

## La magie « libre » - Pour MJ seulement

*Ce fichier est temporaire, il est actuellement en cours d'écriture, merci de limiter sa diffusion.  
Version Juillet 2008*

### Table des matières

<b>La magie « libre » - Pour MJ seulement .....</b>	<b>1</b>
<b>Magie et Mage-Gris : des synonymes ? .....</b>	<b>2</b>
Les associations de mages (hors Ordre des mages-gris).....	3
<b>Le fonctionnement de la Magie Libre .....</b>	<b>5</b>
L'échelle de puissance.....	5
<b>De la liberté dans la magie ?.....</b>	<b>6</b>
Dépasser un échec .....	6
La magie improvisée (ou magie sauvage) .....	7
Modifier un sort .....	7
Création de matière.....	8
Sorts permanents.....	8
Drain du fluide .....	8
Appeler un esprit.....	9
<b>Comment transposer un Mage-gris en terme de magie libre ? .....</b>	<b>10</b>
Rituels, d'épreuves ou d'apprentissage pour progresser dans les 5 formes de l'Art .....	11
<b>Les Grands types de Magie .....</b>	<b>12</b>
La Nécromancie.....	12
<b>Quelques sorts de Magie libre.....</b>	<b>13</b>
Sorcellerie.....	13
Nécromancie .....	14
Elémentalisme.....	17
Alchimie .....	19
Démonologie.....	21
<b>Les Esprits d'oultre-frange.....</b>	<b>23</b>
<b>Caractéristiques générales.....</b>	<b>23</b>
Les esprits élémentaires.....	24
Les esprits de la matière (les golems).....	27
Les esprits des morts (les âmes).....	28
Les démons .....	30
Les poisons démoniaques .....	33
Les rituels d'invocation .....	34
Exemples de rituels d'invocation .....	35

## Magie et Mage-Gris : des synonymes ?

La magie que nous avons décrite dans le livre de base est celle qu'utilisent les Mages-Gris, c'est-à-dire la magie la plus couramment utilisée sur Kalidhia. Mais au fil des scénarii de la Saga (comme dans *Une visite à la cour*), les personnages et les mages du groupe s'apercevront qu'il existe d'autres types de magie et que l'Ordre officiel n'enseigne qu'une fraction de la vérité.

La magie dite « libre » tire son nom d'une comparaison avec celle des Mages-Gris qui est dite « contrainte ». Il ne s'agit pas d'un regroupement de sorts maléfiques ou hyper-dangereux, au contraire ceux-ci sont largement minoritaires. Par exemple, tout au long de la description de Kalidhia ou des scénarii, il est fait référence à l'alchimie. Celle-ci n'est pas pratiquée par les Mages-Gris, qui laissent croire qu'il s'agit d'une spécialisation de leurs arts, et bien non : il s'agit d'une des 5 familles de magie « libre ».- l'Alchimie concerne la manipulation de la matière et sa connexion au fluide. Elle permet d'implanter des sorts dans un objet, et de transmuter la matière, voire de transformer son propre corps. Une autre spécialité de l'alchimie est d'ouvrir notre monde aux esprits de la matière et *pour les autres*.

- l'**Elémentalisme** correspond à la manipulation des forces élémentaires comme le feu, la glace... il permet aussi d'utiliser des esprits élémentaires (avec quelques limitations de ce côté, car certains de ces esprits sont liés aux esprits suprêmes : les dieux élémentaux).

- la **Nécromancie** est l'art qui manipule l'énergie vitale des êtres elle permet aussi de communiquer avec les morts et de les maintenir sur le plan de Kalidhia.

- la **Démonologie**, qui permet de puiser de la puissance dans les mondes dits « inférieur » mais aussi d'invoquer et de dominer ses esprits des infra-mondes : les démons.

Et enfin, la **Sorcellerie**, la plus puissante des 5 magies, car, même si elle ne permet pas d'appeler des esprits, elle agit directement sur le fluide et permet donc de contrôler toutes les manifestations magiques.

Il est d'usage de placer ces 5 formes de magie en opposition sous la forme d'une étoile à 5 branches (voir ci-dessus), ce qui permet de visualiser les spécialités antagonistes. Par exemple, démonologie et nécromancie sont les formes opposées de la sorcellerie, tout comme alchimie et nécromancie sont les antagonistes de l'élémentalisme. En effet, ces deux arts utilisent la matière (vivante ou inerte) alors que la manipulation des éléments purs se passe de l'utilisation de véritable matière.

Le plus souvent, les mages se spécialisent dans une des 5 branches de la magie, en fonction de leurs goûts personnels. Ils ne progressent dans les autres branches que de façon occasionnelle. Quelques mages se spécialisent dans deux branches de magie proches, ils deviennent alors des mages médians. Les mages médians les plus communs sont les Alchivitas, ils pratiquent l'alchimie et la nécromancie et modifient la forme et la composition de la matière vivante, y compris d'eux-mêmes.

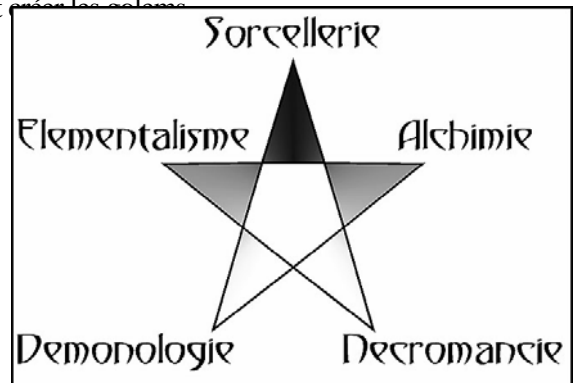
Enfin, les mages qui préfèrent évoluer progressivement dans chacun des arts sont extrêmement rares, ont les nomme les Mages du centre ou Centre-mages. Ils travaillent de façon équivalente les 5 familles de magie tout en ayant une légère prédilection pour la sorcellerie, qui permet de mieux contrôler les 4 autres formes de magie.

Les fondateurs de l'ordre des Mage-Gris étaient des sorciers, c'est-à-dire des mages ne pratiquant que la sorcellerie. A l'inverse, l'ordre des Princes-Sorciers fut quant à lui très mal dénommé car, au contraire de Mages-Gris, ils étaient généralement démonologistes, nécromanciens, alchimistes ou élémentalistes mais rarement sorcier. On peut d'ailleurs rappeler que ce fut surtout la population qui nomma ces mages ainsi, car eux s'étaient nommés « les maître-mages ».

L'ordre originel des Mages-Gris ne comptait que des mages dits généralistes, c'est à dire uniquement des sorciers. Mais au fil du temps, comme toutes les personnes douées pour la magie étaient éduquées par les Mages-Gris, l'ordre à compter de plus en plus de personnes naturellement attirées par les autres types de magie. L'ordre s'est donc doté d'écoles de spécialistes : les élémentalistes, les guérisseurs, les naturalistes et les militaires. Et on remarquera qu'il existe 5 spécialités au sein des Mage-Gris, tout comme il existe 5 branches dans la magie... Coïncidence ?

Et bien non, car si ces écoles ont été légalisées (il y a environ 500 ans), c'est justement pour mettre un frein aux mouvements de scission qui menaçaient et contrôler les divergences fondamentales qui existent chez les mages en fonction de leurs goûts personnels !

Le monde de la magie du fluide brut n'est donc pas aussi simple que veulent le faire croire les Mages-Gris. Et ceux-ci ne sont en fait que les représentants d'un courant de magie parmi 4 autres. Ils ont simplement eut la chance de devenir



l'ordre officiel grâce à d'habiles manœuvres politiques. Les autres groupes, qui pratiquaient l'alchimie, la nécromancie, la démonologie et l'élémentalisme, sont quasiment passés à la trappe et chez les mages-gris, seules sont parfois enseignées les bases de l'alchimie et de l'utilisation des éléments (c'est à dire que bon nombre de mages-gris sont en fait des mage médians).

En privilégiant la sorcellerie, l'Ordre des Mages-Gris s'est volontairement séparé de ce qui rendait sa magie très puissante : l'appel d'esprits. De plus, l'Ordre a réservé les pratiques de magie libre à ses élites, bridant d'autant les mages de bas Grade. Ainsi, en apparence, les Mages-Gris semblent moins puissants que les mages qui pratiquent la magie libre. Mais il faut bien comprendre deux choses :

- Premièrement, cette faiblesse était voulue par les fondateurs de l'Ordre ; car après les massacres perpétrés par les Princes sorciers, la population n'aurait jamais accepté de magiciens qui risqueraient de devenir une nouvelle menace pour la civilisation. C'est en outre pour cela que l'ordre instaura le système de Grades, qu'il force ses membres à se lier à un focus, etc.

- Deuxièmement, la faiblesse des sorts des Mages-Gris n'est qu'apparente car ces sorts sont si rigoureusement normalisés qu'un mage peut en mémoriser beaucoup plus qu'un pratiquant de la magie libre. La plus grande chose qu'a inventé l'ordre des Mages-Gris est donc sans nul doute son système de listes de sorts, qui permet à un mage de conserver en mémoire des dizaines de sorts !

Malheureusement, au cours des siècles, l'ordre des Mages-Gris s'est embourbé dans sa propre organisation et la limitation volontaire de la puissance des mages risque de conduire l'ordre à sa perte. Car, au fil de leur montée dans l'ordre et de leur amélioration de leur connaissance de l'Art, de très nombreux mages s'aperçoivent que la magie n'est pas limitée à ce qui leur est enseigné. Il existe même des ordres officiels d'initiés qui utilisent des rituels, des pouvoirs permanents et apprennent les bases de la magie libre, ce qui est bien loin des principes de l'Ordre. De plus, à force de vouloir contrôler la magie, les mages se sont eux-même coupés de ses deux principales forces : la flexibilité et l'utilisation des esprits...

De nombreux mages-gris se sont lancés par eux-même à la découverte des autres branches de la magie et ils sont obligés d'œuvrer en secret, le plus souvent seuls. Car travailler sur la magie non reconnue par les mages gris est passible de très lourdes condamnations : amputation de la langue ou des mains, peine de mort pure et simple... C'est pourquoi, ces mages qui travaillent seuls dans les domaines interdits se laissent souvent séduire par la facilité et tombent dans le côté « sombre ». Alors que s'ils avaient étudié au sein d'un groupe de travail, ils seraient peut-être parvenus à préserver leur santé mentale. En effet, il ne faut pas confondre magie « libre » et magie maléfique (même si de nombreux mages renégats sont totalement malfaisants).

Quand on commence à s'intéresser à la magie hors de l'ordre officiel, on s'aperçoit que les Sorciers Noirs ne sont pas majoritaires et qu'il existe même des nécromanciens qui sont presque fréquentables (comme Eldar Sindwin, un maître nécromancien, qui habite en plein milieu d'Havéna). A l'inverse, il est courant de trouver au sein des mages-gris des personnages totalement séduits par les forces maléfiques, qui continue pourtant d'œuvrer à l'intérieur de l'ordre derrière une façade d'honorabilité (comme par exemple : Fala-la-droite de Kédalion ou divers puissants mages des Phénix de brume).

