer ce rituel à travers la statuette. Dans ce cas, la durée de l'effet est de 1 tour/point de talent du sorcier (au lieu de 1 round/ pt de talent). Utilisé au moins une heure par nuit (6 tours), cet effet annule tout le bénéfice du sommeil (la victime ne récupère aucun point d'endurance et ne peut mémoriser aucun sort durant la nuit où il subit des hallucinations).



Le chemin de l'initié

Temps d'incantation : 1 jour.

DC : 15

Portée : spéciale

Coût : 7

Durée : spéciale.

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Par ce rituel, le sorcier cherche à attirer l'attention d'une entité extra-planaire puissante, pour lui proposer de devenir son initié.

Le sorcier doit connaître le nom de l'entité qu'il désire contacter, et se procurer un élément matériel apprécié par cette entité (dont il se servira en tant que composante matérielle). Par exemple, s'il souhaite invoquer *Ksashatish*, un seigneur élémentaire du feu, il aura besoin de flammes.

Le sorcier doit d'abord jeûner une journée complète, puis aller dormir sans manger. Le lendemain matin, il commence à incanter son rituel, en répétant inlassablement le nom de l'entité. Au cours de cette journée, il devra accomplir un acte de nature à plaire à l'entité : par exemple, s'il souhaite attirer l'attention de *Ksashatish*, il pourrait mettre le feu à un village ou un coin de forêt (si ce prince est d'humeur néfaste), ou simplement créer un feu de taille remarquable, mais qui ne nuise à personne (si ce prince est d'humeur plus douce). L'acte doit être approprié, sans quoi le rituel échouera.

Une fois l'acte accompli, le sorcier retourne terminer le rituel avant que la nuit ne tombe. Il lance à ce moment un

test de compétence (DC 15) pour vérifier la réussite du rituel. Ensuite, il s'assied et commence à veiller.

Au cours de la nuit, il y a 50% de chances pour que l'entité se manifeste au sorcier. Elle viendra rarement en personne, et préférera généralement envoyer soit une entité mineure, soit un signe ou une forme de présence spirituelle. Par exemple, *Ksashatish* enverrait peut-être une simple salamandre (l'animal, qui est symboliquement associé au feu), qui s'insinuerait dans la demeure du sorcier et se loverait dans un coin du plancher ; dès que le sorcier s'intéresserait à elle, elle se mettrait à parler d'une voix sourde et grave, qui résonnerait dans la pièce, pour dialoguer avec le sorcier. D'autres entités se manifesteront par des jeux de lumière dans un coin de la pièce, un gros chien noir, des ombres mouvantes, etc. Si le sorcier ne s'intéresse pas au signe ou à la créature envoyé (parce qu'il n'a pas reconnu sa nature), le rituel échoue et cette entité n'enverra plus jamais d'autre serviteur au sorcier, quelques soient ses efforts.

Si l'entité ne se manifeste pas au cours de la nuit, le sorcier peut continuer à veiller les nuits suivantes, jusqu'à ce qu'elle lui donne un signe. A chaque nuit de veille, il y a 50% de chance pour que ce soit le cas. Le sorcier finira bien par entrer en contact avec l'entité, à moins qu'il ne se décourage avant, épuisé par ses nuits de veille (rappelons qu'un personnage qui veille ne regagne aucun point de ressource).

Lorsque le sorcier dialogue avec l'entité (ou son représentant), il argumente pour la convaincre de l'accepter comme initié. S'il sent qu'il intéresse grandement l'entité, il pourrait même négocier quelques avantages (comme le prêt d'un objet magique). Le roleplay déterminera si l'entité accepte le sorcier comme initié, et à quelles conditions (à la discrétion du MD). Rappelez-vous que ceci ressemble un peu à un pacte avec le diable... Si l'entité n'accepte pas le sorcier (ou si aucun accord n'est trouvé entre les deux parties), le sorcier pourra toujours réessayer plus tard (lorsqu'il aura acquis plus de puissance), à moins qu'il n'ait peur d'avoir froissé l'entité, et ne préfère éviter tout contact ultérieur avec elle. Si l'entité accepte le personnage, celui-ci peut maintenant ouvrir *la voie de l'initié*, en payant le coût initial en expérience (au fait... assurez-vous d'avoir assez de Xp en réserve avant d'effectuer ce rituel, sinon vous passerez pour un con !). En général, les entités extra-planaires sont souvent bien disposées vis-à-vis d'une personne qui utilise ce rituel pour les contacter (bien qu'elles ne le montreront pas toujours); cependant, il y a tout à fait moyen de gâcher cette bonne impression de départ par des paroles maladroites...

Normalement, ce rituel est toujours utilisé pour devenir initié. Cependant, sa fonction réelle est simplement d'entrer en contact avec l'entité. Rien ne vous empêche donc de vous en servir pour simplement poser une question à la créature, sans lui proposer de la servir. Cependant, vous aurez besoin d'excellents arguments pour la convaincre de vous aider... de plus, lorsqu'elle entend les paroles rituelles du *chemin de l'initié*, une entité extra-planaire s'attend toujours à une demande d'initiation. Elle risque d'être fort déçagée quand vous lui direz que ce n'est pas le cas... or, très peu d'entités aiment être déçagées...

Si vous n'êtes pas vous-même sorcier, mais que vous désirez néanmoins suivre *la voie de l'initié*, il vous est possible de faire appel à un sorcier pour qu'il effectue ce rituel pour votre compte. Dans ce cas, il devra vous

assister pour toutes les phases de l'opération. C'est lui qui proférera l'incantation, en y incluant votre nom. Mais c'est vous qui devrez accomplir l'acte rituel destiné à plaire à l'entité. C'est vous qui serez contacté par l'entité, à condition, toutefois, que le sorcier demeure auprès de vous pour veiller. Beaucoup de sorciers hésiteront à conjurer ainsi certaines entités qui les effraient, à commencer par les princes démons, aussi devrez-vous sans doute user de persuasion.



Lien

Temps d'incantation : 3 rounds.

DC : 15.

Portée : toucher

Coût : 2

Durée : permanent (jusqu'à destruction)

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Le rituel de *lien* vous permet d'attacher un esprit incorporel (préalablement conjuré) à un objet de votre choix. L'esprit est lié de façon permanente à cet objet et peut donc servir le sorcier (ou toute autre personne entrant en possession de l'objet) chaque jour dans certaines limites. Les règles détaillées pour le *lien* d'un esprit à un objet figurent aux pages 344-345.

Commencez par préparer l'objet, en le purifiant et en traçant certains symboles sur sa surface. Il peut s'agir de n'importe quel objet fixe ou transportable : une porte, un talisman, un bracelet, une bague, une plaquette de bois, un mur... Mieux vaut tout de même choisir un objet assez solide, pour éviter qu'il ne soit détruit. Ensuite, conjurez l'esprit désiré au moyen du rituel approprié. Une fois que l'esprit est en votre présence, donnez-lui un nom (à votre choix), puis exécutez le rituel de *lien*. Ceci force l'esprit à rentrer dans l'objet au lieu de vous servir immédiatement. Si le rituel est réussi, l'esprit est maintenant lié à l'objet et devient *dormant* dans celui-ci (cfr. page 344). Toute personne qui touche cet objet peut *éveiller* l'esprit et lui commander, en prononçant simplement le nom que vous lui avez donné. Eveiller l'esprit est une action qui prend un round (cfr. page 345). Vous pouvez même prêter l'objet à une autre personne, en lui révélant le nom de l'esprit pour qu'il puisse l'utiliser. Enfin, vous pouvez demander à l'esprit de s'éveiller automatiquement et d'attaquer toute personne qui touche l'objet, si son nom exact n'est pas prononcé au même moment.

L'esprit peut agir chaque jour pendant une certaine durée (celle-ci dépend du type d'esprit lié) :

- **esprit permanent (sylphe, ondine, élémentaire) :** s'il s'agit d'un esprit permanent (cfr. page 344) l'esprit ne peut être éveillé qu'une seule fois par jour. Une fois qu'il est éveillé, il vous sert pendant une durée maximale d'une heure, puis se rendort automatiquement jusqu'au lendemain. Vous

pouvez bien entendu lui demander de se rendormir avant qu'une heure soit écoulée.

- **Esprit éphémère (esprit animal, plaintif, mental, froid, chaud, de vision, de colère) :** un esprit éphémère qui est lié à un objet devient permanent. A chaque fois qu'il agit pour vous, il dépense un certain nombre de ses propres points de ressources. Tant que ceux-ci ne sont pas épuisés, l'esprit peut être éveillé à volonté pour vous servir. Une fois que ses ressources sont épuisées, il se rendort automatiquement et ne peut plus être éveillé avant le lendemain. Au cours de la nuit, il régénère automatiquement tous les points de ressources qu'il a dépensé. Cfr. page 344 pour en savoir plus.

Seuls les esprits cités ci-dessus peuvent être liés à un objet.

Si l'objet est détruit, l'esprit est instantanément libéré. Vous pouvez vous-même rompre le lien qui unit un esprit à un objet, en effectuant le rituel de *lien* mais en modifiant certaines paroles (cette action est DC 20 s'il s'agit d'un lien que vous avez vous-même créé, DC 30 dans le cas contraire. Vous devez toucher l'objet pour ce faire).

Si un sortilège de *dissipation de la magie* est lancé sur l'objet, le lien n'est pas brisé, mais l'esprit est forcé de retourner instantanément dormir dans l'objet, et ne pourra plus être éveillé avant le lendemain. Un sortilège de *désenvoûtement* rompt le lien.

Lier un esprit à un objet vous coûte 24 Xp (pour un esprit *mineur*) ou 45 Xp (pour un esprit *Majeur*), mais les *sorciers* peuvent lier gratuitement un certain nombre d'esprits, en fonction de leur niveau (cfr. page 344).

Marque de la foudre

Temps d'incantation : 1 round.

DC : 12.

Portée : toucher

Coût : 2

Durée : permanent (jusqu'à destruction)

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : S, M.

Ce rituel permet d'apposer sur une maison, un arbre, une surface quelconque appartenant au règne minéral ou végétal une marque particulière connue sous le nom de marque de la foudre. La marque aura tendance à attirer la foudre lors des prochains orages (50% par heure d'orage d'attirer un éclair). On se sert de cet artifice pour nuire à quelqu'un et détruire sa demeure ou sa grange.

La marque est aisément reconnaissable pour un sorcier compétent dans ce rituel (bien qu'il en existe plusieurs versions selon les régions). La marque persiste jusqu'à sa destruction (par la foudre elle-même ou d'autres raisons).

Les éclairs sont à considérer comme des sorts de foudre et infligent 1D6 de dégât par rang du sorcier dans la compétence. Bien entendu, ce sont les structures qui sont frappées, et pas directement les gens, mais les dégâts collatéraux (feu, etc.) peuvent tout à fait blesser les habitants.

(notez que si on amène une personne à porter sur elle un objet portant la marque de la foudre, elle risque gros en cas d'orage...).

Spécial : Un sorcier de niveau 7 peut, s'il le souhaite, effectuer ce rituel sous une forme spéciale : au lieu de frapper le bâtiment, la foudre prendra la forme d'une sphère qui rebondira à travers la première pièce frappée. Traitez cet effet comme un sort de *chaîne d'éclairs*, infligeant une base de 8D6 points de dégâts. Cette application est DC 20.



Masques d'apparence

Temps d'incantation : 1 round.

DC : 15

Portée : 0

Coût : 2

Durée : 1 round/pt de talent du sorcier.