### **Les associations de mages (hors Ordre des mages-gris)**

<b>Assemblées de Mages</b>	Attention : ces groupes ne sont pas affiliés aux Mages-Gris et donc criminels.		
L'ordre du renouveau	<i>Epée d'ivoire ?</i>	Cercle de Mages Gris tous types	Un ordre parallèle puissant
Le cercle profond	<i>Dal Itmir ?</i>	Cercle de démonologues	De dangereux psychopathes ?
Les frères de Sang	<i>Ered-Dur ?</i>	Cercle de nécromanciens	Quelques puissants spécialistes
L'Éclat brûlant	<i>Monts du fer ?</i>	Cercle d'Alchimistes	Essentiellement des forgerons
Les Maîtres appelants	<i>Elvénion ?</i>	Cercle de démonologues elfes	Ils contrôlent leurs démons
« l'Esprit-matière » ?	<i>Miyako ?</i>	Autre tradition de magie = ? (Hystanienne)	D'étranges alchimistes
Les Gardiens	<i>??? (disparu)</i>	Autre tradition de magie (Khels)	Juste une légende...

#### L'ordre du renouveau :

Ces mages sont plusieurs centaines (en comptant les apprentis et les sympathisants) et forment une des deux plus puissantes organisations parallèles de Kalidhia. Sa grande originalité est d'accepter tous les types de magie, toutes les races et de ne fermer ses portes qu'aux gens véritablement maléfiques. On peut donc y croiser des démonologues elfes ou des nécromanciens nains et même des Mages Gris renégats ou non. Depuis 100 ans, l'Ordre du renouveau est en pleine croissance car de plus en plus de Mages-Gris se rendent compte que la magie qu'ils veulent pratiquer n'est plus la magie prônée au sein de leur ordre. Et depuis ces 15 dernières années, la tendance s'accroît de plus en plus. Sans doute grâce au fait qu'il est de plus en plus facile d'appeler des esprits d'outre-frange...

L'ordre du renouveau est dirigé par un conclave de 12 membres dont l'identité est secrète (2 mages spécialistes de chaque famille et 2 mages du centre). Sur ces 12 dirigeants, 3 ont des postes importants dans l'Ordre des Mages-Gris (un sorcier, un alchimiste et un élémentaliste) et 4 sont d'anciens Mages-Gris (des renégats). L'Ordre du renouveau possède 3 sanctuaires, où se trouvent environ 1/4 de ses membres (un à Dal-Itmir, l'autre en Lamédon et le 3<sup>ème</sup> en Nostrie).

Le sceau de cet ordre est une simple étoile à 5 branches, pointée vers le haut.

Le cercle profond :

Ces mages ne sont qu'une petite vingtaine, et encore, en comptant les apprentis. Ils se rencontrent dans le Paléon et dans l'Ered-Dur, là où l'ordre des Mages-Gris est le moins puissant. Ils travaillent en cercles restreints, n'unissant leur force que pour les opérations de grandes envergures. Quant à savoir quelles sont leurs réelles intentions et si ce groupe possède une véritable organisation, mystère.

Leur sceau est un dragon vu de face, ailes ouvertes.

Les frères de sang :

Cet ordre d'une dizaine de mages puissants doit compter de dangereux personnages, mais dans l'ensemble les nécromanciens des frères de sang sont de « gentils » nécromanciens et la plupart appartiennent aussi à l'Ordre du renouveau. L'un d'eux habite même en plein centre d'Havéna ! Mais ne soyons pas trop idéaliste, les êtres vivants et les âmes se sont pour eux que des instruments de travail. Les frères de sang n'ont généralement pas de sens commun et ne sont pas des philanthropes, ils peuvent se révéler très dangereux pour la population. Leur objectif est simple : vaincre la mort

Leur symbole est un crâne au centre d'un losange.

L'éclat brûlant :

Encore un autre groupe de spécialistes (ici des alchimistes-forgerons), qui appartient à l'Ordre du renouveau tout en conservant une relative autonomie. Les 2 dirigeants de l'Ordre du renouveau spécialisés dans l'alchimie sont d'ailleurs membres de l'éclat brûlant (l'un est un maître-artisan nain et l'autre, de race non déterminée, est un Alchivitas). L'éclat brûlant compte environ ¾ de nains mais on y rencontre aussi des humains et même quelques elfes. Le tout représente une vingtaine de mages confirmés, chacun possédant entre 2 et 10 apprentis. En effet, l'alchimie est la magie qui nécessite le plus de main d'œuvre. Certains membres de l'éclat brûlant sont membres des Mages-gris, d'autres possèdent comme couverture une échoppe d'artisan ou un atelier de forgeron. Leur principal lieu de rassemblement est situé dans les moyennes montagnes du Pays nain.

Leur symbole est un diamant taillé stylisé.

Les maîtres-appelants :

Ces démonologues sont les derniers à entretenir une certaine tradition de magie elfique. Ce sont quasiment tous des hauts-elfes, même si depuis quelques siècles, des ½ elfes apparaissent dans leurs rangs. Dans leur mode de pensée, les elfes sont les seuls à pouvoir pratiquer des invocations de démons raisonnées, utilisant selon les besoins des démons de savoir, de combat, de plaisir, de « guérison »... Les mages de ce cercle sont très peu nombreux : globalement une dizaine de mages confirmés et le même nombre de mages novices ou d'apprentis. Les maîtres-appelants ne vivent dans le pays elfe, ils ne sont pas affiliés à l'Ordre du renouveau et sont traqués par les Mages-gris, même si on soupçonne frottement qu'il existe des connivences entre les mages-gris d'Elvénon et les maîtres-appelants. On dit aussi que la famille royale elfe compta par le passé des maîtres démonologues et qu'elle aurait même été à la tête de cette association.

Leur sceau est une étoile à 7 branches, pointée vers le bas.

Honira-Kubotai « L'esprit-matière » :

On ne sait quasiment rien de cette poignée de mages qui vivent sur l'île d'Hystanoi, mais il faut dire que depuis 300 ans, les relations politiques ou commerciales avec les hommes d'airain sont des plus réduites (elles reprendront timidement à partir de l'an +20). Nous n'en savons donc que des rumeurs. On dit que les hommes d'airains pratiquent une magie différente, apparentée à l'alchimie. On dit aussi qu'ils sont capables de donner vie à la matière ou de la donner à la vie, c'est à dire qu'ils seraient en réalité des mages pratiquant l'Alchivitas... Mais en fait, personne n'en sait grand-chose et aucun des ressortissants hystaniens qui foulent le sol de Kalidhia (comme Han-kiang, le ronin, compagnon d'armes d'Etel de Cnide) ne nous en apprendra plus sur le sujet. Il faudra donc attendre que les hystaniens renouent des liens avec le reste de Kalidhia pour en savoir un peu plus sur cette magie.

Les gardiens :

L'ordre des gardiens n'est plus qu'une légende, confondue avec des dizaines d'autres... On parle d'eux comme les défenseurs du monde contre les démons, mais aussi comme les gardiens des traditions. On ne sait plus avec précision de quelles races ils étaient, mais les spécialistes de l'histoire de la magie (des Mages-Gris généralement), pensent que les gardiens étaient des Alysiens, de lointains cousins des humains, arrivés lors de la première glaciation. L'assimilation de leur peuple au sein des humains a sans doute mis un terme définitif à cet ordre. D'autres spécialistes pensent que les gardiens étaient des Mages-blancs et qu'ils ont disparu en même temps que leur ordre. Enfin, d'autres pensent que les gardiens existent toujours, formant le plus secret des groupes de mages, oeuvrant dans l'ombre dans un but ignoré de tous...

## Le fonctionnement de la Magie Libre

Dans la magie « libre » on ne parle pas de Grade, c'est un truc de Mage-Gris. On fait simplement la différence entre 5 degrés de connaissance et de maîtrise (ou degrés de puissance) qui, classés par ordre croissant, sont :

**1 = Apprenti, 2 = Mage Novice, 3 = Mage, 4 = Mage initié et 5 = Maître-mage.**

Tout comme les sorts de Mages-Gris, les sorts de magie « libre » requièrent la dépense de points de magie et sont soumis à des périodes de concentration, des épreuves sous Volonté et à d'autres limitations. Par contre, ces limitations des sorts sont moins importantes et elles peuvent être dépassées au prix d'une quantité d'énergie supplémentaire. Enfin, les effets d'un même sort de magie « libre » sont beaucoup plus larges que ceux des mages-gris et le mage peut très bien adapter son sortilège à ses besoins du moment, à ses envies, etc...

Par contre, le mage qui pratique la magie libre sera nettement plus limité au niveau du nombre de sort qu'il peut retenir en mémoire. Par exemple : un mage de puissance modérée, qui est niveau 6 et qui possède un score de 15 en Intelligence, ne pourra conserver en mémoire que 8 sorts dans les types de magie où il a dépassé le stade d'Apprenti et seulement 4 sorts dans les types où il n'est qu'Apprenti.

### *Limitation dans le nombre de Sort mémorisés*

*Les sorts de Magie libre ont des natures beaucoup plus variées que ceux de la tradition des Mages-Gris, ils sont donc beaucoup plus difficiles à retenir. Un mage gris ne pourra apprendre de sort de magie libre sans avoir un apprentissage préalable (c'est-à-dire être au moins apprenti dans le type de magie concernée).*

- **Le statut d'apprenti ne permet de mémoriser qu'Intelligence/4 sorts**
- **Les mages novices peuvent conserver en mémoire (Intelligence/4+Niveau/4) sorts de chaque type.**
- **Les mages peuvent conserver en mémoire (Intelligence/4+Niveau/2) sorts de chaque type.**
- **Les mages initiés peuvent conserver en mémoire (Intelligence/2+Niveau/2) sorts de chaque type.**
- **Un maître mage peut mémoriser (Intelligence+Niveau/2) sorts pour chacun des types où il a atteint ce degré.**

➤ Dans ces calculs, prendre les chiffres arrondis à l'inférieur :  $11/2 = 5$ ,  $17/4 = 4$ , etc.

*S'il veut changer la liste des sorts qu'il conserve en mémoire, le mage doit travailler sur le sort au moins 1/2 heure (ou 1D6 heures s'il s'agit d'un rituel). Ce travail nécessitera une copie du sort sur parchemin (ou livre) et le mage devra réussir un jet sous **Intelligence** (en cas d'échec, nouveau jet au bout du même temps de travail, avec un bonus de +2 cumulatif). Ceci n'étant valable que pour un sort que le mage a déjà appris auparavant (voir les hors-liste de la partie dédiée à l'Ordre des Mages-Gris, section l'apprentissage des sorts).*

➤ *La Magie libre fait beaucoup plus appel aux rituels que les Mages-gris qui préfèrent les réserver à l'élite (dans l'ordre des Mages-gris, les seuls mages à pratiquer des rituels sont les mages spécialistes ayant des Titres) ou les limiter à des usages « pratiques » comme avec le rituel de « Messenger ». C'est aussi pour cette raison qu'un mage pratiquant la magie libre peut se débrouiller dans la vie de tous les jours avec seulement 5-6 sorts alors qu'il en faudra au minimum une vingtaine pour un Mage-Gris.*

## L'échelle de puissance

Un mage ne peut pas pratiquer la magie libre selon son bon vouloir et sans limites, celles-ci vont principalement dépendre de son degré de maîtrise, de sa quantité de points de magie et de sa volonté.

Capacité	Degrés de maîtrise				
	Apprenti (1)	Mage Novice (2)	Mage (3)	Mage initié (4)	Maître-mage (5)
Drain de fluide brut	Non	Non	Non	« Oui » (rituel)	« Oui »
Sorts permanents	Non	Non	Non	Oui	Oui
Création matière	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Drain de fluide modifié	Non	Oui (rituel)	Oui (rituel)	Oui	Oui
Modification sorts	Non	Oui (x1 max)	Oui (x2 max)	Oui (x5 max)	Oui (x10 max)
Appel d'esprit	Non	Oui (limité)	Oui (si libre)	Oui (si libre)	Oui
Magie improvisée	Non	Oui (sorts 1)	Oui (sorts 1)	Oui (sorts 1-2)	Oui (sorts 1-3)
Dépasser un échec	Oui (2 pts max)	Oui (4 pts max)	Oui (6 pts max)	Oui (8 pts max)	Oui (10 pts max)
Améliorer sa réussite	Oui (1 pt max)	Oui (2 pts max)	Oui (3 pts max)	Oui (4 pts max)	Oui (5 pts max)

➤ *Le drain de fluide brut n'est possible que si le personnage a atteint ce degré de puissance en Sorcellerie*

- **Apprenti** : ne peut pas stocker le fluide magique, ne peut créer d'objet ni matière mais simplement modifier la matière existante, ne peut faire de sort à effets permanents, ne peut modifier un sort, ne peut appeler d'esprit d'outre monde. Un apprenti ne peut que lancer des sorts simples, pratiquer de rituels et mais utiliser des esprits se situant déjà sur Kalidhia.

- **Mage novice** : ne peut pas stocker le fluide magique, ne peut créer d'objet ni matière mais simplement modifier la matière existante, ne peut faire de sort à effets permanents, ne peut modifier un sort au-delà de 2 fois le nombre de points de magie requis initialement, ne peut appeler d'esprit d'outre monde que s'ils sont libres et de type inférieur, mineur ou médian.

- **Mage** : peut utiliser du fluide modifié (si harmonisé), ne peut pas stocker le fluide magique, peut créer de la matière, ne peut faire de sort à effets permanents, ne peut modifier un sort au-delà de 2 fois le nombre de points de magie requis initialement, peut appeler tous les types d'esprits d'outre monde mais uniquement s'ils sont libres.

- **Mage initié** : ne peut pas stocker le fluide magique, peut créer de la matière, peut faire des sorts permanents, ne peut modifier un sort au-delà de 5 fois le nombre de points de magie requis initialement, peut appeler tous les types d'esprits d'outre monde mais uniquement s'ils sont libres.

- **Maître-Mage** : peut emmagasiner et attirer le fluide magique brut, peut créer de la matière, peut faire des sorts permanents, ne peut modifier un sort au-delà de 10 fois le nombre de points de magie requis initialement, peut appeler tous les types d'esprits d'outre monde.

### Les degrés de puissance des sorts

Chaque sort de magie libre est décliné selon une gamme de puissances, avec une version du sort pour différents degrés de maîtrise. Un même sort peut donc être lancé à différentes puissances selon le désir du mage (et ses capacités bien sûr).

Par exemple, imaginons qu'un sort soit décliné dans une gamme de 3 puissances (Apprenti, Mage novice et Mage initié), un personnage ayant le grade de mage pourra le lancer à la puissance Apprenti ou Mage novice, voire dans sa version Mage initié s'il ose usurper ce degré de maîtrise (voir paragraphe suivant).

*→ Pour 8 points de magie, un apprenti élémentaliste peut projeter des lances de glaces faisant 1D6+6 points d'impacts alors qu'un maître mage peut dépenser 12 points de magie et lancer des lances de froid pur (faisant 3D6+6 BL). La gamme de ce sort comprend aussi d'autres déclinaisons, le mage peut donc choisir la version du sort qui correspond le mieux à la situation.*

### Usurper un degré de maîtrise supérieur

Dans certaines circonstances, le mage peut dépasser son degré de maîtrise d'un niveau, par exemple un mage initié peut essayer un rituel de maître-mage. Mais les risques que le sort se dénature et échappe au contrôle du personnage sont importants (10% pour un sort de mage apprenti, 15% pour un sort de mage, 20% pour un sort de mage initié et 25% pour un sort de maître-mage). Et dans ce cas, soit le sort ou se rituel s'accomplit fait d'une façon un modifiée ou le fluide magique se retrouve brutalement libéré avec des effets imprévisibles (pour le mage ou son entourage).

Pour dépasser son degré de maîtrise d'un niveau (comme un mage novice qui veut appeler un esprit plus puissant que ceux qu'il a l'habitude d'invoquer), le personnage doit simplement dépenser de façon temporaire 5 points de Volonté et 10 points de vie, ce qui matérialise l'investissement du mage pour « exploser » ses capacités.

*➤ Dans d'anciens parchemins, on parle de mages ayant réalisé de véritables prodiges, bien au-delà de leurs capacités théoriques. Mais de telles usurpations de puissances semblent avoir des conséquences physiques et mentales terribles (certains mages en seraient même mort ou auraient perdu une part de leur personnalité et de leur puissance : perte définitive de points de volonté, de vie et d'intelligence).*

## De la liberté dans la magie ?

*Le grand intérêt de pratiquer la magie libre est justement d'avoir une certaine liberté d'action. Néanmoins, il faut que cela reste logique tout en respectant un équilibre vis-à-vis des autres règles de jeu ou du jeu lui-même. C'est pourquoi, il est difficile de créer de telles règles et les règles mentionnées ci-dessous peuvent donc montrer de graves défauts voire, à la longue, se révéler bancales (et dans ce cas, elles seront modifiées sans préavis). Donc, attention à l'utilisation de ces règles...*

### Dépasser un échec

Les mages peuvent puiser dans leurs réserves afin de forcer la réussite d'un sort ou d'un rituel. C'est-à-dire qu'ils peuvent se dépasser et dépenser des points de magie pour améliorer un jet de dés ou pour corriger le résultat d'un jet raté. On parle alors de dépassement de soi ou on utilise l'expression « forcer la réussite d'un sort » ou « forcer un sort ».

Ce dépassement de soi ou la réussite forcée coûtent des points de magie, dont le nombre dépend directement de la puissance à laquelle est lancé le sort : Apprenti = 1, Mage novice =2, Mage=3, Mage initié=4, Maître-Mage=5 (= la version du sort). Mais un mage ne peut pas forcer un sort au-delà d'une certaine limite. Cette limite est fixée au double du degré de maîtrise dans le type de magie considéré, ainsi un apprenti ne peut forcer un sort au-delà de 2 points d'échec alors qu'un maître-mage peut rattraper un échec allant jusqu'à 10 points.

→ *Quelques mages gris ont conservé, ou redécouvert, cette capacité : ce sont les initiés arcanistes (voir description de ce titre dans la section sur la société Kalidhienne).*

**Pour diminuer un résultat considéré comme un échec, le mage doit réussir un jet sous Intelligence-2.**

- s'il s'agit d'un sort : le mage doit dépenser (Puissance du sort) points de magie
- s'il s'agit d'un rituel : le mage doit dépenser (2x Puissance du rituel) points de magie

✦ *On peut bien sûr imaginer qu'un mage-gris a appris à dépasser ses échecs et qu'il utilise ce don pour faciliter le lancement des sorts des Listes de son ordre. C'est effectivement possible, mais ces sorts ne sont pas vraiment adaptés à cette souplesse d'action. Donc, pour les sorts Mage-Gris, on prend directement le Grade du sort comme puissance de référence, ainsi, rattraper un échec au jet de Volonté du sort Boule d'impact, un Grade V, coûte 5 points de magie par point compensé.*

De la même façon, un mage peut tenter d'améliorer sa marge de réussite à un jet (d'au maximum Pu points).

**Pour améliorer une marge de réussite, le mage doit réussir un jet sous Volonté.**

- s'il s'agit d'un sort : le mage doit dépenser (2x Puissance du sort) points de magie
- s'il s'agit d'un rituel : le mage doit dépenser (3x Puissance du rituel) points de magie

Un mage voulant forcer un sort mais ratant le jet nécessaire (Vol ou Int-2), peut toujours y arriver en dépensant 2 fois le nombre de points de magie requis. Mais attention, car un mage ne peut pas modifier un sort au-delà d'une certaine limite fixée par la puissance du mage dans ce type de magie.

→ *Un personnage (dont le degré de maîtrise en sorcellerie est Mage) possédant un score de Volonté de 15 veut lancer le sort de modification des barrières mentales pour augmenter sa RM de 5 points (sort dans sa version Mage novice). Pour cela, il va dépenser 10 points de magie et réussir un jet sous Volonté-2, ce qui est la procédure normale du lancé de sort. Il doit donc faire moins de 13 avec son D20, mais il rate car le résultat du D20 est de 16. Comme le mage sait forcer la réussite d'un sort et qu'il n'a raté que de 3 points (un mage est autorisé à forcer un sort jusqu'à 6 points), il peut se rattraper. Ce qu'il décide de faire. Il doit donc passer un test sous sa valeur d'Intelligence-2. S'il le réussit, forcer la réussite de ce sort (lancé à la puissance Mage Novice) lui coûtera (Pu x nb de points à rattraper) soit  $2 \times 3 = 6$ , par contre s'il rate le jet d'Int-2, cela lui coûtera le double, soit 12 points de magie, en plus du coût normal du sort !*

## **La magie improvisée (ou magie sauvage)**

Les mages qui pratiquent la magie libre peuvent lancer certains sorts de façon improvisée, sans en avoir auparavant appris une version hermétique (rédigée sur un parchemin). Cette magie est parfois nommée la magie sauvage et est pratiquée par des personnes, dotées du don de la magie mais n'ayant eut aucun enseignement dans les arts magiques.

- Les apprentis (Pu1) ne peuvent pas faire de magie improvisée.
- Les mages novices (Pu2) peuvent lancer des sorts qu'ils connaissent pas au niveau apprenti (Pu1), ils auront alors un malus de 4 points à leurs jets et un coût de base de points de magie et points de vie doublés.
- Les mages (Pu3) peuvent lancer des sorts qu'ils connaissent pas au niveau apprenti (Pu1), ils auront alors un malus de 2 points à leurs jets et un coût de base de points de magie et points de vie doublés.
- Les mages initiés (Pu4) peuvent lancer des sorts d'apprentis (Pu1) avec un malus de 2 points à leurs jets, sans surplus de coût. Ils peuvent aussi lancer des sorts à la puissance d'un mage novice (Pu2), mais cette fois avec un malus de 4 points à leurs jets et un coût de base doublé.
- Les maîtres-mages peuvent lancer des sorts au niveau apprenti sans malus (Pu1), les sorts de mage novice (Pu2) avec un malus de 2 points à leurs jets et un coût de base doublé et les sorts de mage (Pu3) avec un malus de 4 points à leurs jets et un coût de base triplé.

## **Modifier un sort**

Les mages qui pratiquent la magie libre peuvent modifier la puissance et les effets de leurs sorts (seuls les apprentis en sont incapables). Pour cela, ils peuvent agir sur les différents éléments du sort (effet, concentration, latence, épreuve, durée, portée, etc...) au prix d'une augmentation de la difficulté et/ou du coût en points de magie. Les modifications de sorts sont une spécialité des démonologues et des sorciers. Les rituels et sorts de nécromancie sont modifiables mais avec des coûts en point de magie doublés, tandis que ceux d'alchimie sont non modifiables.