Coût de maintien : 1/même durée

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce rituel vous permet de modifier votre apparence aux yeux d'autrui. Votre corps ne change pas, mais pourtant les personnes qui posent les yeux sur vous voient *autre chose* que ce que vous êtes réellement. Vous devez décider à l'avance de ce que les autres verront : cette apparence sera la vôtre pour toute la durée du rituel. Les personnes qui vous observent vous verront automatiquement sous la forme que vous avez choisie, sans qu'aucun test de compétence (*observer*, *chercher*) puisse leur révéler la supercherie. Celles qui ont une raison de mettre en doute ce qu'elles voient auront droit à une sauvegarde mentale (DC 16), mais pas les autres. L'illusion modifie l'aspect de votre corps, ainsi que celui de vos vêtements si vous le souhaitez.

Vous ne pouvez prendre qu'une apparence humanoïde, mais vous pouvez augmenter ou diminuer votre taille apparente de 50% au maximum. De plus, vous pouvez créer des effets surnaturels, tels qu'une absence de visage ou une aura lumineuse, susceptibles d'impressionner vos adversaires. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'un individu existant, sauf si vous portez sur vous une partie de son corps (cheveu, rognures d'ongle, etc). Excepté dans ce cas, la composante matérielle est simplement un objet personnel qui vous appartient, que vous devez tenir dans l'une de vos mains pendant toute la durée du rituel. Il doit s'agir d'un objet qui revête une certaine valeur pour vous, mais jamais une arme.

Maintien : Vous pouvez renouveler automatiquement l'effet du rituel pour une durée équivalente, moyennant une dépense de 1 point de ressources. Pour ce faire, vous devez simplement prononcer un ou deux mots à voix basse avant la fin de l'effet. Ceci n'est pas compté comme une action (pas même une action simple). Vous pouvez prononcer ces mots de façon très discrète pour minimiser les risques que cela ne soit remarqué. Vous pouvez renouveler l'effet plusieurs fois de suite si vous le désirez.

Focus : Si vous utilisez un focus, le coût du rituel est de 1 point de ressources seulement, et sa durée est de 3 tours. L'incantation ne prend plus qu'un seul segment et ne nécessite plus ni gestes ni paroles : vous devez simplement saisir votre focus d'une seule main pour que le rituel prenne effet ou soit maintenu.

Mauvais oeil : faiblesse

Temps d'incantation : 1 segment

DC : 15 ou 20.

Portée : 30 m

Coût : 2

Durée : 1 round/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : 2/même durée

Sauvegarde : mentale

Composantes : V

Lorsque le sorcier prononce ce rituel, une personne ou une créature dont il croise le regard, située à moins de 30 m, est aussitôt prise d'une grande faiblesse. Son score de force est aussitôt diminué de 1 par point de talent du sorcier dans le rituel (une personne dont la force est réduite à 0 s'écroule, incapable d'agir). La victime a droit à un jet de sauvegarde pour échapper aux effets. Ceux-ci perdurent pendant 1 round/point de talent du sorcier.

Cette attaque par le regard est très rapide et peut donc être utilisée en combat au corps à corps sans provoquer d'attaque d'opportunité (attaque gratuite) contre le sorcier. Cependant, si le sorcier agit ainsi, il doit renoncer en échange à toute action de combat dont il dispose pour ce round.

Ce rituel peut affecter toute créature humanoïde, quelle que soit sa taille. La DC est de 15 si la créature est de taille humaine ou inférieure. Si la créature est de taille supérieure à la taille humaine, la DC est de 20.

Une personne ou créature qui réussit sa sauvegarde ne peut plus être affectée le même jour par ce rituel.

Via envoûtement : si vous effectuez ce rituel à travers une statuette d'envoûtement, pour atteindre la victime

quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve, la durée de l'effet est de 6 h.

Focus : si vous utilisez un focus, vous pouvez effectuer le rituel 2 fois par round (2 attaques par le regard), à condition toutefois de garder une main libre pour saisir le focus. De plus, le coût du rituel est seulement de 1 point, et sa durée est le double de la durée normale.



Mauvais oeil : fatigue

Temps d'incantation : 1 segment

DC : 15 ou 20.

Portée : 30 m

Coût : 2

Durée : spéciale

Coût de maintien : /

Sauvegarde : mentale

Composantes : V

Lorsque le sorcier prononce ce rituel, une personne qui croise son regard, située à moins de 30 m, encaisse aussitôt 1 point de fatigue / point de talent du sorcier. La victime a droit à un jet de sauvegarde pour échapper aux effets. Elle peut effacer normalement les points de fatigue encaissés en reprenant son souffle pendant le temps nécessaire (cfr. pages 74-75).

Cette attaque par le regard est très rapide et peut donc être utilisée en combat au corps à corps sans provoquer d'attaque d'opportunité (attaque gratuite) contre le sorcier. Cependant, si le sorcier agit ainsi, il doit renoncer en échange à toute action de combat dont il dispose pour ce round.

Ce rituel peut affecter toute créature humanoïde, quelle que soit sa taille. La DC est de 15 si la créature est de taille humaine ou inférieure. Si la créature est de taille supérieure à la taille humaine, la DC est de 20.

Une personne ou créature qui réussit sa sauvegarde ne peut plus être affectée le même jour par ce rituel.

Focus : si vous utilisez un focus, vous pouvez effectuer le rituel 2 fois par round (2 attaques par le regard), à condition toutefois de garder une main libre pour saisir le focus. De plus, le coût du rituel est seulement de 1 point, et sa durée est le double de la durée normale.



Mauvais oeil : paralysie

Temps d'incantation : 1 segment
DC : 15 ou 20
Portée : 30 m
Coût : 2
Durée : 1 round/pt de talent du sorcier
Coût de maintien : 1 point/même durée
Sauvegarde : mentale
Composantes : V

Ce rituel permet au sorcier de paralyser une personne, rien qu'en croisant son regard et en prononçant quelques paroles. La cible doit être bien en vue et à une distance maximale de 30 mètres.

Cette attaque par le regard est très rapide et peut donc être utilisée en combat au corps à corps sans provoquer d'attaque d'opportunité (attaque gratuite) contre le sorcier. Cependant, si le sorcier agit ainsi, il doit renoncer en échange à toute action de combat dont il dispose pour ce round.

Le sorcier doit lancer un test de compétence contre DC15. Si le jet est réussi, la cible doit réussir aussitôt un jet de sauvegarde *mentale*, sans quoi elle est aussitôt paralysée pour une durée de 1 round par point de talent du sorcier.

Seuls les humanoïdes peuvent être affectés par ce rituel. Ce rituel affecte normalement des humanoïdes de taille petite ou moyenne. Des humanoïdes de grande taille (ogre, géants, etc.) peuvent être affectés également, mais dans ce cas le coût en ressources est doublé et la DC du rituel est de 20.

Maintien : Pour maintenir le rituel, vous devez simplement jeter un regard sur votre victime et prononcer deux ou trois mots, juste avant que l'effet ne prenne fin : ceci vous coûte 1 point de ressource, et prolonge la paralysie pour une nouvelle période de 1 round/point de talent du sorcier. Ceci n'est pas du tout considéré comme une action.

Focus : si vous utilisez un focus, vous disposez de deux attaques par le regard par round (au lieu d'une seule), à condition toutefois de garder une main libre pour saisir le focus. De plus, le coût du rituel est seulement de 1 point, et sa durée est le double de la durée normale.

Une personne ou créature qui réussit sa sauvegarde ne peut plus être affectée le même jour par ce rituel.

Meneur de meute

Temps d'incantation : spécial.
DC : 15 et +
Portée : spécial
Coût : spécial
Durée : spéciale (permanent)
Coût de maintien : /
Sauvegarde : /
Composantes : V, S.

Par ce rituel, le sorcier va chercher à se faire accepter par une meute de loup, puis à en devenir le chef. Il deviendra alors un *meneur de loup*, un *gaste-loup*.

Le rituel se décompose en trois parties, qui doivent être accomplies dans l'ordre. Entre ces trois parties, un certain laps de temps peut s'écouler.

1. Entrée en meute : lorsque le sorcier rencontre la meute de loups, il effectue la première partie du rituel (1 round d'incantation – coût : 5 points de ressources). Dès qu'il commence à incanter, les loups s'arrêtent pour l'écouter, même s'ils étaient en train de l'attaquer. Au terme de l'incantation, le sorcier lance un jet de compétence contre DC 15. S'il le réussit, les loups l'acceptent désormais comme l'un des leurs. Ils ne lui feront plus aucun mal et accepteront sans problème sa compagnie.

Le sorcier doit ensuite partager la vie de la meute pendant au moins deux semaines. Ceci suppose qu'il chasse avec eux, partage leur repas, et se comporte le plus possible comme un loup. Durant cette période, le sorcier ne peut pas quitter la meute, et doit éviter tout contact avec des humains. Au terme de deux semaines (ou plus), vous pouvez effectuer la seconde phase du rituel :

2. Défi : Dressé avec autorité au milieu de la meute, vous incantez pendant au moins 3 rounds (coût : 6 points de ressources). Par les paroles du rituel, vous proclamez en fait votre intention de devenir le chef de la meute. Ceci ne demande aucun test de compétence. Vous pouvez vous attendre à ce que les autres loups vous regardent médusés, mais ils changeront très vite de comportement à votre égard... (avouez aussi qu'il faut être gonflé pour agir comme vous venez de le faire !)

Une fois le défi lancé, les quelques mâles dominants de la meute viendront un à un vous défier pour contester votre autorité. Ceci signifie qu'ils chercheront à vous combattre de façon ritualisée (combat non-mortel). Vous devez accepter et gagner tous ces défis. Cependant, vous ne pourrez pas vous servir d'armes : ce serait montrer votre nature d'humain, et vous seriez aussitôt rejeté de la meute. Vous devrez donc les affronter à mains nues (lutte ou attaques de mêlée à mains nues). Si vous parvenez à battre tous vos adversaires, vous êtes maintenant prêts pour la troisième partie du rituel :

3. La soumission : vous incantez pendant quelques rounds pour sceller votre autorité, et rappeler aux loups que vous en êtes le chef (pas de test de compétence – coût : 5 points de ressources).

Notez que vous pouvez très bien vous arrêter après la première partie du rituel. Dans ce cas, dès que vous

quittez la meute, vous cessez aussitôt d'en faire partie. Mais si cela peut vous servir à éviter d'être dévoré par des loups affamés, ce n'est déjà pas si mal...

Si vous allez jusqu'au bout du rituel, vous êtes maintenant le chef de la meute. Celle-ci vous suivra où que vous alliez, du moment que sa survie reste assurée. Si les loups n'ont rien à manger, si vous ne leur donnez pas signe de vie pendant une semaine ou plus, ou si vous les forcez à demeurer de longues journées au milieu d'humains hostiles, ils vous quitteront rapidement pour ne plus revenir. Mais si vous les traitez bien et que vous respectez leur nature, ils vous serviront et vous aideront.

Le rituel de *meneur de meute* peut être utilisé pour tout autre type de prédateur dont l'organisation est la meute : chacals, hyènes, etc.

Ce rituel est le plus souvent utilisé par le MD pour créer des PNJ intéressants. Comme joueur, il suppose un engagement profond, mais qui n'est pourtant pas inconcevable dans le jeu...

Protection du logis

Temps d'incantation : 1 heure.
DC : 15 (20)
Portée : toucher
Coût : 6 (12)
Durée : 1 an (3 mois)
Coût de maintien : /
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

En utilisant divers symboles (chouettes clouées à la porte, etc.), vous protégez une demeure ou un bâtiment contre les esprits et contre les visiteurs indésirables. Il existe deux versions de ce rituel, et vous pouvez choisir au cas par cas d'utiliser l'une ou l'autre :

- **protection simple** : cette protection est DC 15 et coûte 6 points de ressources. Elle se maintient durant un an. Le bâtiment est protégé comme par le rituel Majeur *bouclier aux esprits*, ce qui empêche tout esprit d'y pénétrer. Les esprits particulièrement puissants peuvent toutefois franchir la protection s'ils réussissent un jet de sauvegarde *mentale*. La DC de ce jet de sauvegarde est égal au résultat de votre test de compétence pour ce rituel. Par exemple, si vous avez réalisé un résultat de 16 pour protéger la demeure du meunier, tous les esprits qui tenteront de pénétrer chez lui devront pour ce faire réussir un jet de sauvegarde *mentale* contre une DC de 16 pour forcer le barrage.
- **Grande protection** : Cette protection est DC 20 et coûte 12 points de ressources. Elle ne se maintient que durant 3 mois. Seules les personnalités qui ont au moins un rang 4 dans le rituel peuvent l'effectuer. En plus des effets de la *protection simple*, vous protégez la demeure par une sorte de rituel d'*hallucinations* permanent. Tout intrus qui pénètre dans le bâtiment est aussitôt la proie d'*hallucinations* tenaces, qui subsistent aussi longtemps qu'il y reste. Le visiteur indésirable aura donc l'impression que la demeure est protégée par diverses créatures ou pièges magiques très puissants. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, à moins que la personne ne mette en doute

ce qu'elle voit. En général, les hallucinations sont crédibles et réalistes, et suffisent à éloigner les voleurs.

Ce rituel est conçu pour protéger des bâtiments d'une ou deux pièces, type chaumière paysanne. Si vous souhaitez protéger des bâtiments plus grands ou plus complexes, vous devrez protéger chaque pièce séparément. Le sorcier peut autoriser une ou plusieurs personnes à pénétrer dans le logis, simplement en prononçant leur nom. Les esprits liés au sorcier peuvent toujours l'accompagner à l'intérieur des bâtiments protégés.



Rituel d'emprunt

Temps d'incantation : 5 rounds.
DC : 14 et +
Portée : 5 m
Coût : 4
Durée : spéciale
Coût de maintien : /
Sauvegarde : /
Composantes : V, S

Le rituel d'emprunt permet à un sorcier de prendre possession du corps d'un animal. Pour ce faire, il doit d'abord réussir à capter l'attention de l'animal de façon à rester les yeux dans les yeux avec lui pendant toute l'incantation du rituel. Ceci demande donc un jet d'empathie animale (DC14). Ce rituel suppose donc que le sorcier ait un bon score d'empathie animale. Si l'animal choisi est le familier du sorcier, aucun jet d'empathie animale n'est nécessaire.

Une fois captée l'attention de l'animal, le sorcier commence le rituel. Au bout de cinq minutes, il transfère son esprit dans le corps de l'animal, du moins s'il réussit un test de compétence. La DC dépend des dés de vie de l'animal choisi :

Moins de 1 DV :	DC 14
1 DV :	DC 16
2 - 3DV :	DC 18
4 - 5 DV :	DC 20
+ de 5 DV :	DC 23

Si l'animal choisi est le familier du sorcier, le test de compétence reçoit un bonus de 5.

Le sorcier peut contrôler entièrement l'animal, bien qu'il n'en gomme pas complètement l'instinct et les pulsions : ainsi, il pourra être tenté par une proie, et sera incapable de suicider son hôte. Pendant le temps de l'emprunt, le corps du sorcier reste endormi, dans une forme d'hibernation.

Pour effectuer le transfert inverse, le sorcier doit à nouveau réussir un jet de compétence contre la même DC (bien qu'il ne dépense aucun point de ressources à ce moment). S'il échoue, il reste pris dans le corps de l'animal. Il ne pourra réessayer le transfert que le lendemain, mais avec un malus (cumulatif) de 1 par jour qui passe sans succéder... C'est le danger de ce rituel :

rester bloqué indéfiniment dans le corps d'un animal, voire même pour toujours...

Si l'animal est tué, le sorcier est instantanément renvoyé dans son propre corps, et subit 3d6 points de dégât.



Rituel de vision

Temps d'incantation : 5 rounds.

DC : 15 et +

Portée : spéciale

Coût : 4

Durée : 1 segment/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Le rituel de vision permet au sorcier d'utiliser un bassin d'eau réfléchissant (ou la fumée d'un feu, ou tout autre moyen propre à sa culture) pour obtenir une vision très brève (quelques segments) en réponse à une question qu'il se pose. Dans tous les cas, l'observation du médium choisi doit se passer dans un lieu obscur.

La DC de base de ce rituel est de 15 ; toutefois, le MD est libre de l'augmenter si le sorcier pose des questions complexes ou s'attaque à des secrets bien gardés (ou pour toute vision qui pèserait fort sur le jeu). Si le résultat du test de compétence est inférieur à 14, aucune vision ne prendra forme. Si le test de compétence est réussi, la qualité de la vision dépendra encore de son résultat : plus il est haut, plus précise sera la vision.

Le MD est libre de donner la vision qu'il souhaite : vision claire, floue, énigmatique, symbolique... un rituel comme celui-ci a pour but de faire avancer le jeu de façon subtile tout en ajoutant à l'atmosphère, pas de donner aux PJs

des réponses toutes faites... par exemple, si le sorcier cherche à savoir où est passé son compagnon disparu, la vision montrera des bribes de décor, mais pas le compagnon lui-même. S'il cherche à savoir qui l'a *envoûté*, il verra apparaître un visage flou.

Rituel du feu

Temps d'incantation : 3 segments.

DC : 15.

Portée : 20 m.

Coût : 5

Durée : 1 round/ pt de talent du sorcier.

Coût de maintien : 1/round excédentaire

Sauvegarde : /

Composantes : V, S

Ce rituel permet au sorcier de commander aux flammes. Il ne fait pas apparaître du feu : il se contente de produire des effets à partir de sources de feu déjà existantes, comme le sort de mage *pyrotechnie*. Le sorcier peut utiliser n'importe quelle source de feu située à moins de 40 m de lui ; s'il y en a plusieurs, il choisit à chaque round celle qu'il souhaite utiliser.

Tant que le rituel est actif, le sorcier peut déclencher de vastes éruptions de flammes, produire de la fumée, ou encore amener le feu à s'étendre dans une direction de son choix. A chaque round, le sorcier peut effectuer l'une des actions ci-dessous (et une seule à la fois) ; il lui suffit pour cela de prononcer un simple mot. Lorsque vous agissez ainsi, vous ne pouvez pas effectuer d'autres actions pour ce round.

- **Langue de feu** : le sorcier peut faire jaillir une longue langue de flammes, qui s'étire à partir de sa source vers la créature de son choix. Il doit pour ce faire réussir une attaque de tir contre la victime (D20 + bonus martial + bonus de Dex). En cas de réussite, celle-ci subit 1D8 points de dégât, +1 par point de talent du sorcier dans le rituel. L'attaque ne peut être parée qu'avec un bouclier ou un pavois, et dispose d'un coup critique exceptionnel : sur un 17-20 pur, la *victime prend feu* (comme l'effet critique du même nom). La langue de feu a une portée maximale de 1 m/point de talent du sorcier. Une source de feu de la taille d'une torche suffit à produire des langues de flammes ; c'est pourquoi, les sorciers utilisent souvent ce rituel avec une simple torche en main.
- **Fumée** : le sorcier génère une bouffée de fumée opaque, qui remplit un volume sphérique égal à 10 fois le volume de la source. Les personnes dans la zone enfumée ne voient plus rien, et subissent en outre 1d4 points de dégâts par round passé dans la fumée. La bouffée de fumée dure 2 rounds, puis se résorbe ; mais les personnes aveuglées le restent encore pendant 1 round après être sorties de la fumée. Cette action nécessite une source de feu équivalente à un bon feu de camp au moins.
- **Etendre / limiter les flammes** : le sorcier peut contrôler un volume de feu de 3 mètres cubes par point de talent. Il peut imposer à ce volume de feu de progresser dans une (et une seule) direction de son choix, au rythme de 8 m/round, pourvu qu'il y ait du combustible dans cette direction (le sorcier étend

l'incendie dans la direction de son choix). Il peut au contraire interdire au feu de s'étendre dans une direction de son choix. Ceci suppose une concentration permanente du sorcier.

Notez qu'une créature en train de brûler constitue une nouvelle source de feu, qui peut désormais être utilisée par le sorcier.

Spécial : au début du rituel, ou à tout moment ultérieur, vous pouvez concentrer toute l'énergie magique dans une seule torche. Ce choix est irréversible (vous ne pourrez plus utiliser les pouvoirs habituels du rituel). La torche elle-même devient alors une arme de mêlée redoutable, qui s'embrase et éructe des flammes puissantes vers vos adversaires, sans toutefois vous blesser. Utilisez-la au corps à corps, dans l'une de vos mains : à chaque attaque réussie, elle infligera 1d6 points de dégât + 1 par point de talent que vous possédez dans le rituel. De plus, elle dispose du même coup exceptionnel que l'attaque par *langue de flammes*, et ne peut être parée qu'au moyen d'un bouclier ou d'un pavois. Vous pouvez prêter la torche à quelqu'un d'autre si vous le souhaitez : elle conservera ses pouvoirs jusqu'à la fin de l'effet du rituel.

Maintien : le maintien est automatique (le sorcier n'a rien d'autre à faire que prononcer un simple mot), et coûte 1 pt de ressources par round excédentaire.

Rituel de vitalité

Temps d'incantation : 1 round.

DC : 12.

Portée : toucher

Coût : 2 (ou multiple de 2)

Durée : instantané

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S

Le rituel de vitalité a deux applications possibles. La DC est toujours de 12 ; le bénéficiaire peut être le sorcier lui-même.

- **Endurance :** sous cette version, le rituel permet au bénéficiaire de récupérer des points d'endurance. La DC est de 12. Par tranche de 2 points de ressources dépensés par le sorcier, la victime regagne instantanément l'équivalent d'un soins mineur (un indice de guérison + 1D6). Vous pouvez dépenser autant de points de ressources que vous le souhaitez.
- **Constitution :** sous cette version, le rituel rend au bénéficiaire 1 point de constitution par tranche de 2 points de ressources dépensés. Le rituel est efficace pour compenser l'épuisement dû aux effets de la *faim*, du *gel*, d'*efforts prolongés*, d'une *maladie* ou de *conditions de voyage détestables*. Il est inefficace pour soigner l'épuisement dû au manque de sommeil, à la soif, à l'abus de pouvoirs reposant sur les ressources (dont la basse magie), ou à des créatures surnaturelles.

Focus : Si vous disposez d'un focus pour ce rituel, la personne soignée regagne 1 indice +1d6 points d'endurance par point de ressource dépensé (ou 1 point de constitution par point de ressource dépensé). C'est la

personne elle-même qui doit tenir le focus en main pendant que vous effectuez le rituel.



Soins de sorcier

Temps d'incantation : 1 round.

DC : 8 et +.

Portée : toucher

Coût : 1 par point de coup soigné

Durée : instantané

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier de guérir une blessure (soin de points de coup). L'effet du soin n'est pas instantané, contrairement aux sorts de prêtre; mais la cicatrisation est automatique et s'effectue à une vitesse bien supérieure à son rythme naturel. Le sorcier peut se soigner lui-même s'il le souhaite.

Ce rituel ne peut soigner qu'une seule blessure à la fois : si vous souhaitez soigner plusieurs blessures distinctes (résultant de plusieurs attaques distinctes), vous devrez donc l'effectuer plusieurs fois de suite. La DC du rituel de soin est de 12. Le sorcier décide à l'avance combien de points de ressources il dépense pour soigner la blessure; si le rituel est réussi, la victime récupérera automatiquement autant de points de coup que de points de ressources dépensés, jusqu'à concurrence de tous les points de coup associés à cette blessure. Par exemple, si Ilwen Valari a subi une entaille à la jambe qui lui a fait perdre 3 points de coup, Mujen pourra guérir complètement cette blessure en dépensant 3 points de ressources (ou la guérir partiellement en dépensant 2 ou 1 point de ressources). La guérison de la blessure s'effectue au rythme de 1 point de coup par heure. Par exemple, si Mujen dépense 3 points de ressources pour soigner l'entaille d'Ilwen Valari, celle-ci récupérera un point de coup la première heure, un la seconde, et un la troisième.