Les paramètres qui peuvent être modifiés par un mage pratiquant la magie libre sont: la puissance, la durée, la portée, le temps de latence. Les épreuves : de volonté, d'intelligence ou de conflit ne peuvent être modifiés ou améliorés, mis à part via l'usage de méta-sorts de sorcellerie, qui alors augmentent sensiblement le coût en point de magie ou d'autres paramètres.

*Règle à compléter et à tester plus en avant*

## Création de matière

La rédaction de cette section des règles est encore en cours (règles en train de mijoter...). La création de matière est une spécialité des alchimistes.

*Règle à compléter et à tester plus en avant*

## Sorts permanents

La rédaction de cette section des règles est encore en cours (règles en train de mijoter...). La permanence de sorts est une spécialité des alchimistes et des nécromants.

*Règle à compléter et à tester plus en avant*

## Drain du fluide

Certains mages sont capables de drainer du fluide depuis la frange ou de l'extraire de leur environnement. Dans certains cas il ne s'agit que d'un type de fluide (du fluide modifié avec lequel le mage s'est harmonisé), mais pour les mages les plus puissants il s'agit de fluide brut. La plupart des mages ont besoin d'un rituel pour pouvoir extraire le fluide mais à partir d'un certain degré de puissance, cette capacité devient naturelle (même si elle reste très dangereuse).

Le drain de fluide est une spécialité des élémentalistes car ils pourront facilement puiser dans le fluide même sans rituel mais tous, mis à part les sorciers, peuvent drainer du fluide modifié issu de l'environnement. Les alchimistes et les nécromants ne peuvent drainer du fluide qu'avec un rituel et dans des conditions généralement plus difficiles à remplir. Seuls les plus puissants des sorciers peuvent puiser dans le fluide brut.

### **Harmonie avec (nom de l'élément ou de la matière) [Rituel]. Pu=2**

Après un long rituel composite (plusieurs étapes), le mage s'harmonise avec le fluide correspondant le plus à ses affinités. Cela lui donne ensuite la possibilité d'accéder facilement à ce fluide ou à ce type de milieu avec un autre la possibilité de s'en servir pour renouveler facilement ses points de magie en drainant de la magie depuis l'environnement, la frange ou même l'outre-frange.

Description du rituel : Le mage trace un diagramme de protection sur un sol plan (1/) puis il s'immerge dans une transe profonde en psalmodiant une longue incantation (2/). L'esprit du mage s'immerge alors peu à peu dans le fluide et se met à voyager à la recherche d'une résonance spéciale (3/). Ce voyage peut se dérouler soit sur le plan physique, soit la frange voir outre-frange (selon la nature de l'élément recherché et la puissance du mage). Le mage cherche alors dans les courants du fluide, l'énergie qu'il recherche (4/). Et étudiant les courants du fluide, il en comprend la résonance spécifique (5/). Ensuite, il doit revenir dans son corps, tout en conservant en mémoire cette résonance si spéciale (6/).

Ce rituel dure environ 10 heures et nécessite la dépense de 25 points de magie et de 5 points de vie. Si un jet est raté, il peut être retenté avec un malus de 4 points (cumulables), au prix de 5 points de magie et de 2 points de vie.

Les notes et documents permettant au mage d'accomplir ce rituel sont assez volumineuses et prennent souvent l'aspect d'un petit livret, valable uniquement pour un type de fluide. Il faut travailler les invocations et conseils durant au moins 1 semaine de travail intensif (et réussir un jet sous Int-4) avant de pouvoir se lancer dans le rituel proprement dit.

Détail de la procédure : 1/ jet sous Conn Magie-20%. 2/ jet sous Vol-2. 3/ jet sous Vol-4. 4/ jet sous Int-2. 5/ jet sous Int-4. 6/ jet sous Int.

Si le mage possède un familier élémentaire ou s'il procède à son rituel dans une zone où l'élément recherché est déjà très présent : un pic ou un bord de falaise (vent), au-dessus d'un lac (eau), sur de la terre fraîche molle (terre), près d'important brasiers (feu), près d'un cimetière ou d'un charnier (mort), d'une mine ou d'une forge (métal), etc., il bénéficie d'un bonus de 2 points à ses jets.

Durée totale de la procédure : environ 10 heures de transe.

Attention : le mage doit réussir successivement tous les jets mentionnés pour enfin parvenir à s'harmoniser. Si le mage rate un jet, il doit recommencer tout le rituel. Il bénéficie tout de même du +2 aux jets 1 et 2 s'il a franchi avec succès l'étape 3/ au moins une fois. D'un +4 aux jets 1 et 2 et d'un +2 aux jets 3 et 4 s'il a franchi avec succès l'étape 4/ au moins une fois.

Une fois harmonisé avec un ou plusieurs fluides, le mage peut tenter d'y puiser de la puissance, soit par le biais d'un petit rituel, soit de façon quasi-instantanée (pour les plus puissants). Pour cela, il faut encore qu'il y ait du fluide correspondant à proximité du mage. Cela fonctionne en gros comme un approvisionnement en énergie, cela sera donc plus ou moins facile ou se fera de façon plus ou moins rapide suivant les quantités disponibles à proximité. Par exemple, un mage harmonisé avec le fluide lié à la chaleur ou au feu aura de grandes facilités pour drainer du fluide s'il se trouve près d'un volcan ou d'un incendie et ne pourra le faire correctement s'il se trouve sous la pluie en plein océan.

### **Drain de fluide modifié [Rituel]. Pu=2**

Permet au mage de puiser du fluide modifié avec lequel il est harmonisé soit dans son environnement, soit dans la frange ou l'outre-frange et donc de regagner des points de magie.

Description du rituel : Le mage trace un symbole hermétique spécial sur un support (1/). Cela peut se faire avec de l'encre sur du papier ou du parchemin, de la craie ou fusain sur un mur, un tracé sur du sable, etc. Réalisé ce dessin complexe prends environ 1 minute. Puis

le mage se concentre sur le diagramme et projette son esprit aux frontières de la frange (2/), il visualise alors les courants de fluide et doit chercher le fluide qu'il l'intéresse. Dès qu'il a trouvé une source de fluide dans laquelle il peut puiser, il peut s'y connecter et commencer à y puiser du fluide (3/). Le mage va alors drainer du fluide à une vitesse dépendant de la nature de la source : cela peut aller de 1 point par Ass (pour les sources les plus puissantes) à 1 point par Heure (pour les sources les plus faibles), la moyenne étant de 2 points par Tour.

✦ *A chaque fois qu'un mage se connecte à un nœud ou un canal de fluide modifié pour en extraire l'énergie, il y a une chance pour qu'il attire l'attention d'une créature qui utilise, elle aussi, le même fluide. Les chances qu'une telle chose se produise égales à la ponction de fluide que fait le mage (sur 20). Et dans ce cas, l'esprit suprême va généralement envoyé un (ou des) esprit(s) serviteur(s) pour voir quel est le problème, la puissance de la (des) créature(s) dépendant des conditions (elle peut aller de mineure à supérieure).*

Détail de la procédure : 1/ pas de jet, mais nécessite un support physique adéquat. 2/ Jet sous Volonté. 3/ Jet sous Intelligence. Durée totale de la procédure : 2 Ass pour activer l'harmonie, durée variable pour la récupération de magie.

## **Appeler un esprit**

Les mages sont théoriquement capables d'invoquer des esprits, c'est-à-dire des êtres d'outre monde ou d'outre-frange. Ces êtres peuvent être des créatures élémentaires (vent, glace, air, terre), des démons, des âmes (esprits de morts) ou des esprits de la matière incarnés dans un corps fabriqué pour les recevoir (golems). Certains sorciers sont aussi capables d'invoquer des créatures magiques qui, dans ce cas, sont aussi considérées comme des esprits (comme par exemple les dragonnets), mais généralement, la sorcellerie ne permet pas d'invoquer un type d'esprit particulier.

L'invocation des esprits passe obligatoirement par un rituel, dont il faut avoir révisé la version écrite quelques heures ou minutes avant le lancement du rituel. Un rituel demande obligatoirement plusieurs tours ou heures de préparation et de pratique de la magie. De plus, les invocations, comme tous les rituels, ont besoin d'éléments physiques qui serviront soit à tracer les cercles magiques d'invocation, soit à attirer l'esprit ou à le focaliser, à payer ses services, etc.

Les différents types d'esprits sont d'une variété illimitée et il existe un rituel pour chaque créature. Mais, et on le verra un peu plus loin, ces rituels sont toujours composés des mêmes étapes : préparation, concentration, immersion, appel ou recherche, retour d'outre-frange et matérialisation. Il existe aussi un moyen simple en théorie mais très dur dans la pratique, c'est à dire aller chercher la créature par une projection ou par une immersion physique totale.

Les esprits peuvent tout de même être classés selon des types et des puissances, on a aussi l'habitude de les désigner selon leur nature ou utilité. On trouvera donc des Démons tueurs, des Golems de fer gardiens, des Esprits élémentaires messagers, etc.

**Les types** sont au nombre de 4 : esprits élémentaires, esprits des morts (âmes), esprits démoniaques (démons) et esprits de la matière (qui feront des Golems). Chacun de ces types étant fortement lié à un type de magie et ne peut être invoqué que par des rituels particuliers.

**Les puissances** sont calculées en fonction de la valeur de leurs caractéristiques, plus la puissance sera importante et plus le nombre de points pour créer l'esprit sera important. Les esprits de faible puissance auront un score de 15 ou 30 alors que les esprits de puissance 120, 150 ou plus seront des esprits très puissants.

**Les catégories** représentent en gros l'utilité globale de l'esprit, certains seront des guides spirituels, d'autres des gardiens et enfin d'autres seront des tueurs ou des guerriers.

En plus de ces types, il ne faut pas oublier que certains esprits sont libres (ou indépendants) alors que d'autres sont liés (ou serviteurs). Les esprits liés sont attachés à un esprit supérieur qui est leur maître, cet esprit peut être un mage, un esprit d'une puissance supérieure ou carrément un dieu. La plupart de mages ne peuvent invoquer que des esprits libres, ce qui est parfois dur à dénicher. Seuls les mages les plus puissants et les plus téméraires se risquent à invoquer et à contrôler des esprits liés.

Des rituels d'invocation et des exemples d'esprits sont donnés plus loin dans cette section, mais on peut en donner l'organisation globale. Un rituel d'invocation se déroule en 3 étapes : préparation, incantation et invocation, mais selon le type d'esprit invoqué, les différentes étapes auront des durées et des degrés de complexité variable.

- pour les invocations d'esprit de la matière et la création de golems, la phase préparatoire est primordiale et complexe car il faut construire une forme qui séduira l'esprit de la matière et qui pourra l'accueillir. La phase d'incantation est importante mais plus simple et la phase d'invocation est simple.

- pour les invocations d'esprits élémentaires, la phase préparatoire est très simple et sans composant, la phase d'incantation rapide mais la phase d'invocation proprement dite est difficile car il faudra trouver l'esprit puis le forcer et enfin le contrôler.

- pour les invocations de démons, la phase préparatoire est complexe avec création de nombreux diagrammes de protection et les phases d'incantation et d'invocation sont courtes mais dangereuses.

- pour les invocations d'âmes, la phase préparatoire est proche de celle requis pour l'invocation des esprits de la matière, mais l'incantation est longue sans véritable invocation puisqu'il s'agit généralement d'esprits déjà présents sur Kalidhia et non d'esprits d'outre-frange (même si en réalité les âmes traversent la frange et quittent Kalidhia après la mort).