Des blessures distinctes peuvent guérir conjointement (vous récupérez chaque heure 1 point de coup par blessure soignée). En revanche, vous ne pouvez pas effectuer le rituel plusieurs fois de suite sur la même blessure pour en accélérer le rythme de guérison (pour effectuer à nouveau le rituel sur la même blessure, vous devez attendre que les effets du rituel précédent soient accomplis).

Focus : Si vous utilisez un focus pour ce rituel, la victime récupère au rythme de 2 points de coup par heure (au lieu d'un seul), et le coût en ressources est réduit de moitié (arrondi au supérieur) : 2 points de coup pour un seul point de ressources. C'est la personne elle-même qui doit

tenir le focus en main au moment où vous effectuez le rituel.

Transfert de sens

Temps d'incantation : 1 round.
DC : 15
Portée : toucher.
Coût : 2
Durée : 1 heure.
Coût de maintien : 1/ heure au-delà de la première.
Sauvegarde : aucune
Composantes : V, S.

Par ce rituel, le sorcier devient capable de voir par les yeux d'une autre personne, d'entendre par ses oreilles, ou de sentir par ses narines pendant une certaine période (un seul de ces trois effets).

Pour activer l'effet, le sorcier doit d'abord incanter le rituel (ceci prend un round), en y incluant le nom de la personne - cible. Celle-ci doit se trouver à ce moment à moins de 30 mètres du sorcier. A défaut du nom, le sorcier peut utiliser une description sans ambiguïté de la personne. Par exemple, « le guerrier chauve en armure » est acceptable, s'il n'y a personne d'autre qui corresponde à cette description à portée du rituel. Une description abstraite telle que « le voleur de la guilde des cent deniers » ne donnera aucun résultat, mais « l'homme habillé de gris qui ricane tout le temps » pourrait bien fonctionner.

Une fois l'incantation terminée, le sorcier doit toucher de la main la personne-cible pour que l'effet se déclenche. Il dispose pour ce faire de 5 rounds.

Une fois l'effet activé, le sorcier devient capable de voir par les yeux de la personne-cible aussi bien que par ses propres yeux (ou d'entendre par ses oreilles, ou de sentir par ses narines...), quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Ceci n'empêche en rien le sorcier d'utiliser sa propre vue (ou ouïe, ou odorat) quand il le souhaite. La personne-cible n'a droit à aucun jet de sauvegarde, et ne se rend pas compte de l'espionnage dont elle est victime.

Maintien : Pour chaque heure supplémentaire pendant laquelle le sorcier souhaite maintenir l'effet, il doit dépenser 1 point de ressources supplémentaire. Le maintien est automatique. Le sorcier ne peut cependant pas dormir tant qu'il maintient l'effet.

Torpeur

Temps d'incantation : 1 à 3 rounds.
DC : 15
Portée : 13m
Coût : 4
Durée : 1 heure + 1 tour/pt de talent du sorcier
Coût de maintien : /
Sauvegarde : spécial (mental)
Composantes : V

Par ce rituel, le sorcier est capable de plonger lentement l'assistance dans la torpeur, puis dans le sommeil, de la

même manière qu'avec le sort de mage de niveau 1 « sommeil », mais avec un temps d'incantation plus long et avec des effets plus progressifs.

Lorsqu'il incante ce rituel, le sorcier n'effectue aucun geste, mais il se met à murmurer des paroles à voix basse. Il articule soigneusement mais émet très peu de son. Au bout de 1 round de murmures, toutes les personnes dans un rayon de 13 m autour du sorcier sont prises de *torpeur* : elles s'assoupissent lentement, ne souhaitent plus entamer aucune action, et subissent désormais un malus de 3 à tous leurs jets de d20. Au bout de 3 rounds de murmure, elles s'endorment complètement, et ne se réveilleront pas avant une heure +1 tour/pt de talent du sorcier.

Il n'existe pas de limite au nombre de créatures qui peuvent être affectées par une *torpeur* de sorcier. Toute personne présente à moins de 13m sera affectée, sauf celles qui sont sourdes ou se sont arrangées pour ne rien entendre : en effet, l'effet magique est basé sur les murmures du sorcier. Les victimes entendent ce murmure, mais n'en sont pas conscientes. Elles sont éventuellement susceptibles de remarquer que le sorcier remue des lèvres, mais si la torpeur fait déjà son effet, elles ne penseront probablement pas à s'alarmer (au demeurant, peu de gens s'alarmeront en voyant quelqu'un remuer légèrement des lèvres).

La torpeur, puis le sommeil, ne gagnent les victimes que si aucun événement menaçant, brutal, ou nécessitant une réaction urgente ne se manifeste. Par exemple, si le sorcier effectue ce rituel dans une salle d'auberge, l'assistance commencera par se taire, puis s'assoupira peu à peu. Mais si, au deuxième round, une troupe de brigands faisait brutalement irruption dans la pièce l'épée au poing, les personnes affectées seraient brutalement tirées de la torpeur et ne pourraient plus s'endormir, quels que soient les efforts du sorcier (l'effet du rituel est annulé complètement). Une personne déjà gagnée de *torpeur*, mais pas encore endormie, mettra un round complet à se réveiller complètement si un tel événement survient (durant ce round, elle peut agir, mais subira toujours le malus de 3 à tous ses jets). Une personne complètement endormie, en revanche, ne pourra plus du tout être réveillée avant que la durée prévue se soit écoulée. Il est évidemment impossible d'utiliser *torpeur* au beau milieu d'une scène d'action : ce rituel est généralement utilisé dans une situation calme.

Les victimes de ce rituel ont droit à une sauvegarde *mentale* pour éviter le sommeil, mais pas pour éviter la torpeur. Le sorcier lui-même peut réveiller instantanément n'importe quelle victime endormie : il lui suffit pour cela de prononcer son nom. Si le sorcier ne connaît pas le nom d'une personne endormie, même lui ne pourra pas la réveiller.

Les bruits très forts peuvent empêcher les murmures du sorcier de fonctionner.

Seuls les humanoïdes (normaux ou géants) peuvent être affectés par la *torpeur*.

Rituel d'éveil : Vous pouvez vous servir de votre compétence en *torpeur* pour réveiller instantanément toutes les victimes d'un rituel de *torpeur*, de même que les victimes d'un sort de *sommeil* de niveau 1 ou d'un charme de sommeil émanant d'une créature de 4 dés de vie au maximum. Cette action est DC 20 et coûte également 4 points de ressources. Elle ne fonctionne pas

contre le *chant de sommeil* des bardes, ni contre des sorts de niveau 3 ou plus.

Spécial : Alternativement, vous pouvez effectuer ce rituel contre une cible unique, à portée de 20m, même si cette cible est agitée ou en train de combattre. Pour ce faire, vous devez impérativement prononcer le nom exact de la personne, puis incanter vos murmures durant 3 segments seulement. Au terme de l'incantation, la personne s'endormira instantanément, à moins de réussir une sauvegarde *mentale* DC 18 . Cette application ne coûte que 2 points de ressources.

Focus : Si vous utilisez un *focus* pour ce rituel, le temps d'incantation est ramené à 3 segments, juste le temps de brandir votre symbole au-dessus de votre tête et de prononcer à voix haute les paroles du rituel. Toutes les personnes situées dans un arc de cercle de 13 m de rayon face à vous (arc de 150°) s'endormiront instantanément, même celles qui sont en train de combattre. Vous pouvez toujours réveiller une personne rien qu'en prononçant son nom. Le coût est toujours de 4 points de ressources.

Vous pouvez toujours choisir d'affecter plutôt une cible unique ; dans ce cas, vous n'avez pas même besoin de connaître son nom, et le rituel ne vous coûte que 1 point de ressources.

Trait enchanté

Temps d'incantation : 1 round.

DC : 15

Portée : toucher.

Coût : 2 à 6

Durée : 1 heure.

Coût de maintien : /

Sauvegarde : aucune

Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier d'enchanter un ou plusieurs projectiles normaux (flèche, carreau, javelot...) pour une durée de 3 heures. Un projectile enchanté bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et + 4 aux dégâts, et réalise un *coup critique exceptionnel* sur un résultat de 16-20 pur (au lieu de 19-20 pur) ; une fois qu'il a été tiré, sa magie disparaît aussitôt, quel que soit le résultat de l'attaque. Elle disparaît de toute façon au bout de trois heures. Vous pouvez enchanter simultanément jusqu'à trois projectiles (en une seule exécution du rituel), au prix de 2 points de ressources par projectile.



Rituels majeurs

Les rituels Majeurs ne peuvent être effectués que par de véritables *sorciers* d'un certain niveau. Au bas de la description de chaque rituel Majeur figurent des *conditions* qui indiquent quel personnage peut l'utiliser (classe, niveau, etc).



Tatouage

Temps d'incantation : 4 heures.

DC : 15

Portée : toucher

Coût : 3

Durée : permanent

Coût de maintien : /

Sauvegarde : aucune

Composantes : V, S, M.

De tout temps, les tatouages ont été réputés pour conférer un certain pouvoir à leur porteur. La réalité, pour qui connaît la Basse-Magie, est à la hauteur de ces croyances.

Le rituel de *Tatouage* permet à un sorcier de lier un esprit incorporel à son propre corps, en l'emprisonnant dans un pictogramme peint à même sa peau. Lorsqu'un sorcier se *tatoue* en respectant les règles de ce rituel, qu'il conjure l'esprit de son choix, et qu'il le lie au tatouage, l'esprit conjuré devient une sorte d'extension permanente du sorcier, une force qui l'accompagne où qu'il aille, et ne le quittera jamais. La plupart du temps, il reste dormant dans le tatouage; il ne s'éveille que lorsque le

sorcier lui ordonne d'accomplir une action pour lui. Un grand pouvoir est bel et bien contenu dans les tatouages d'un sorcier.

Seuls certains types d'esprits incorporels (listés ci-dessous) peuvent être liés à un tatouage. Le lien par tatouage représente une alternative au *lien* à un objet inerte. Il présente, par rapport à cette dernière méthode, l'avantage de lier l'esprit directement au corps du sorcier, ce qui annule le risque de perdre l'objet - lien. En revanche, l'esprit ne peut pas être prêté à une tierce personne. Certains esprits (*esprit-ressource*, *esprit protecteur*, *esprit morbide*) ne peuvent être liés qu'à un tatouage.

Commencez par vous tatouer la peau de la façon appropriée. Conjurez ensuite l'esprit de votre choix au moyen du rituel correspondant (*conjuración d'esprit mineur*, *conjuración d'esprit Majeur*, *conjuración de sylphe*, etc.). Si vous y parvenez, donnez ensuite un nom à l'esprit, et lancez votre test de compétence dans le rituel de *Tatouage* pour vérifier la réussite du lien. Si le résultat est égal ou supérieur à 15, l'esprit conjuré est lié de façon permanente au tatouage, et il y sommeille désormais en attendant vos instructions. Vous pouvez à volonté l'éveiller en prononçant le nom que vous lui avez donné (éveiller un esprit prend un round et est compté comme une action, au même titre que l'incantation d'un sortilège), pour l'utiliser dans la mesure de ses moyens. Vous disposez d'un lien mental permanent avec lui, qui vous permet de lui donner instantanément vos ordres sans avoir besoin de parler : une relation intime, une symbiose qui peut même modifier le caractère du sorcier. En fait, vous vous habituerez si vite à sa présence permanente qu'il deviendra rapidement une partie de vous-même. Les règles qui concernent l'utilisation d'un esprit lié à un tatouage figurent aux pages 344 à 345.