Pour les rituels proprement dit, se reporter à la section qui leur est consacré (après les sorts de magie libre).

## Comment transposer un Mage-gris en terme de magie libre ?

Les dix grades Mage-Gris ne vont pas donner directement la puissance du mage en terme de magie libre. En effet, le passage d'un degré de maîtrise se fait avant tout par des initiations successives et par la compréhension de la véritable nature de la magie, et non par une simple relation CC=Grade. Ainsi, un Mage-Gris Grade VIII ne sera pas automatiquement considéré comme un mage initié car il est fréquent que les Mages-gris (du moins ceux qui vivent à l'époque de la Saga Kalidhienne), pratiquent leur magie sans vraiment comprendre les forces qu'ils utilisent. Et ce n'est pas un certificat d'aptitude, un diplôme ou le fait d'avoir eut un ou des apprentis qui vont améliorer les choses car il s'agit souvent de recherches théoriques...

Il est impossible à un Mage-Gris de devenir un grand utilisateur de magie « libre » du jour au lendemain. En effet, tout ce qu'il a appris durant son apprentissage dans une guilde, tous les sorts qu'il connaît sont intimement et totalement liés à la magie pratiquée dans l'Ordre des Mage-Gris.

Mais cela ne veut pas dire qu'un PJ Mage-Gris ne pourra pas utiliser cette magie « libre », il lui faudra simplement réapprendre à s'ouvrir à la magie et progresser petit à petit dans les différents types de magie. Avec le temps, il se rendra compte de la façon dont ses sorts ont été bridés et découvrira (seul ou avec de l'aide) comment dépasser ces barrières.

En terme de jeu, cela va être à vous, cher MJ de vous organiser pour que cette découverte soit progressive et intégrée à la vie et à l'évolution du personnage. De même, c'est vous qui allez décider de ce qui est possible ou non, et au bout de combien de temps, à quelles occasions, etc.

*→ Chez les Mages-Gris les sorts de vision sont vraiment très nombreux, il existe des sorts de vision à travers la matière, à travers l'obscurité, le brouillard, l'eau... Or, en magie libre, les sorts de vision existent aussi, mais ils ne sont qu'en nombre très restreint. On n'en dénombre en effet que 4, l'un permet la vision à travers la matière, un autre la vision à travers l'espace, le troisième, la vision à travers le temps et le dernier permet de voir les différentes énergies. Ensuite, tout est affaire de degré de puissance et de modification.*

Quand un Mage-Gris commence à se libérer des contraintes liées à son ordre, il faut définir son statut dans chacune des spécialités de magie libre, ce qui est relativement simple :

- Si le mage-gris à un grade inférieur ou égal à IV, il est Apprenti dans sa spécialité et ne connaîtra rien des autres.
- Si le mage est de grade supérieur à IV, il est Mage novice dans sa spécialité, Apprenti dans les 2 types proches et ne connaîtra rien aux types opposés.

Un mage doué peut rapidement progresser dans l'art libre. Le risque étant de vouloir franchir ces étapes trop vite et de se prendre un grave revers, généralement très néfaste pour sa santé mentale, voire sa santé tout court.

*➤ Les relations en spécialités de l'ordre des Mages-Gris et types de magie sont : Généraliste = Sorcier, Elémentaliste = Elémentaliste, Naturaliste = Démonologue et Guérisseur = Nécromancien. Pour savoir quels sont les types proches, on regarde sur l'étoile à 5 branches fournie à la première page de cette aide de jeu. Par exemple, l'élémentalisme est proche de la sorcellerie et de la démonologie mais opposé à la nécromancie et à l'alchimie.*

Si cela détermine le degré de puissance du personnage dans les différentes branches de la magie, il lui faudra ensuite des opportunités et beaucoup de persévérance pour progresser dans chacun de types de magie, bref, il va vous falloir gérer et organiser la carrière du mage. Et pour cela, le personnage devra passer des épreuves, approfondir sa connaissance de la magie, explorer les plans d'outre-frange ou d'outre-monde, etc.

En pratique, un MJ peut permettre à un mage de progresser régulièrement soit via la rencontre de mages importants, soit via la découverte de secrets, de livres de magie rare, c'est à dire lors ou à la suite de scénario.

Voici un canevas possible pour matérialiser le développement de l'usage de la magie libre chez un PJ :

- A partir du niveau 5 : découverte de l'existence de la magie libre. Par exemple, quand le mage sera obtenu un titre d'initié dans un domaine de magie ou qu'il aura commencé à fréquenter des mages importants et à un faire un nom.
- Vers les niveaux 6-7 (Grade V-VI) : avancée en tâtonnant dans un type de magie libre (apprentissage de quelques sorts). Vous pouvez même lui proposer diverses voies et voir vers quel type le joueur veut orienter la carrière de son personnage. Deviendra-t-il un touche à tout, futur centremage, se spécialisera-t-il dans une branche de magie, à vous de voir. Il découvre les possibilités de base de la magie libre, c'est à dire le dépassement d'échec.
- Vers les niveaux 7-8 (Grade VI-VII) : le mage devient mage dans une branche de magie libre. Il devient capable d'invoquer un ou 2 types d'esprits. Développement du talent de méditation ou de Perception du fluide.
- Vers niveau 10 (Grade VIII) : compréhension de la nature de la frange et du fluide.. Le personnage devient mage initié dans une branche de magie, novice dans d'autres. Développement de l'autre talent.
- Niveau 12-15 (Grade IX-X) : Maîtrise du fluide, exploration du monde via la frange, maîtrise de rituels d'invocation puissants. Le personnage devient maître-mage dans une branche de magie, mage dans plusieurs autres.

On peut donner une feuille spéciale dite de Sorts Usuels, où ne seront mentionnés que les sorts mémorisés par le mage avec leur description sommaire (qu'il s'agisse de sorts de Magie libre et de sorts Mage-Gris hors-listes). Mais il est évident qu'un mage ayant en plus une formation de la tradition des Mages-Gris aura toujours besoin d'un épais livret de feuilles, récapitulant l'ensemble des sorts réglementés qu'il connaît et maîtrise parfaitement. Un mage ayant une formation initiale de l'Ordre de Mage-Gris et apprenant en cours de carrière la pratique de la magie libre, aura donc à sa disposition une grande quantité de sorts car ceux-ci viendront à la fois des listes-types de l'ordre des Mages-Gris plus ses sorts de magie-libre.

## **Rituels, d'épreuves ou d'apprentissage pour progresser dans les 5 formes de l'Art**

En magie libre, pour passer de Grade, il n'est pas obligatoire de se soumettre à un test dans une guilde de magie ou devant une assemblée de mages, avec une limitation par le niveau et des scores dans certaines caractéristiques. On parle de certains jeunes mages doués qui ont atteint le statut de mage en étant niveau 3. La progression peut même se faire seul et de façon totalement autonome mais avec le risque de se perdre totalement en cas d'échec (ce qui peut aller jusqu'à la mort ou pire). Heureusement, au sein de quelques associations plus ou moins secrètes (comme l'Ordre du renouveau), certains mages se chargent d'organiser les épreuves ou les tests afin d'éviter que trop de mages, cupides de puissance, ne se lancent dans des épreuves dont ils sont les premières victimes. Et ce n'est pas parce qu'un mage travaille sur la nécromancie ou la démonologie qu'il est forcément maléfisant, alors qu'il suffit qu'il échoue à une seule épreuve cruciale pour tomber irrémédiablement du côté sombre de la magie. Néanmoins les pré-requis des grades Mage-Gris donnent une bonne idée de la marge de progression « normale » d'un mage.

Exemple d'épreuves pour le passage des Grades de Magie libre :

### **Apprenti**

Apprentissage théorique et compréhension de la nature du fluide.  
Rituel de concentration puis de visualisation des forces magiques.  
Lancement d'un sort spécialisé (simple ou complexe).  
Tracé d'un diagramme de protection (mineur, médian ou majeur) et connexion avec un autre plan (sans ouverture de canal)

### **Mage novice**

Contrôle et bannissement d'un esprit mineur (seulement Sorcellerie).  
Tracé d'un diagramme de protection (mineur, médian ou majeur) et ouverture d'un canal vers un autre plan (nature aléatoire : fixée par le MJ ou fixée par le mage).  
Exploration psychique d'un autre plan d'existence.  
Invocation et contrôle d'un esprit mineur (sauf sorcellerie).  
Lancement d'un sort (simple ou complexe) modifié ou amplifié par un méta-sort (simple ou complexe).

### **Mage**

Apprentissage théorique et compréhension de l'existence des plans d'outre-frange.  
Prise de contrôle et bannissement d'un esprit médian (seulement Sorcellerie).  
Invocation et contrôle d'un esprit médian (sauf sorcellerie).  
Tracé d'un diagramme de protection (mineur, médian ou majeur), avec appel et contrôle d'un esprit d'un autre domaine de magie (nature aléatoire : fixée par le MJ ou fixée par le mage).  
Exploration physique d'un autre plan d'existence.  
Lancement d'un sort (simple ou complexe) modifié de façon instinctive par concentration.  
Rituel de concentration puis de compréhension et d'interprétation des forces magiques (fluide particulier).

### **Mage-Initié**

Apprentissage théorique et compréhension de la réalité des créatures magiques et des différentes formes de magie  
Prise de contrôle et bannissement d'un esprit majeur (seulement Sorcellerie).  
Rituel de concentration puis de manipulation du fluide brut pour y puiser directement.  
Tracé d'un diagramme de protection (mineur, médian ou majeur) et liaison avec un esprit d'un autre domaine de magie (esprit lié) ou avec une créature d'un autre plan (familier).

### **Maître-Mage**

Exploration physique d'un autre plan d'existence avec intervention sur le monde exploré et immersion totale.  
Mise en phase du corps avec la trame du fluide, canalisation de l'énergie de la frange ou absorption de celle d'un outre-frange.  
Compréhension de la nature réelle de la frange du fluide et contact avec les entités qui y vivent  
Invocation et contrôle d'un esprit majeur (sauf sorcellerie) et maîtrise de la brèche créée dans les barrières Khalidiennes

### **Exemples**

#### **Suite d'épreuves pour le passage des Grades de Sorcellerie :**

Apprentissage théorique, compréhension de la nature de la magie.  
Tracé d'un diagramme de protection mineur et connexion avec un autre plan (sans ouverture de canal)  
Rituel de concentration puis de visualisation des forces magiques, équivalent au rituel de focus Grade VI.  
Exploration psychique d'un autre plan d'existence.  
Lancement d'un sort complexe modifié ou amplifié par un méta-sort complexe.  
Concentration et compréhension avec interprétation des forces magiques (fluide particulier). Equivalent au rituel de focus Grade VII

#### **Suite d'épreuves pour le passage des Grades de Nécromancie**

Apprentissage théorique et compréhension de la nature de la magie.  
Tracé d'un diagramme de protection mineur et simple connexion avec l'âme d'un mort (sans ouverture de canal).  
Lancement d'un sort simple amplifié par un méta-sort complexe.  
Invocation et contrôle d'un esprit mineur. Etc.

#### **Suite d'épreuves pour le passage des Grades d'Élémentalisme**

Lancement d'un sort spécialisé complexe.  
Rituel de concentration puis de visualisation des forces magiques élémentaires (esprits).  
Tracé d'un diagramme de protection mineur et invocation (puis contrôle ?) d'un esprit mineur.  
Apprentissage théorique et compréhension de l'existence des plans d'outre-frange élémentaires. Etc.

## Les Grands types de Magie

### La Nécromancie

**Remarques TRES importantes :** tout PJ voulant accéder à cette magie doit conserver à l'esprit les points suivant : 1/ la nécromancie manipule des forces extrêmement puissantes, les âmes (esprits des morts) ont parfois conservé une bonne part de leur intelligence et ont une haine farouche des êtres encore vivants. 2/ la pratique de la nécromancie ou la simple possession d'objets nécromantiques sont passibles de la peine de mort (bûcher). 3/ Yeshu, le dieu de l'au-delà, est un farouche opposant à la nécromancie, qui empiète sur son royaume, tout pratiquant de la nécromancie pourra donc subir l'objet de son courroux.

### La Nécromancie : magie de la mort ou magie noire ?

La Nécromancie est la magie qui manipule les forces vitales et les esprits des morts, dans l'imagerie populaire, largement répandue par le clergé de Yeshu (le dieu de l'au-delà) la nécromancie est la pire des magies maléfiques : celle qui prive les âmes de leur liberté et les empêche d'atteindre l'au-delà. Ces termes provoquent la peur même chez les plus braves et les plus inconscients des héros, car les Nécromanciens disposent de pouvoirs capables de faire se ployer (voire briser) la fine barrière séparant le monde des vivants de celui des morts.

Il va sans dire que l'ordre des Mages-Gris condamne fortement tout exercice de Nécromancie et que tout mage convaincu (ou fortement soupçonné) de trafic avec les morts sera activement recherché puis jugé et exécuté.

Et s'il est bien connu que la nécromancie a eut son heure de gloire à l'époque des princes-sorciers et que Dal-Itmir fut le lieu de rendez-vous prisé de ces mages de la mort, il est aussi très connu que tout ceci appartient au passé...

Les nécromanciens sont des mages très largement spécialisés dans la manipulation des forces vitales, la domination des esprits et l'invocation des âmes. Ils ont aussi de bonnes connaissances en sorcellerie (bannissement des esprits) et en médecine, la couverture de médecin est d'ailleurs très largement utilisée au sein de ce groupe. Enfin, des connaissances en artisanat et en alchimie peuvent parfois être utiles pour créer des réceptacles pour les âmes les plus puissantes (de la qualité du réceptacle dépendra souvent la puissance du lien qui existe entre l'âme et le monde des vivants).

Depuis l'époque des princes sorciers, l'ordre des nécromanciens survit au travers de 2 associations : l'Ordre du renouveau et Les frères de sang, mais si tous les nécromanciens sont affiliés à cette dernière association, cela ne les empêche pas de mener leur carrière comme bon leur semble.

Certains nécromanciens sont des personnes presque fréquentables, par contre la plupart sont des fous dangereux qui rêvent de voir leurs hordes de morts-vivants déferler sur le monde.

Un mage ne devient un véritable Nécromancien qu'une fois qu'il a pratiqué le premier des rituels de Nécromancie et capturer ses premières âmes. Certaines sorts présentés ici peuvent très bien servir à lutter contre les nécromanciens ou contre les morts-vivants et les maîtriser ne fait pas pour autant du mage un infâme nécromancien.

### L'apprentissage des sorts

Les Nécromanciens n'apprennent pas leurs sorts comme les Mages-Gris et la notion de Listes leur est totalement étrangère, mais cela ne leur empêche pas de maîtriser un certain nombre de sorts, comme tout utilisateur de magie libre. Les ouvrages de nécromancie sont assez fréquents et généralement bien conservés (un effet secondaire de la nature de leur contenu ?). Par contre, les sorts et rituels sont plus difficiles que ceux de sorcellerie et un malus de 2 points est appliqué aux jets pour les apprendre.

### L'invocation des esprits des morts

Un nécromancien possède surtout la faculté d'appeler les esprits des morts (la capacité à créer des morts-vivants n'est qu'une discipline secondaire). L'appel d'une âme peut être relativement aisé (cas d'une âme peu puissante, libre et se trouvant encore sur le plan physique de Kalidhia) ; relativement difficile (cas d'une âme plus puissante, ou liée à un esprit suprême voire à un dieu) voire extrêmement complexe (cas des âmes se situant dans l'au-delà, c'est-à-dire outre-frange).

*- Il se peut qu'une âme cherche à se rebeller contre le Nécromancien qui la contrôle. De façon générale, plus le temps passe et plus un esprit au service d'un Nécromancien devient fort. On peut donc imaginer qu'au fil du temps, un esprit des morts puisse recouvrer une certaine forme de liberté.*

*- Il n'est pas rare que les âmes de certains nécromanciens ne rejoignent jamais le royaume de Yeshu, le dieu de l'au-delà qui est en quelque sorte, leur ennemi juré. Elles errent donc sur Kalidhia et peuvent parfois pousser des personnes possédant le don de la magie à explorer les voies de leur art sombre.*

## Quelques sorts de Magie libre

*Note pour le MJ : pour définir un sort, on lui attribue un score (de 1 à 5) qui caractérise la puissance propre de ce sort. Puis, quand on décline la gamme des effets du sort, on multiplie cette puissance propre par le degré de maîtrise (de 1 à 5), ce qui fait qu'un sort coûte en moyenne 9 points de magie avec un maximum de 25 points. Si une épreuve de Volonté est nécessaire, on peut aussi s'inspirer de cette valeur propre pour fixer la nature de l'épreuve : 1 = 0 ou -2, 2 = -2 ou -4, 3 = -4 ou -6, 4 = -6 ou -8, 5 = -8 ou -10.*

### Sorcellerie

#### **Phobie** (Puissance propre du sort : 1)

Le mage imagine un effet qu'il lance sur un objet ou une personne. Cela pourra alors affecter la personne ou une personne qui manipule l'objet en question.

##### **Gamme d'effets :**

- Mage novice (Pu 2) : Le type de sentiment ou la peur utilisée doit être précisé au moment du lancement de sort : peur qu'il y ait un piège sur une serrure, une araignée dans un sac, que la lumière s'éteigne, etc. (en gros, le mage va jouer avec les phobies). La victime devra réussir un jet sous Volonté pour résister à la peur (puis pourra tenter un jet sous Int-2 pour comprendre que l'effet de peur était surnaturelle ou sans objet).
- Mage (Pu 3) : Résister à la peur induite se fait avec un jet sous Vol-4.
- Mage initié (Pu 4) : S'il s'agit d'un objet le sort sera permanent.

**Coût :** 5 points de magie et 2 points de vie

**Durée :** Niveau Heures (ou permanent)

**Portée d'effets :** 1 cible

**Concentration :** 5 Ass

**Epreuve de Volonté :** Volonté - Pu utilisée

#### **Amélioration de sort** (Puissance propre du sort : 3)

#### **Combat à distance** (Puissance propre du sort : 4)

#### **Combat au corps-à-corps** (Puissance propre du sort : 4)

#### **Soieries et beauté illusoires** (Puissance propre du sort : 1)

Le mage crée une illusion qui modifie ou crée des habits ou attributs vestimentaires. Il peut aussi modifier sa coupe de cheveux, son teint et son aspect physique général mais uniquement afin d'embellir son aspect, mais pas de le modifier en profondeur.

##### **Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1) : Permet de faire apparaître ses habits propres et intacts, même s'il s'agit d'habits de voyage usés. De plus le personnage apparaît frais et propre, même s'il est sale et couvert de poussière (le personnage gagne +1 en Charisme et Beauté).
- Mage novice (Pu 2) : Permet de modifier légèrement l'apparence de ses habits pour les faire apparaître de meilleure qualité. En outre les modifications d'aspect sont plus esthétiques et le personnage gagne +2 en Charisme et Beauté.
- Mage (Pu 3) : Permet de créer une illusion d'habits entiers, le personnage pouvant ainsi couvrir une éventuelle nudité.
- Mage initié (Pu 4) : Le mage peut créer un style, une apparence et des habits très sophistiqués que l'entourage voit automatiquement sous un aspect qu'il trouve seyant. Chacun voit donc le mage à sa façon et avec des particularités esthétiques spéciales. Dans ce cas, le personnage gagne +3 en Charisme et Beauté.

**Coût :** Pu x 2 points de magie

**Durée :** Niveau Heures

**Portée d'effets :** Personnel

**Concentration :** Pu x 2 Ass

**Epreuve de Volonté :** Volonté - Pu utilisée

**Méthode de lancé :** petite gestuelle et courte incantation.

#### **Modification des barrières mentales** (Puissance propre du sort : 2)

Ce sort permet de modifier la résistance à la magie d'une personne (y compris le lanceur du sort), c'est-à-dire de diminuer ou de renforcer la barrière mentale d'une victime-cible ou d'un allié.

##### **Gamme d'effets :**

- Mage novice (Pu 2) : La résistance à la magie peut être modifiée de 1 à 10 points (en + ou -).
- Mage initié (Pu 4) : La résistance à la magie peut être modifiée par multiplication (x2 à x5)
- Maître mage (Pu 5) : Les barrières mentales de la cible peuvent être impénétrables ou réduites à néant. Sauf si utilisation d'un contre-sort.

##### **Coût en points de magie :**

(Apprenti ou Mage initié) : nature de la modification x 2 (par exemple : RM+4 = 8 points de magie)

(Maître mage) : 10 points de magie

**Portée de lancé :** champs de vision du mage, **Portée d'effet :** 1 personne cible, **Durée d'effet :** 1 Ass.

**Concentration de lancé de sort/ latence :** Instantané.

**Epreuve de Volonté :** épreuve de Volonté-2 pour lancer le sort sur une personne consentante, y compris lui-même. Si la cible n'est pas consentante : il faut en plus gagner un conflit entre les deux scores de Volonté (mage et cible).

**Exemple de modifications :** ce sort ne se limite pas à la modification de la RM, il peut aussi modifier la Volonté d'une personne et par exemple influencer ses capacités de marchandage, sa résistance à l'hypnose (par tranche de 5%), etc.

#### **Retour d'impacts** (Puissance propre du sort : 2)

Ce sort permet de renvoyer à son auteur une partie de la puissance des impacts infligés lors d'une attaque de corps à corps. Comme il s'agit d'un retour d'impact, le retour se fait même si le mage ne perd pas de points de vie. Le coup retourné est lui aussi un impact, la protection globale de l'agresseur est donc prise en compte et son armure principale endommagée d'une case de solidité. A noter aussi, que le mage subit les impacts, ceux-ci ne sont pas déviés ni annulés.

##### **Gamme d'effets :**

- Mage novice (Pu 2) : l'auteur de l'impact subit 1/4 des PI infligés au mage.
- Mage (Pu 3) : l'auteur de l'impact subit 1/2 des PI infligés au mage.
- Mage initié (Pu 4) : l'auteur de l'impact subit 1/2 des PI infligés au mage.
- Maître mage (Pu 5) : l'auteur de l'impact subit la totalité des PI infligés au mage.

**Coût en points de magie** : 2 x Pu utilisée

**Portée de lancé** : personnel, **Portée d'effet** : toute personne occasionnant un impact au corps à corps contre le mage.