L'esprit peut agir chaque jour pendant une certaine durée (celle-ci dépend du type d'esprit lié) :

- **esprit permanent (sylphe, ondine)** : s'il s'agit d'un esprit permanent (cfr. page 344) l'esprit ne peut être éveillé qu'une seule fois par jour. Une fois qu'il est éveillé, il vous sert pendant une durée maximale d'une heure, puis se rendort automatiquement jusqu'au lendemain. Vous pouvez bien entendu lui demander de se rendormir avant qu'une heure soit écoulée.
- **Esprit éphémère (esprit ressources, de protection, animal, plaintif, mental, froid, chaud, de vision, de colère, morbide)** : un esprit éphémère qui est lié à un tatouage devient permanent. A chaque fois qu'il agit pour vous, il dépense un certain nombre de ses propres points de ressources. Tant que ceux-ci ne sont pas épuisés, l'esprit peut être éveillé à volonté pour vous servir. Une fois que ses ressources sont épuisées, il se rendort automatiquement et ne peut plus être éveillé avant le lendemain. Au cours de la nuit, il régénère automatiquement tous les points de ressources qu'il a dépensé. Cfr. page 344 pour en savoir plus.

Le lien à un tatouage est permanent. Même le sorcier ne peut pas le rompre de sa propre volonté : seul un sortilège de *désenvoûtement* en est capable (dans ce cas, l'esprit est automatiquement libéré). La puissante *disjonction de Mordenkainen* en est également capable. Si le sorcier meurt, l'esprit sera libéré peu à peu au cours du processus de décomposition du corps.

En cas d'échec du tatouage, l'esprit n'est en rien lié, et vous harcèlera même durant 12 heures (ou plus) en utilisant tous les moyens disponibles pour vous nuire. Il ne cherchera en aucun cas à vous tuer (il a une inhibition à cet égard, puisque vous êtes en quelque sorte son créateur), mais pourra vous poser les pires des problèmes et peut vous blesser gravement. Exception : un esprit ressource ou protecteur n'a pas les moyens de vous nuire.

Lier un esprit à un tatouage vous coûte 24 Xp (pour un esprit *mineur*) ou 45 Xp (pour un esprit *Majeur*), mais les *sorciers* peuvent lier gratuitement un certain nombre d'esprits, en fonction de leur niveau (cfr. page 344). Vous ne pouvez évidemment lier que des esprits que vous êtes déjà capables de conjurer.

Vous pouvez lier deux esprits du même type à deux tatouages différents si vous le souhaitez.

Conditions : pour utiliser le rituel de tatouage, vous devez être au moins un sorcier de niveau 5 ou avoir un degré 10 dans la *voie du rebouteux*.

Bouclier aux esprits

Temps d'incantation : 2 segments.

DC : 18.

Portée : 0

Coût : 5

Durée : 1 round/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : 2/ même durée.

Sauvegarde : aucune

Composantes : V, S, M.

Lorsqu'un sorcier effectue ce rituel, il crée autour de lui un champ spirituel qui repousse toute forme d'*esprit* à plus de 3 m de sa personne. Le sorcier et tous ceux qui se tiennent auprès de lui sont protégés contre le contact de ces esprits et contre tous les pouvoirs magiques dont ils peuvent disposer sous leur forme (naturelle) incorporelle. Toutefois, les esprits directement contrôlés par le sorcier peuvent entrer et sortir librement de la zone protégée. Tous les autres sont repoussés à plus de 3 m, y compris ceux qui se trouvaient déjà auprès du sorcier avant qu'il n'effectue le rituel. Le *bouclier aux esprits* se déplace avec le sorcier.

Les créatures suivantes sont considérées comme des *esprits* et peuvent être affectées :

- **les esprits élémentaires mineurs (sylphes, ondines, etc.)**. Ces esprits ne peuvent pas s'approcher, ni affecter l'élément dont ils sont issus, dans un rayon de 3 m autour du sorcier. Par exemple, une sylphe ne pourra pas jouer sur les vents autour du sorcier.
- **tout type d'esprit qu'un sorcier peut lier dans un tatouage (*esprit ressource*, *esprit mental*, *esprit de colère*, etc.)** : De tels esprits ne peuvent pas s'approcher, ni affecter la zone protégée. Par exemple, un *esprit mental* ne pourra pas effleurer le sorcier et ses compagnons, et sera donc incapable de leur transmettre son *humeur*, ni d'agir sur eux de quelque manière que ce soit. Un *esprit morbide* ne pourra pas prendre possession du sorcier ou de ses compagnons.

- **Les morts-vivants immatériels (âmes en peine, spectre, fantôme, banshee...)** : ces esprits sont incapables de s'approcher du sorcier. Ils ne peuvent donc pas le toucher physiquement, ni lui, ni ses compagnons dans un rayon de 3 m autour de lui. Cependant, leurs pouvoirs magiques peuvent toujours affecter les personnes derrière le bouclier : par exemple, le cri d'un *Banshee* sera toujours mortel pour le sorcier et ses amis.
- **Les esprits féériques** : Ces esprits ne peuvent pas s'approcher. Toutefois, ils peuvent toujours nuire aux personnes protégées de façon indirecte (par exemple, un esprit féérique en grande colère pourrait abattre un arbre mort sur le sorcier ou diriger contre lui des animaux furieux). Les *éclaircs* d'un feu follet sont considérés comme étant une extension de lui-même et ne peuvent pas nuire au sorcier.
- **Démons immatériels** : toute forme de démon qui n'est pas capable de prendre une forme physique est incapable de franchir le bouclier. Il ne pourra pas se servir d'attaques basées sur le contact contre le sorcier et ses compagnons, mais pourra toujours utiliser d'autres types de pouvoirs magiques.

Les élémentaires véritables (à 8 dés de vie et plus) ne sont pas affectés, de même que les créatures qui disposent d'une forme physique mais se sont rendus provisoirement immatériels par l'usage d'un pouvoir magique ou d'une capacité naturelle (*forme éthérée*, etc.), ou les esprits qui ont pris possession d'une créature vivante (par exemple, un esprit totem incarné).

Conditions : pour pouvoir utiliser le rituel de *Bouclier aux esprits*, vous devez être au moins un sorcier de niveau 5.

Charmer la bête

Temps d'incantation : 1 round + 2 tours.
 DC : 20
 Portée : 30 m
 Coût : 4 + 8
 Durée : spéciale
 Coût de maintien : /
 Sauvegarde : mentale
 Composantes : V, S, M.

Ce rituel en deux parties permet à un sorcier d'appriivoiser une créature normale ou monstrueuse, et éventuellement d'en faire une alliée durable. Il ne peut affecter que des créatures biologiques, issues du plan matériel primaire. Il ne peut pas affecter des créatures douées de la parole. Ainsi, un griffon, un hippogriffe, une manticoire, une baleine, une licorne, ou même un catoblépas pourraient être apprivoisés, mais pas un ogre (doué de la parole), un géant (doué de la parole), un élémentaire (extra-planaire), un démon (extra-planaire), un mort-vivant (non biologique), une harpie (douée de la parole), un lutin (idem) ou un feu follet (non-biologique).

Pour effectuer avec succès ce rituel, le sorcier doit impérativement se procurer une partie du corps de la bête qu'il souhaite charmer : poil, plume, griffe, écaille, etc. Ensuite, en présence de la bête elle-même, il prononce les

paroles du rituel (temps d'incantation : 1 round – coût : 4 points de ressources). La créature a droit à un jet de sauvegarde mentale contre une DC de 16. Si elle échoue, elle est désormais sous le charme du sorcier : cela signifie qu'elle se sent en confiance en sa présence, et ne lui fera aucun mal, ni à lui, ni à toute personne qu'il lui présente comme un allié. Cependant, le sorcier ne peut pas lui donner d'ordre ou lui commander de quelque manière que ce soit. Les effets du charme perdurent pendant 1 tour/point de talent du sorcier ; après quoi la créature retrouve son comportement normal, et éventuellement son agressivité. Si le sorcier ou ses alliés attaquent la créature entre-temps, elle est instantanément libérée du charme.



S'il le souhaite, le sorcier peut aller plus loin et apprivoiser durablement la créature charmée. Pour ce faire, il s'approche d'elle et procède à l'*échange des sangs* : en s'infligeant une légère coupure, et en faisant de même à la créature, il mélange son sang avec celui de la bête. Puis il prononce la seconde partie du rituel, ce qui demande la réussite d'un second test de compétence (temps d'incantation : 2 tours – coût : 8 points de ressources). Dans ce cas, le sorcier et la créature sont désormais amis et liés pour une durée indéterminée (les effets sont permanents). La bête suivra le sorcier s'il le lui demande, l'aidera, pourra lui servir de monture et combattra pour lui s'il est menacé. D'un autre côté, le sorcier lui-même doit se montrer aimant et secourable vis à vis de son allié monstrueux. S'il la traite mal ou ne respecte pas sa nature, la créature le quittera. Ceci peut susciter des difficultés : n'oubliez pas qu'il vous faudra nourrir la créature et lui permettre d'agir (au moins de temps en temps) en accord avec son tempérament naturel. Par exemple, entretenir un pégase est facile, mais nourrir et héberger une manticoire peut poser de sérieux problèmes avec les villageois...

Vous ne disposez d'aucun lien mental avec la créature : il vous faudra donc apprendre à communiquer avec elle d'une façon ou d'une autre. Par exemple, vous pourriez lui apprendre quelques « trucs », ou bien à réagir à quelques ordres simples.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul ami monstrueux à la fois. Si vous procédez à l'échange des sangs avec une seconde créature, la première est instantanément libérée et vous quittera aussitôt. Vous ne pouvez procéder à l'échange des sangs qu'avec une créature dotée d'un nombre de dés de vie égal ou inférieur au vôtre : une créature plus puissante que vous ne pourra pas devenir votre ami monstrueux.

Conditions : Sorcier de niveau 5.

Conjuration d'esprits Majeurs

Temps d'incantation : variable.

DC : variable

Portée : à vue ou spécial (selon le type d'esprit)

Coût : variable.

Durée : 1 jour/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet à un sorcier de conjurer certains types d'esprits incorporels Majeurs : *esprit totem*, *esprit féérique Majeur*, *esprit mental*, *esprit froid*, *esprit chaud*, *esprit plaintif*, *esprit de colère*, *esprit de vision*, *esprit morbide*.

Si le type d'esprit que vous cherchez à conjurer n'est pas disponible à l'endroit où vous vous trouvez, le rituel ne fonctionnera pas.

Le temps d'incantation, la DC de la conjuration et son coût en ressources varient selon le type d'esprit choisi. Les deux premiers types d'esprits décrits ci-dessous sont des esprits *permanents* : ils ne peuvent jamais être liés, et ne sont pas à proprement parler sous votre contrôle.

- **Esprit féérique Majeur (DC 24, coût 10, temps d'incantation 20 rounds)** : Les esprits féériques existent dans la plupart des forêts, des rivières et des montagnes, mais ils se montrent rarement. La conjuration vous permet de forcer l'esprit féérique local à se manifester à vous pendant quelques rounds, mais ne le place pas sous votre contrôle : si vous souhaitez obtenir son aide, il vous faudra le convaincre. Ces esprits sont décrits à la page 355.
- **Esprit totem (DC 24, coût 13, temps d'incantation 5 rounds)** : un esprit - totem, seigneur spirituel d'une race animale, ne peut être conjuré qu'en présence d'un représentant de l'espèce qu'il gouverne. S'il y a des animaux (n'importe lesquels) à portée, vous pourrez toujours vous tirer d'un mauvais pas en conjurant leur esprit-totem : il est probable qu'il puisse vous aider. L'esprit n'est pas sous votre contrôle mais se met à votre service pendant une durée de 2 tours/point de talent que vous possédez dans le rituel. Ces esprits sont décrits à la page 349.

Les 7 esprits décrits ci-dessous sont tous des esprits *éphémères* (cfr. page 344), qui se retrouvent directement sous votre contrôle mental lorsque vous les conjurez. Tous peuvent être liés, soit à un tatouage, soit à un objet, soit aux deux. Le temps requis pour les conjurer est toujours de 10 rounds. L'esprit demeure auprès de vous pendant 12 heures, ou jusqu'à ce que ses *ressources* soient épuisées (cfr. page 344).

- **Esprit plaintif (DC 20, coût 11)** : Ces esprits sont capables d'émettre une plainte lugubre qui glace d'effroi vos adversaires. Ils ne peuvent être conjurés que dans des endroits où un événement très dramatique a eu lieu quelques jours auparavant. Ils sont décrits à la page 350.
- **Esprit mental (DC 20, coût 11)** : Ces esprits influencent le mental des humanoïdes. Ils ne peuvent être conjurés que dans des centres d'habitat (tribu, village, ville) où la population est dense. Ils sont décrits à la page 350.

- **Esprit froid (DC 20, coût 11)** : ces esprits annulent toute énergie avec laquelle ils rentrent en contact. Ils ne peuvent être conjurés que de nuit. Cfr. page 351.
- **Esprit chaud (DC 20, coût 11)** : Ces esprits, aussi appelés *esprits solaires*, sont capables de réchauffer l'atmosphère, d'annuler des attaques par le froid, voir même de brûler. Ils ne peuvent être conjurés que sous la pleine lumière du soleil. Cfr. page 352.
- **Esprit morbide (DC 24, coût 15)** : Ces esprits ont un contact funeste, voir mortel. Ils ne peuvent être conjurés que dans des endroits où un événement macabre ou violent a eu lieu peu de temps auparavant. Cfr. page 352.
- **Esprit de vision (DC 20, coût 9)** : Ces esprits vous transmettent directement ce qu'ils voient et entendent. Ils ne peuvent être conjurés qu'auprès d'une large surface réfléchissante (mare, lac, rivière, surface de glace lisse...). Cfr. page 354.
- **Esprit de colère (DC 20, coût 11)** : Ces esprits ne peuvent être conjurés que lorsque les éléments sont déchaînés. Ils sont capables de restituer cette fureur. Cfr page 354.

Les règles qui concernent le contrôle mental que vous exercez sur les esprits, et la façon de les utiliser, figurent à la page 344.

Conditions : Sorcier de niveau 7. Notez qu'un esprit morbide ne peut être conjuré que par un sorcier de niveau 11 ou plus.

Conjuration d'un démon mineur

Temps d'incantation : 2 heures.

DC : 20

Portée : spéciale

Coût : 12

Durée : 1 jour/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet à un sorcier de conjurer une créature démoniaque mineure : un *quasit* ou un *diablotin*. Pour effectuer le rituel, le sorcier doit d'abord se procurer un cadavre humain encore chaud (max 3 heures après la mort), qui servira d'hôte et de *portail* pour la créature conjurée. Ensuite, le sorcier s'entaille légèrement pour verser quelques gouttes de son propre sang sur le corps ; puis il prononce l'incantation du rituel. Au terme de deux heures d'incantation, le démonet apparaît soudain, assis sur le cadavre, et se met au service du sorcier. Il le servira du mieux qu'il peut pour une durée de 1 jour/point de talent. Au terme de cette période, il repartira sur son plan d'origine.

La première fois que vous conjurez un démon mineur, vous êtes pratiquement certain qu'il vous servira fidèlement. Les fois suivantes, vous découvrirez qu'il devient un rien plus ironique, voire même plus sournois à votre égard (ce sera toujours la même créature qui répond à votre appel). A partir de ce moment, il commence généralement à comploter pour vous amener à devenir initié du prince démon qu'il sert. S'il remarque que ses efforts sont infructueux, et que vous n'avez réellement

aucune intention de servir son propre maître, il finira par préférer provoquer votre perte. Dans ce cas, il essaiera d'accomplir derrière votre dos des actes susceptibles de vous nuire, tout en s'acquittant à la lettre des ordres que vous lui donnez. Il n'y a qu'une seule solution pour l'empêcher de nuire: exercer des menaces avant qu'il ne les commette. Pour ce faire, vous devez prononcer en sa présence une partie supplémentaire du rituel (aucun coût en ressources), spécialement conçue à cet effet, et réussir un test de talent contre DC 20 (en plus du test nécessaire à la conjuration). En cas de réussite, la créature sera subjuguée et n'osera vous faire aucun coup bas jusqu'à ce qu'elle retourne sur son plan. En cas d'échec, elle est libre d'agir comme bon lui semble. Si vous conjurez à nouveau la créature, elle aura tendance à reprendre son comportement sournois, et vous devrez réitérer vos menaces. Il est impossible de renvoyer un démon mineur sur son plan avant le terme de sa période de service.

Si vous êtes *initié* d'un prince démon, vous êtes considérés automatiquement comme ayant 4 rangs de plus dans ce rituel. La créature vous servira toujours fidèlement.

Conditions : Sorcier de niveau 5 ou plus uniquement.

Conjuration d'un élémentaire

Temps d'incantation : 10 rounds.
DC : 20 et mieux
Portée : 300 m (dist. max entre sorcier et créature)
Coût : 15
Durée : 1 heure + 1 tour/pt de talent du sorcier
Coût de maintien : /
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier de conjurer un élémentaire appartenant à l'un des quatre types habituels (feu, eau, terre, air). Il fonctionne exactement comme le sort de mage du même nom, si ce n'est que la puissance de l'élémentaire conjuré dépend du résultat du test de compétence du sorcier :

DC 20 : élémentaire à 8 DV
DC 24 : élémentaire à 12 DV
DC 28 : élémentaire à 16 DV
DC 32 : élémentaire à 20 DV

Le sorcier décide quel type d'élémentaire il souhaite conjurer au moment même où il effectue le rituel. Pour effectuer la conjuration, il doit obligatoirement se trouver en présence (à moins de 10m) d'une grande quantité de l'élément approprié : étendue d'eau pour un élémentaire d'eau, bûcher pour un élémentaire de feu, etc. En effet, l'élémentaire conjuré est un esprit incorporel; pour agir, il a besoin de s'incarner dans son élément.

Le sorcier doit obligatoirement se concentrer sur l'élémentaire en permanence pour le contrôler ; il court les mêmes risques qu'un mage en ce qui concerne les chances que l'élémentaire lui échappe (AD&D 2^e édition).

Un élémentaire peut être lié à un objet (mais non à un tatouage). Dans ce cas, vous ne courrez aucun risque qu'il vous échappe. Cependant, l'élémentaire lié est toujours un esprit incorporel, et il a toujours besoin d'une grande

quantité de son élément pour s'incarner. Vous ne pouvez donc pas l'éveiller s'il n'existe pas une quantité suffisante de cet élément à moins de 10 m de vous.

Chant de contrôle : Vous pouvez utiliser ce rituel pour prendre le contrôle d'un élémentaire que vous n'avez pas vous-même conjuré. Cette application du rituel prend 1 round seulement, et ne vous coûte que 4 points de ressources. Vous devez vous trouver vous-même à moins de 50 m de l'élémentaire dont vous souhaitez prendre le contrôle, et vous mettre à chanter les paroles du rituel. La DC du chant de contrôle est la même que pour conjurer un élémentaire de cette puissance (DC 20 pour un élémentaire à 8 DV, etc.); en cas de réussite, l'élémentaire passe aussitôt sous votre contrôle, même s'il était actuellement sous le contrôle d'un mage ou d'un autre sorcier. S'il était sous le contrôle d'un druide ou d'un prêtre d'une religion élémentaire, la créature ne tombera pas sous votre contrôle, mais refusera de vous attaquer. Vous pouvez vous servir du chant de contrôle pour reprendre le contrôle d'un élémentaire qui vous a échappé.

Conditions : Sorcier de niveau 7 ou plus (pour le chant de contrôle seulement). Pour conjurer effectivement un élémentaire, vous devez être au minimum un sorcier de niveau 10.



Conjuration d'une salamandre

Temps d'incantation : 1 heure.
DC : 20
Portée : 300 m (dist. max entre sorcier et créature)
Coût : 9
Durée : 1 jour
Coût de maintien : /
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier conjure une grande salamandre, c'est-à-dire un puissant esprit du feu. Pour ce faire, il doit d'abord créer un bon brasier, en utilisant pour ce faire des matières inflammables vivantes (bois vert). Ensuite, il doit se procurer une salamandre normale (l'animal), et la jeter dans le feu. Au lieu de se consumer, l'animal grandira soudain et servira de corps hôte pour l'esprit extraplanaire. Celui-ci se mettra au service du sorcier pour une durée de 1 jour. Au terme de cette période, elle se dissipe en flamme, et l'animal hôte se consume.

L'élémentaire conjuré peut soit garder la forme d'une salamandre normale, capable de buter le feu à volonté à toute matière inflammable non-vivante par un simple contact, soit prendre la forme d'une *salamandre* (le monstre, décrit dans le manuel correspondant). Il peut passer à volonté de l'un à l'autre.

Conditions : Sorcier de niveau 6.



Dissipation des charmes

Temps d'incantation : 1 segment.

DC : 18 et mieux

Portée : 0

Coût : 4

Durée : instantané.

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S

En touchant une personne et en prononçant un simple mot, le sorcier dissipe tout les effets magiques qui affectent actuellement cette personne, y compris les sortilèges protecteurs. Si la cible n'est pas consentante, le sorcier devra réussir une attaque au corps à corps (à mains nues en mêlée, ou en lutte) contre elle.

Au moment où il touche la personne, le sorcier lance un test de compétence en *dissipation des charmes* : le résultat indique quels sortilèges et rituels sont dissipés, et lesquels sont trop puissants pour être affectés.

- **Sorts** : la DC pour dissiper un sortilège est de 16 + 2x le niveau du sort.
- **Rituels** : La DC est égale à 18 + le score de conviction de la personne qui a effectué le rituel que vous cherchez à dissiper.
- **Pouvoirs magiques de créatures** : la DC est de 18 + le nombre de dés de vies de la créature en question.

Tous les sortilèges que le résultat atteint permet de briser sont dissipés simultanément ; ceux pour laquelle le résultat est insuffisant (inférieur à la DC requise) résistent. Par exemple, si le sorcier se sert de ce rituel pour toucher une personne protégée simultanément par les sorts de

protection contre le mal et de *protection contre les projectiles normaux*, et qu'il obtient un résultat de 19, il parviendra à annuler *protection contre le mal* (sort de niveau 1, DC 18), mais pas *protection contre les projectiles* (sort de niveau 3, pour lequel il aurait fallu obtenir un 22). S'il avait obtenu un 22, il aurait dissipé les deux sortilèges d'un seul coup. De même, si le sorcier souhaite dissiper de cette manière un *bouclier aux esprits* lancé par un sorcier de niveau 9, il devra obtenir un 23 (18 + score en conviction 5).

Ce rituel est généralement utilisé par les sorciers pour libérer une personne des effets d'un sortilège (par exemple, *charme* ou *paralyse*), ou pour abattre les défenses magiques d'un ennemi.