**Durée d'effet** : 1 combat ou 1T, **Concentration de lancé de sort/ latence** : Instantané.

**Epreuve de Volonté** : épreuve de Volonté-2

### **Protection Corporelle** (*Puissance propre du sort : 3*)

Une armure de matière magique, invisible et indestructible se forme autour du mage. Ce champ de force augmente la protection physique du mage en global comme en localisé. Ce sort basique (ne nécessite pas de jet ni de concentration) fut très rapidement incorporé aux sorts de base des Mages-gris qui en ont développé différentes versions.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : L'armure offerte est égale à la puissance du mage dans la spécialité d'Alchimie +1 (soit de 2 à 6), elle ne dure qu'un combat.
- Mage (Pu 3) : La valeur de la protection à la tête est augmentée de 2 points (soit une valeur de Gr+2).
- Mage initié (Pu 4) : Le mage peut bénéficier de ce sort durant une longue période (qu'il choisit).
- Maître-Mage (Pu 5) : En dépensant 2 points de vie en plus des points de magie, le champ de protection peut offrir jusqu'à +10 de Protection.

**Coût** : (Protection offerte -1) points de magie      **Durée** : 1 combat ou Variable : pour une heure : coût x2, pour un jour : coût x5.

**Portée d'effets** : Personnel

**Méthode de lancé** : instinctif, pas de gestuelle ni d'invocation.

### **Perception étendue** (*Puissance propre du sort : 3*)

Permet au mage de développer ses sens et sa perception.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : Le personnage gagne une meilleure vue (+1 en Per) et + 10% dans une aptitude sensorielle au choix
- Mage novice (Pu 2) : Le personnage voit plus loin et entend mieux qu'une personne normale (+2 en Per) et + 20% dans les aptitudes sensorielle s Observation et Ouïe.
- Mage (Pu 3) : Le personnage peut entendre tous les bruits aussi loin que s'étend sa vue. Il entend tous les sons simultanément et devra se concentrer intensément pour arriver à les distinguer les uns des autres (jet sous Intelligence-4).
- Mage initié (Pu 4) : En plus de ses sens étendus (Perception +3, +40% dans les trois aptitudes de sens), le mage bénéficie d'une nouvelle capacité sensorielle au choix, comme la vision nocturne, l'écho radar, ect.
- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage n'est plus limité par sa distance de vision mais par la force de sa volonté : en faisant des jets de Volonté de difficulté croissante : simple, -2, -4, -6, etc. il peut augmenter la portée de ses sens de façon exponentielle. Par contre, il doit aussi réussir un jet sous Intelligence -4 afin de pouvoir faire le tri dans toutes les informations collectées ou bien faire cesser le sort, car il sera alors submerger par ce que lui aura révélé sa perception étendue.

**Coût** : 6 x Pu utilisée      **Durée** : Pu T.

**Portée de lancé** : Personnel      **Méthode de lancé** : courte gestuelle et incantation simple.

**Concentration de lancé de sort/ latence** : Pu Ass de concentration + 2 Ass de latence, le temps que les sens s'amplifient

**Epreuve de Volonté** : Volonté -(Pu utilisée+3)

### **Transformation du corps** (*Puissance propre du sort : 4*)

Permet au mage de modifier la forme physique de son propre corps. Il peut alors modifier son apparence, ses caractéristiques physiques ou bien totalement changer de forme, et même changer le volume de son corps.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : Le mage peut changer l'aspect extérieur de son corps, par exemple changer d'apparence, de couleur de cheveux, prendre l'aspect d'un autre peuple. Ce changement se fait sans variation de taille. Si le mage désire gagner des points de Charisme ou de Beauté, il peut améliorer son aspect au prix d'une dépense temporaire de 2 points d'Intelligence ou de Volonté pour un point gagné.
- Mage Novice (Pu 2) : Le mage peut changer totalement la morphologie et l'apparence de son corps, il peut ainsi gagner des points en caractéristiques physiques et en apparence. Si le mage désire gagner des points de Charisme, de Beauté, de Force ou de Constitution, il peut améliorer son aspect au prix d'une dépense temporaire de 2 points d'Intelligence ou de Volonté pour un point gagné.
- Mage (Pu 3) : Le mage peut changer de sexe et modifier son volume de façon modérée : un humain peut se transformer en nain mais pas en hobbit ou en gnome, un nain peut se transformer en elfe, en humain, ou hobbit, mais pas en ogre... etc.
- Mage initié (Pu 4) : Le mage peut diminuer son volume de façon très importante et adopter par exemple la taille d'un petit animal. Il peut aussi développer sa Perception (au prix d'une dépense temporaire de 2 points d'Intelligence ou de Volonté pour un point gagné).
- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage peut augmenter le volume de son corps jusqu'à un ordre de 5, il peut se transformer en grande créature : un hobbit deviendra un troll, un humain un petit dragon. Un mage transformé en animal ou créature peut gagner certain des pouvoirs correspondant. Il peut aussi utiliser l'ensemble de ses caractéristiques (sauf le courage) pour améliorer d'autres caractéristiques et au prix de 1 pour 1.

**Coût** : Pu x 8 points de magie et Pu x 4 points de vie      **Durée** : Pu heures

**Portée d'effets** : Personnel

**Méthode de lancé** : longue préparation avec gestuelle et concentration mentale.

**Concentration** : Pu T de concentration.

**Epreuve de Volonté** : jet sous Volonté - (Pu+4)

## **Nécromancie**

### **Détection des morts-vivants** (*Puissance propre du sort : 1*)

Permet de détecter la présence d'une non-vie, qu'il s'agisse de créature, d'âme ou d'esprit.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : La détection est approximative, mais le mage détecte la présence de non-vie dans la zone d'action du sort.
- Mage novice (Pu 2) : Permet en plus de savoir en gros à quelle distance et en quel nombre se trouvent les non-morts.

- Mage (Pu 3) : Le mage peut connaître la nature exacte des créatures, la puissance (être inférieur, mineur, majeur, souverain) et le statut (serviteur, esprit indépendant, dominé par un mage, lié à une tache, à un lieu, à un objet...).

- Mage initié (Pu 4) : Ce sort devient un rituel et permet de connaître les défauts et les désirs éventuels des non-morts libres.

**Coût** : 6 points de magie.

**Durée** : Pu Heures

**Portée d'effets** : 500 mètres.

**Portée de lancé** : Personnel.

**Concentration** : 10 Ass (soit une minute). En version rituel : le temps de concentration passe à 1T (5 minutes)

**Epreuve de Volonté** : Vol-2 (+ conflit entre la volonté du mage et celle du mort-vivant si cette dernière lui est supérieure)

### **Communication avec les morts** (*Puissance propre du sort : 2*)

Permet de parler oralement (et non mentalement) avec une âme ou un mort-vivant.

**Gamme d'effets** :

- Mage novice (Pu 2) : Le mage pose ses mains sur la tête d'un mort et invoque son fantôme. Une communication astrale s'établit entre le mage et la personne défunte et une communication orale peut s'établir. Si celle-ci est compréhensive : jet sous Volonté -2 sinon conflit entre les deux scores de volonté. Si le sort réussit, le mage peut alors poser à sa victime Ni questions et le mort ne peut que dire la vérité sur celles-ci.

- Mage (Pu 3) : Le mage peut s'adresser à tout mort-vivant ou âme dans la zone d'effet

- Mage initié (Pu 4) : Le mage peut tenter de donner Grade/2 ordres à l'esprit du mort, ce que celui-ci devra exécuter au mieux de ses possibilités. Pour chaque ordre, le mage doit gagner un conflit entre les deux scores de volonté.

- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage peut discuter à loisir avec l'âme tant que celle-ci est réceptive ou à portée.

**Coût** : 8 points de magie.

**Durée** : Variable (au max Grade nécromancie Ass) – sauf maîtres-mages.

**Portée d'effets** : 50 mètres.

**Portée de lancé** : Personnel.

**Concentration** : 10 Ass (soit une minute).

**Epreuve de Volonté** : Vol-2 (+ conflit entre la volonté du mage et celle du mort-vivant si cette dernière lui est supérieure)

### **Cri de respect** (*Puissance propre du sort : 3*)

Impose le respect à un mort vivant et permet de s'en faire obéir

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : Permet de pousser un cri qui équivaut à un ordre pour un mort-vivant cible par exemple : Stop ; Arrêtez, Reculez, Arrière. Le mage doit réussir un jet sous Vol-RM cible+2. De plus, les âmes d'une puissance supérieure à 90pts peuvent essayer de résister par leur propre volonté et dans ce cas, le mage doit imposer son cri en gagnant un conflit entre les deux scores de Volonté. En dehors de cet ordre, le mage ne contrôle pas le mort-vivant.

- Mage novice (Pu 2) : Le mage ne vise plus seulement une cible mais un type de créature équivalente, situé dans la zone d'effet du sort. Pour viser plusieurs catégories de morts-vivants, par exemple des squelettes serviteurs (30pts), des zombies (60pts), des spectres (90pts) etc, le mage doit lancer plusieurs fois le sort.

- Mage (Pu 3) : Le mage bénéficie d'un +2 à ces jets pour réussir le sort. De plus s'il le désire, le cri consume une partie de l'âme des morts-vivant qui n'ont pas sut y résister et leur fait perdre 3D6 points de vie + leur inflige un malus de 20% à leurs actions.

- Mage initié (Pu 4) : Le sort n'est plus contenu dans un mot mais peut être une simple pensée.

- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage peut ordonner aux non-morts de lui obéir et il devient alors leur maître (s'ils perdent le conflit entre les scores de Volonté). Dans ce cas, le mage peut libérer l'esprit de la créature et donc détruire le mort-vivant ou décider de se lier créature en gagnant à nouveau un conflit entre les scores de Volonté.

**Coût** : 12 points de magie.

**Durée** : Niveau Ass (ou Permanent pour les maîtres-mages)

**Portée d'effets** : 25 mètres

**Portée de lancé** : 1 créature cible (apprenti) ou 1 catégorie de créature (autres).

### **Décorporation** (*Puissance propre du sort : 4*)

Après une période de concentration et la mise en état léthargique de son corps, l'âme du mage quitte son enveloppe charnelle. Le mage reste conscient mais ne perçoit plus que les sensations de son âme et non plus celles de son corps. Il n'y a normalement pas de distance maximale à cette décorporation, mais les voyages de ce type peuvent être très perturbant pour le mage et celui-ci s'il s'éloigne trop peut très bien perdre la trace de son corps, qui s'il n'est pas alimenté pourra mourir.

**Gamme d'effets** :

- Mage novice (Pu 2) : Le mage peut simplement explorer des lieux et utiliser ses sens (Intelligence remplaçant Perception). Il ne peut rien faire d'autre.

- Mage (Pu 3) : Le mage peut en se concentrant intensément avoir un léger contact avec le monde physique et peut donc sentir ou agir sur les objets ou personnes. Chaque action doit être précédée par la dépense d'un point de Volonté et la réussite à un jet sous Volonté. Il ne peut pas lancer de sorts.

- Mage initié (Pu 4) : Le mage peut agir sur le monde physique, il peut même combattre ou manipuler des objets. Ses caractéristiques physiques sont remplacées par ses caractéristiques mentales. S'il est amené à combattre une autre âme, il gagne un +1 à ses actions. Il ne peut pas lancer de sorts.

- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage peut lancer des sorts et s'il est amené à combattre un autre esprit, il gagne +2 à toutes ses actions.