Les effets magiques permanents (aura de protection contre le mal permanente, etc.) qui affectent la cible sont neutralisés pour 3d6 rounds, puis reprennent effet normalement; de même pour tout objet magique personnel actuellement utilisé par la cible (bracelets de protection, talisman, épée magique, cape de vol, anneau d'invisibilité, etc.). Une folie magique permanente ou une métamorphose magique ne peuvent pas être annulés de cette manière. Les fioles et autres objets à usage unique portés par la cible ne sont pas détruites. Les *tatouages* portés par la personne ciblée ne peuvent pas être dissipés de cette manière. Un sort de *charme* ou de *domination* peuvent être rompus de cette manière, mais pas la possession durable d'une victime par un esprit intrus qui a investi son corps, ni le lien résultant d'un rituel d'*envoûtement* ou de *possession*. Pour contrer de tels effets, vous devez utiliser les rituels d'envoûtement ou de possession d'une façon spéciale (cfr. pages 321 et 342).

Lorsqu'un effet de sort zone est spécifiquement centré sur une personne, et que cette personne est frappée par *dissipation des charmes*, le sortilège est entièrement annulé. Par exemple, *protection contre le mal sur 3 m* est un sort zone centré sur son incantateur, et qui protège également toutes les personnes réunies dans un rayon de 3 m autour de lui. Si l'incantateur est atteint avec succès par une *dissipation des charmes*, la protection disparaît totalement, et ni lui, ni les personnes groupées autour de lui ne sont plus protégées.

Dissipation des charmes permet également d'annuler une marque magique (*glyphe de garde*, *marque de la foudre*, *rituel de garde*, *piège à feu*, etc.). Le sorcier doit pour ce faire toucher directement la marque, et lancer un test de compétence (la DC dépend également du niveau du sortilège ayant généré la marque, ou de la conviction du sorcier qui l'a créée). En cas de réussite, la marque est détruite; dans le cas contraire elle se déclenche automatiquement (s'il s'agit d'une *glyphe* ou d'un *piège à feu*) ou reste en tout cas en place (dans les autres cas).

Focus : S'il se sert d'un focus conçu pour ce rituel, le sorcier peut atteindre une cible située à une distance maximale de 150 m, sans devoir la toucher physiquement. Il lui suffit pour ce faire de tendre le focus vers la cible et de prononcer le mot déclencheur. Le coût en ressources reste le même, mais un focus en *dissipation des charmes* vaut toujours la peine parce qu'il permet d'abattre, à distance, des protections qui empêchent vos esprits d'approcher la cible (*protection contre le mal* notamment).

Si le sorcier touche physiquement la cible avec le focus, le coût en ressources est réduit à 2.

Conditions : Sorcier de niveau 6 ou plus.

Fléau

Temps d'incantation : 1 heure ou plus.

DC : 20

Portée : 0

Coût : 15

Durée : 1 semaine/rang du sorcier.

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Le rituel de *fléau* permet au sorcier de déclencher une catastrophe naturelle animale (nuée de sauterelles, grande quantité de rats, nuées d'insectes, bandes de chiens errants ou meutes de loups, grande quantité de corbeaux, etc.) dans un territoire de son choix.

Pour lancer ce rituel, le sorcier doit avoir en main une motte de terre provenant du territoire qu'il souhaite viser, et se tenir en bordure de ce territoire. Au cours de l'incantation, il en fait lentement le tour en marchant, s'arrêtant en divers endroits pour proférer les paroles de l'incantation. Ceci prend au moins une heure, sans doute davantage. Au terme de l'incantation, le territoire visé est maudit : il attire aussitôt un grand nombre d'animaux de même nature, capables de causer du dégât. Le type d'animaux qui répond à l'appel du sorcier sera toujours le premier disponible dans la région. Par exemple, si le territoire visé contient des sauterelles ou des mouches, ces insectes se multiplieront rapidement dans des proportions anormales pour former de nombreux essaims. S'il y a beaucoup de chiens errants dans la région, ils deviendront anormalement agressifs et s'assembleront en bandes qui convergeront toutes vers le territoire visé. Bien entendu, les fléaux disponibles varient également selon la saison (par exemple : guêpes, mouches et frelons seront indisponibles en hiver). Il existe presque toujours un fléau potentiel dans un territoire ou à proximité de celui-ci ; si ce n'est pas le cas, le fléau sera importé d'une région voisine (par exemple, un nuage de sauterelles peut franchir de grandes distance en peu de temps). Le sorcier peut chercher à prévoir quel type de fléau sera conjuré, en se renseignant sur la faune du territoire visé, mais il n'aura jamais de certitude quant au résultat.

Après l'incantation, le fléau mettra toujours deux ou trois jours avant de prendre sa pleine ampleur (pendant ces journées, il commencera à se manifester graduellement). Les dégâts effectués par le fléau dépendront de la nature des animaux conjurés : par exemple, des nuées de sauterelles se contenteront de ravager les récoltes, tandis que des chiens errants assemblés en bandes (ou des loups) attaqueront sauvagement toute personne isolée, et que des essaims de frelons pourraient bien tuer ceux qui sont pris dedans. Le fléau persiste durant une semaine/rang du sorcier, mais celui-ci peut y mettre un terme quant il le souhaite, en renversant simplement la motte de terre qui lui a servi à incanter le rituel au cœur du territoire (si quelqu'un arrive à lui dérober la motte de terre, il peut mettre lui-même fin au fléau en procédant de la même manière). Les habitants du territoire visé peuvent toujours chercher à exterminer le fléau, s'ils en ont les moyens : par exemple, une chasse au loup est envisageable, mais il est très difficile de se débarrasser d'insectes.

La zone d'effet d'un *fléau* est un territoire de 500 m de côté/rang du sorcier. Il est dangereux de lancer un fléau, parce qu'on ne peut jamais prévoir ce qu'il deviendra au

terme de la durée du rituel : le plus souvent, il se dissipe, mais il arrive qu'il migre vers les territoires voisins.

Le sorcier ne contrôle pas le fléau : il ne fait que l'attirer sur la zone. Il est par exemple impossible de commander à une bande de chiens errants pour les amener à attaquer une créature plutôt qu'une autre.

Ce rituel, s'il est réussi, vous coûte toujours 7 Xp. Si vous ne pouvez pas payer ce prix, aucun fléau ne survient.

Condition : Pour conjurer un *fléau*, vous devez être au moins un sorcier de niveau 6.



Hybridation

Temps d'incantation : 1 round.

DC : 18

Portée : 0

Coût : spécial

Durée : spéciale.

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Peu de sorciers osent utiliser le rituel d'hybridation. Cette ancienne incantation permet à son utilisateur de transformer son corps pour prendre une forme hybride, mi-homme, mi-animal. Pour ce faire, il doit d'abord se procurer du sang d'une espèce animale donnée : par exemple, de chauve-souris, de chien ou encore de bouc ou de loup. Ensuite, le sorcier incante le rituel pour enchanter le sang. Ceci demande un test de compétence en *hybridation* contre une DC de 18, et coûte 2 points de ressource/litre de sang. Si le test est réussi, le sang est enchanté pour une durée de 1 an et ne coagulera pas. S'il est raté, le sang n'est pas enchanté, et se coagule rapidement.

Vous pouvez à tout moment boire le sang enchanté pour *prendre la forme hybride* : il faut au minimum un demi-litre de sang pour vous transformer. Après avoir bu la quantité de sang nécessaire, vous devez immédiatement

incanter durant un round, et réussir un test de compétence contre DC 18 (pas de coût en ressources). Si le test est raté, vous ne parvenez pas à vous transformer, mais le sang vous empoisonne : vous perdez instantanément 2 indices +2d6 points d'endurance (pas d'autre effet). En revanche, si le test est réussi, votre corps se transforme durant le round d'incantation pour prendre la *forme hybride*. Il s'agit d'un processus toujours douloureux.

A la fin du round d'incantation, vous ressemblerez à un humanoïde doté d'un certain nombre de caractéristiques de l'espèce animale dont vous avez bu le sang. Par exemple, si vous avez bu du sang de chauve souris, vous vous doterez d'un pelage, et votre visage ressemblera à la face de cet animal ; vous serez doté d'ailes (en plus de vos bras) et capable de voler ; de plus, vous serez doté d'un sonar. Si vous avez bu du sang de loup, vous prendrez la forme d'un loup-garou, vous bénéficierez d'un bonus de +6 à vos test en *écouter*, *odorat* et *observer*, vous deviendrez nyctalope, et vous bénéficierez en outre d'une attaque par *morsure* par round, en plus de vos actions de combat habituelles. Si vous avez bu du sang d'ours, vous bénéficierez aussi de cette attaque par morsure, et votre force s'élèvera en outre à 20. Le MD devra définir au cas par cas quelles sont les caractéristiques de votre forme *hybride*, en fonction de l'animal dont vous buvez le sang. Il préparera ces caractéristiques au moment où vous enchantez le sang, de façon à ne pas devoir les improviser en cours de partie ; cependant, il se gardera bien de transmettre ces informations au sorcier, du moins pas tant qu'il n'a pas essayé réellement la transformation. En fait, aucun sorcier ne peut prévoir à quoi ressemblera la forme hybride d'un animal donné, à moins de connaître un autre sorcier qui l'a essayée. Sous forme hybride, vous conservez toujours vos propres points de vie, bonus martial et autres caractéristiques, (mais certaines peuvent être « boostées » par la transformation). Vous conservez aussi l'usage de la parole, et vous restez donc capable d'incanter. La forme hybride a toujours à peu près la même taille que votre forme humaine, bien qu'il puisse y avoir de légers ajustements.

Si la forme hybride est capable de mordre ou de griffer (ce qui est souvent le cas), elle a 50% de chances de transmettre la lycanthropie à chaque fois qu'une attaque par griffe ou crocs réussit.

Le rituel n'est pas limité dans le temps : vous pouvez donc rester sous forme hybride aussi longtemps que vous le souhaitez. Le rituel ne s'arrête que lorsque vous décidez de reprendre forme humaine. Pour ce faire, vous devrez réussir un nouveau test de compétence contre une DC de $18 + 2 / \text{jour passé sous forme hybride}$. Si vous échouez, vous êtes à présent prisonnier de votre forme hybride jusqu'à la fin de la prochaine pleine lune (un mage qui utilise le sort de *métamorphose* peut vous rendre votre forme normale auparavant). De plus, vous avez 50% de chances de contracter la lycanthropie. Si vous réussissez, l'effet du rituel prend simplement fin.

Votre équipement ne se transforme jamais avec vous : si vous prenez la forme hybride, vous pourrez sans doute en conserver une partie sur vous, mais pas forcément tout : essayez seulement de conserver votre armure lorsque vous êtes doté d'ailes...

Si vous n'avez pas sur vous de sang enchanté, il vous reste toujours une possibilité désespérée pour *prendre la forme hybride* : il vous suffit de boire le sang d'un animal encore vivant, à même son corps (si vous utilisez un

quelconque récipient, cela ne fonctionnera pas), et d'effectuer le rituel (1 round d'incantation). Le sang encore chaud fonctionnera de la même manière que le sang enchanté. Cependant, dans ce cas, vous devez dépenser 5 points de ressources pour vous transformer.

Condition : sorcier de niveau 5 ou plus.

Mauvais œil : folie

Temps d'incantation : 1 segment.

DC : 18

Portée : 30 m

Coût : 7

Durée : 1 jour/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : /

Sauvegarde : mentale.

Composantes : V, S

Ce rituel fonctionne de la même manière que les autres rituels de *mauvais œil* : une attaque par le regard instantanée. Cependant, l'effet est de rendre une personne temporairement folle, et ce pour une durée de 1 jour/ point de talent du sorcier. La personne visée a droit à une sauvegarde mentale pour échapper à l'effet. Seules des créatures humanoïdes, de la taille d'un ogre au maximum, et dotées de la parole, peuvent être affectées.

Il existe plusieurs types de folie possibles, et le sorcier ne peut pas décider à l'avance laquelle se manifesterait. Le MD décidera au cas par cas quelle folie se manifeste : ce sera toujours une folie aux effets importants.

Condition : sorcier de niveau 7.

Rituel de garde

Temps d'incantation : 3 segments.

DC : 20

Portée : toucher

Coût : 5

Durée : 5 rounds/point de talent du sorcier

Coût de maintien : 1/tour excédentaire

Sauvegarde : aucune

Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier trace sur une surface de son choix (ou sur la paume de sa propre main) une marque magique de défense et d'interdit. La marque ne concerne qu'une seule personne ou créature (au choix du sorcier) : cette personne ou créature sera incapable d'approcher la marque à moins de 4 m ou de la franchir. Inscrivez la marque sur une surface de votre choix, que vous souhaitez empêcher la créature d'approcher, de saisir ou de franchir : un objet, le linteau d'une porte, etc. Vous pouvez aussi inscrire le symbole sur la paume de votre propre main : dans ce cas, tant que vous présentez fermement votre paume à la créature, elle est incapable de s'approcher de vous.

La marque peut être tracée avec n'importe quel matériau : craie, peinture, couteau pour graver dans le bois, etc. Elle reste efficace pendant 5 rounds/point de talent du sorcier dans le rituel, à moins qu'elle ne soit effacée auparavant.

Des facteurs tels que la pluie ou la sueur, de même que toute autre personne que la créature désignée, peuvent effacer la marque. Pour cette raison, si vous l'inscrivez sur une surface, la meilleure solution est de l'y graver fermement si possible.

Le rituel de garde fonctionne avec n'importe quel type de créature, même celles qui sont incorporelles. Cependant, les créatures qui possèdent plus de 7 dés de vie ont droit à un (et un seul) jet de sauvegarde *mental* contre DC 24 : celles qui le réussissent peuvent approcher la marque et la franchir (mais pas la toucher). Les créatures dotées d'une résistance à la magie ont en outre le droit de tester celle-ci une seule fois; en cas de réussite, elles peuvent franchir la marque.

Marque permanente : lorsqu'il crée la marque, le sorcier peut décider de rendre sa magie permanente. Pour ce faire, il doit dépenser 14 points de ressources (au lieu de 5), et effectuer une incantation d'une heure (au lieu de 3 segments). La marque reste efficace pour une durée indéterminée, bien qu'il soit toujours possible de l'effacer par divers moyens. La DC pour créer une marque permanente s'élève à 26.

Grande garde : En alternative, le sorcier peut créer une marque qui fonctionne non seulement contre une créature donnée, mais également contre toutes les créatures de la même espèce : par exemple, une marque qui barre la route à tous les orcs, ou tous les ogres, ou encore toutes les harpies. Cette application du rituel ne fonctionne malheureusement pas contre les humains et les semi-humains (mais elle est efficace contre les animaux normaux). Le sorcier doit dépenser pour ce faire 12 points de ressources au lieu de 5, mais le temps d'incantation et la durée de l'effet magique restent inchangés. La DC pour créer une grande garde reste toujours de 20.

Il est possible de combiner les effets d'une *grande garde* avec ceux d'une *marque permanente* (coût total : 19 points de ressources; DC : 30 ; temps d'incantation : 1 heure).

Condition : sorcier de niveau 5.

Rituel de possession

Temps d'incantation : 1 heure.

DC : 20

Portée : sans limites

Coût : 8

Durée : spéciale

Coût de maintien : /

Sauvegarde : mentale.

Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier cherche à prendre le contrôle du corps d'une autre personne. Comme pour le rituel d'*envoûtement*, il devra d'abord façonner une effigie de cire représentant sa victime, et y inclure une partie (même infime) du corps de celle-ci : par exemple, un cheveu ou une rognure d'ongles. Ensuite, le sorcier effectue le rituel pour enchanter la statuette (DC 20). Si le test de compétence est réussi, un lien est maintenant établi entre la statuette et la personne cible. Dans le cas contraire, le rituel échoue.

Tous les jours, le sorcier peut prendre automatiquement le contrôle de la personne pendant une période limitée. Cette période se fait de plus en plus longue de jour en jour : Le premier jour, elle est de 5 minutes (5 rounds) au maximum. Pour chaque jour qui passe, elle est augmentée de 5 minutes. Ainsi, le second jour, le sorcier pourra contrôler sa victime durant 10 minutes, le troisième jour durant un quart d'heure, et ainsi de suite. Toutefois, la période n'augmente que si le sorcier prend effectivement chaque jour le contrôle de la personne : les jours où il s'abstient ne sont pas pris en compte.

Le contrôle s'exerce quelle que soit la distance à laquelle la victime se trouve ; cependant, à chaque fois que le sorcier souhaite l'exercer, la victime a droit à un jet de sauvegarde *mentale* pour y échapper. Si elle le réussit, elle ne peut plus être contrôlée le même jour ; cependant, elle n'aura pas conscience de la tentative de contrôle.

Le lien de possession est permanent tant que l'effigie n'est pas détruite, mais le sorcier court le risque d'un choc en retour à chaque fois que la victime réussit une sauvegarde pour échapper au contrôle, de la même manière qu'avec le rituel d'*envoûtement* (cfr.). Le MD notera soigneusement le nombre de sauvegardes réussies par la victime.



Au moment où il empoigne l'effigie, le sorcier n'a encore aucune idée de ce que la personne est en train de faire ; mais dès qu'il prend son contrôle, il voit par ses yeux, entend par ses oreilles et jouit de tous ses autres sens. Il peut parler par la bouche de la victime, et amener celle-ci à effectuer tout acte sauf ceux qui sont clairement suicidaires. S'il tente de lui faire accomplir un tel acte, la personne retrouve aussitôt ses esprits. S'il tente de lui faire accomplir un acte simplement très dangereux, la personne a droit à un nouveau jet de sauvegarde mentale ; si elle le réussit, elle retrouve instantanément ses esprits. Le sorcier peut éventuellement effectuer ses propres rituels à distance en utilisant le corps de sa victime (à condition que celle-ci dispose des composantes matérielles), mais il ne peut pas forcer la victime à lancer les sortilèges dont elle-même dispose. Lorsque le contrôle du sorcier se termine, la personne n'a plus aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant le moment où elle était possédée : elle aura l'impression d'émerger d'un moment

d'absence. Si le sorcier s'arrange pour toujours ramener la victime à son point de départ avant la fin de la période de contrôle, celle-ci pourrait bien ne pas remarquer qu'elle est sujette à la possession (et s'inquiéter seulement de ses moments d'absence). Prendre le contrôle d'une personne lorsqu'elle dort est une bonne idée, parce que le moment d'absence passera facilement inaperçu (le sorcier peut endormir ou réveiller la personne à volonté lorsqu'il la contrôle).

Par ailleurs, tout rituel qui peut être lancé sur la victime *via envoûtement* peut également l'être à travers une effigie conçue pour la possession.

Exorcisme : vous pouvez vous servir de ce rituel pour briser un lien de *possession* établi par un autre sorcier, ou pour chasser un esprit intrus ayant pris possession d'une personne (mage en *réceptacle magique*, fantôme, esprit morbide, démon, etc.). Pour ce faire, vous devez vous trouver en présence de la personne possédée (distance de moins de 3 m) en incanter pendant 10 minutes. Le coût en ressources est de 7 points. La DC est la même que pour le rituel de *dissipation des charmes* (en fonction du niveau du sortilège ou du score de conviction du possesseur).

Condition : sorcier de niveau 5.



Rituel du souffre

Temps d'incantation : 1 segment.

DC : 18.

Portée : 0

Coût : 5

Durée : 3 rounds

Coût de maintien :

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Pour effectuer ce rituel, le sorcier a besoin d'une boulette de souffre, qu'il préparera (de préférence) à l'avance en l'enflammant au moyen d'un briquet. La boulette se consume lentement jusqu'à ce que le sorcier la projette violemment contre le sol en prononçant les paroles du rituel (1 seul mot ; c'est l'incantation proprement dite). Elle s'embrase alors brutalement en dégageant un véritable écran de fumée haut de 2 mètres et large de 1, et en produisant une petite détonation.

Pour les spectateurs présent, le résultat est stupéfiant : le sorcier paraît disparaître dans la fumée. Celle-ci persiste pendant quelques rounds, s'estompant peu à peu en bouffées volatiles ; mais le sorcier, lui, reste introuvable. En réalité, il ne s'est pas téléporté, pas plus qu'il n'est devenu invisible : simplement, il a disparu de l'esprit des personnes présentes, qui sont devenues incapables de le voir ou de l'entendre.

Toutes les créatures présentes dans un rayon de trente mètres sont affectées par ce charme, sauf celles qui tournaient le dos à l'explosion (les personnes qui aperçoivent la fumée persistante en se retournant par après sont aussitôt affectées). Le sorcier peut se

promener sans crainte parmi elles, en sachant qu'il ne sera pas vu, ni lui, ni tout ce qu'il prend en main (il n'y a aucune sauvegarde contre l'effet du charme). Même le sort de *détection de l'invisible* ne permet pas de repérer le sorcier, au contraire d'une *vision réelle*. Cependant, les effets du charme ne demeurent que pendant 3 rounds ; passé ce délai, les personnes affectées aperçoivent de nouveau le sorcier normalement. De même, si le sorcier se manifeste clairement (par exemple, en portant une attaque physique contre quelqu'un, en criant, ou en effectuant un rituel bruyant), le charme est aussitôt rompu pour tout le monde. Notez qu'éveiller et utiliser un esprit lié n'est pas une action capable de rompre le charme (les murmures nécessaires à l'éveil sont très discrets, et même si l'esprit attaque les personnes présentes, ce n'est pas le sorcier lui-même qui agit).

Les personnes qui se trouvaient à plus de 30 m de l'explosion ne sont pas affectées et peuvent toujours voir le sorcier normalement.

Une fois allumée, la boulette de souffre peut rester incandescente pendant une vingtaine de rounds ; au-delà de cette période, si le sorcier ne l'a pas lancée, elle s'éteint en achevant de se consumer. Tant que le sorcier ne projette pas la boule de souffre contre le sol, on considère que le rituel n'a pas été effectué et que le sorcier n'a dépensé aucun point de ressource.

Si la boulette est allumée à l'avance, comme décrit ci-dessus, lancer le rituel ne demande pas d'initiative : le sorcier agit instantanément au moment où il le souhaite. Si la boulette doit encore être allumée, le sorcier devra tirer normalement un jet d'initiative.

Condition : sorcier de niveau 4.

Sauvegarde de sorcier

Temps d'incantation : 5 segments.

DC : 15.

Portée : 0

Coût : 5

Durée : 1 round/pt de talent du sorcier

Coût de maintien : /

Sauvegarde : /

Composantes : V, S

Par ce rituel, le sorcier place sur lui-même un enchantement léger mais très efficace. Tant que dure cet enchantement, toute personne qui l'attaque en mêlée, en lutte ou en tir est victime d'un léger charme. Chaque fois qu'une de ses attaques est sur le point de toucher le sorcier, l'assaillant se sent brièvement sans force, fébrile, et connaît un moment d'hésitation. La sensation ne dure qu'une seconde à peine, mais l'hésitation qui s'ensuit risque de lui faire perdre l'occasion qu'il s'était ménagée. Par conséquent, à chaque fois qu'une *attaque* (de mêlée, de lutte ou de tir) réussit contre le sorcier, il y a 50% de chances pour qu'elle soit annulée en raison de l'instant d'hésitation. Même un coup exceptionnel peut être annulé, parce que l'assaillant aura retenu son bras une demi-seconde de trop.

Condition : sorcier de niveau 6.