**Coût** : 20 points de magie et 10 points de vie.

**Durée** : variable

**Portée d'effets** : spécial

**Portée de lancé** : personnel

**Méthode de lancé** : long rituel, nécessitant pentagramme spécial (sur sol ou sur objet), incantation avec gestuelle et concentration mentale.

**Concentration** : 4 T

**Epreuve de Volonté** : Vol-4

### **Nourriture spirituelle** (*Puissance propre du sort : 2*)

Pourquoi manger, boire et se nourrir quand on est magicien et surtout nécromant. Ce sort permet de ne pas avoir besoin de manger et de boire pour une durée variant suivant la puissance du mage. A l'inverse, le mage consommera du fluide brut comme nourriture. Le problème est qu'un échec à un jet de (Volonté-Pu du sort) indique que le corps s'est habitué à ce mode d'alimentation non naturelle et en redemande. Au bout de Niveau utilisation consécutive, le corps ne pourra plus consommer de la nourriture normale et demandera quotidiennement sa dose de fluide brut.

**Gamme d'effets** :

- Mage novice (Pu 2) : Le sort dure Niveau/2 jours.
- Mage (Pu 3) : Le sort dure Niveau jours.
- Mage initié (Pu 4) : Le sort dure Niveau semaines.
- Maître-Mage (Pu 5) : Le sort dure Niveau mois.

**Coût** : 15 points de magie

**Durée** : variable

**Portée d'effets** : personnel

**Portée de lancé** : personnel

**Méthode de lancé** : longue transe de concentration, avec incantations mentales et gestuelle complexe

**Concentration** : 3T

**Epreuve de Volonté** : Vol-2

### **Stase corporelle** (*Puissance propre du sort : 3*)

Le personnage peut mettre son corps en stase vitale, c'est à dire qu'il ne subit plus les effets du temps, ni même de la fin ou de la soif, du moins pour le temps d'effet du sort. Durant le temps de stase où le corps est en stase, le personnage peut continuer à vivre normalement (et à être blessé normalement). De nombreux nécromanciens utilisent ce sort pour vivre au-delà de la durée normale, sans pour autant devenir des morts vivants. Le problème est qu'il est difficile de tromper longtemps la nature et que progressivement, le corps se met à vieillir plus vite quand il n'est plus sous l'effet du sort.

#### **Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : Le mage peut mettre son corps en stase durant au maximum Volonté/3 heures. Cela lui permet par exemple de ne pas avoir besoin de dormir. Le lendemain, 24h après la fin du sort, le mage doit réussir un jet sous Volonté pour ne pas s'endormir (malus de -2 par usage consécutif du sort).

- Mage novice (Pu 2) : Le mage peut mettre son corps en stase durant au maximum Volonté/3 jours. 24heures après la fin de l'effet du sort, le mage doit réussir un jet sous Volonté pour ne pas tomber inconscient durant 2D6 heures (malus de -2 par usage consécutif du sort).

- Mage (Pu 3) : Le mage peut mettre son corps en stase durant au maximum Volonté/3 semaines. 24heures après la fin de l'effet du sort, le mage doit réussir un jet sous Volonté pour ne pas tomber dans le coma durant 2D6 heures (malus de -2 par usage consécutif du sort).

- Mage initié (Pu 4) : Le mage peut mettre son corps en stase durant au maximum Volonté/3 mois. 24heures après la fin de l'effet du sort, le mage doit réussir un jet sous Volonté pour ne pas tomber dans le coma durant 2D6 jours (malus de -2 par usage consécutif du sort).

- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage peut mettre son corps en stase durant au maximum Volonté/3 ans. 24heures après la fin de l'effet du sort, le mage doit réussir un jet sous Volonté pour ne pas voir son corps vieillir très rapidement pour l'équivalent de la moitié du temps de stase (malus de -2 par usage consécutif du sort).

**Coût** : 15 points de magie et 5 points de vie.

**Durée** : variable

**Portée d'effets** : personnel

**Portée de lancé** : personnel

**Méthode de lancé** : long rituel, nécessitant pentagramme spécial (sur sol ou sur objet), incantation avec gestuelle et concentration mentale.

**Concentration** : Pu T

**Epreuve de Volonté** : Vol-2

**Limitation** : A la fin d'effet du sort (et après l'éventuelle période de fatigue), le corps du mage réclamera des quantités de nourritures et de boissons proportionnel au temps pour lequel il a été en stase.

### **Renvoi de blessure** (*Puissance propre du sort : 4*)

Ce sort permet de renvoyer à son auteur une partie des blessures infligées au mage qu'il s'agisse d'attaque au corps à corps, à distance ou par magie. Comme il s'agit d'un retour de blessure, le mage doit avoir perdu des points de vie pour que le sort soit efficace. La blessure retournée sera diminuée de la Résistance à la magie de la cible, mais comme il s'agit d'une blessure, aucune protection ni armure n'est prise en compte. A noter aussi, que le mage doit avoir subi la blessure pour pouvoir la retournée et qu'une fois celle-ci retournée, le mage regagne les points de vie infligés à son agresseur.

#### **Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : l'agresseur subit 1BL par blessure infligée au mage.

- Mage novice (Pu 2) : l'agresseur subit 1/5 des points de blessure infligés au mage.

- Mage (Pu 3) : l'agresseur subit 1/4 des points de blessure infligés au mage.

- Mage initié (Pu 4) : l'agresseur subit 1/3 des points de blessure infligés au mage.

- Maître mage (Pu 5) : l'agresseur subit 1/2 des points de blessure infligés au mage.

**Coût en points de magie** : 4 x Pu utilisée

**Portée de lancé** : personnel, **Portée d'effet** : toute personne occasionnant des blessures au mage.

**Durée d'effet** : 1 combat ou 1T, **Concentration de lancé de sort/latence** : Instantané.

**Epreuve de Volonté** : épreuve de Volonté-4

### **Onde de choc corporelle** (*Puissance propre du sort : 4*)

Le mage quand il touche sa victime (jet sous Att suivant un score dépendant de sa compétence en combat à mains nues), lui envoi une onde de choc qui pénètre ses muscles et ses nerfs. L'onde de choc occasionne des dommages proportionnels à la puissance du mage.

#### **Gamme d'effets** :

- Mage novice (Pu 2) : l'onde de choc occasionne 2D6BL-RM chez la cible et celle-ci doit réussir un jet de Constitution+RM pour ne pas lâcher ce qu'elle tenait en main et pour ne pas s'effondrer à terre en convulsion (durant 1 Ass).

- Mage (Pu 3) : l'onde de choc occasionne 3D6BL-RM chez la cible et celle-ci doit réussir un jet de Constitution+RM-2 pour ne subir une séquelle mineure sur le membre touché et pour ne pas s'effondrer à terre en convulsion (durant 3 Ass).

- Mage initié (Pu 4) : l'onde de choc occasionne 4D6BL-RM chez la cible et celle-ci doit réussir un jet de Constitution+RM-4 pour ne subir une séquelle mineure sur le membre touché et pour ne pas s'effondrer à terre en convulsion (durant 4 Ass).

- Maître-Mage (Pu 5) : l'onde de choc occasionne 5D6BL-RM chez la cible et celle-ci doit réussir un jet de Constitution+RM-8 pour ne subir une séquelle mineure sur le membre touché et pour ne pas s'effondrer à terre en convulsion (durant 4 Ass). S'il a échoué au premier jet, le personnage cible doit refaire un jet sous Constitution+RM-4 pour ne pas voir l'onde se propager à un autre membre (autre séquelle) et ainsi de suite jusqu'à la réussite...

**Coût** : 4xPu points de magie et 2xPu points de vie

**Durée** : 1 Attaque (le lancement du sort se déclare avant de faire l'attaque)

**Portée d'effets** : 1 cible

**Portée de lancé** : Toucher

**Méthode de lancé** : incantation rapide au moment de lancer le sort.

**Concentration** : /

**Epreuve de Volonté** : Vol-4

### **Répurgation** (*Puissance propre du sort : 5*)

Le chant psalmodié du mage déstabilise fortement le lien qui maintient l'âme du mort dans son enveloppe charnelle (ce sort ne fonctionne donc pas contre des âmes errantes ou libres. La répurgation peut aussi être totale et l'âme sera alors obligée de quitter le corps qu'elle habite.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : La psalmodie du mage occasionne un léger trouble chez le (ou les) mort(s) vivant(s) qui est déstabilisé et légèrement désorienté (malus de 4 ou 20% à ses jets).

- Mage (Pu 3) : La psalmodie du mage occasionne une sérieuse déstabilisation chez le (ou les) mort(s) vivant(s) qui perdent 1D6 Points de vie par Ass, et pour agir chaque mort-vivant devra réussir un jet sous Volonté (pour chaque action).

- Mage initié (Pu 4) : Les dommages subis seront de 2D6/Ass.

- Maître-Mage (Pu 5) : En plus des dommages subis, si le (ou les) mort(s) vivant(s) perdent un conflit de Volonté avec le mage (qui aura un malus de 2 points par âme au-delà de la première), ils resteront prostrés à terre et devront réussir un jet de Volonté à chaque Assaut car sinon l'âme sera contrainte de quitter le corps qu'elle occupe.

**Coût** : 10 points de magie puis 2 points par Assaut

**Durée** : Niveau Ass (ou Permanent pour les maîtres-mages)

**Portée d'effets** : 10 mètres

**Portée de lancé** : tous les morts vivants à portée.

**Epreuve de Volonté** : Volonté –(Pu+2)

## **Elémentalisme**

---

### **Rayon de Givre** (*Puissance propre du sort : 2*)

Le mage projette par sa paume un rayon de froid pur qui blesse et occasionne des dommages.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : le rayon de froid est mince comme un bâton. Il occasionne 1D6+5 BL contre une cible non protégée (BL divisé par deux si la cible est protégée magiquement ou possède une protection spécifique contre le froid : fourrure par exemple).

- Mage novice (Pu 2) : le rayon de froid intense a le diamètre d'une bouteille et occasionnera 2D6+3 BL contre une cible non protégée contre le froid (BL divisé par deux si la cible possède une protection spécifique contre le froid : fourrure par exemple).

- Mage (Pu 3) Le mage peut projeter un cône de froid qui a pour largeur Pu mètres.

- Maître-Mage (Pu 5) En dépensant les points de magie équivalent mais sans faire de jets ni de concentration supplémentaire, l'effet du Froid peut être plus durable et se prolonger durant Pu Ass.

**Coût** : 6 points de magie (le double pour un cône) **Durée** : comme un trait projeté (par exemple un carreau d'arbalète).

**Portée d'effets** : Pu x 10 mètres

**Concentration** : 1 Ass

**Epreuve de Volonté** : Volonté –(Pu lancée+2)

### **Lances de Glace** (*Puissance propre du sort : 3*)

Le mage projette par sa paume un trait de glace qui inflige des dommages perforants à la façon d'une lance.

**Gamme d'effets** :

- Mage novice (Pu 2) La lance inflige 1D+6 de dommages (Points d'impact).

- Mage (Pu 3) Le mage peut lancer Pu Lances.

- Mage initié (Pu 4) Les lances ne sont plus en glace matérielle mais sont composées de froid pur. Elles infligent 1D6 +6 BL (ne sont pris en compte que les armures et protections efficaces contre les projectiles magiques ou le froid).

- Maître-Mage (Pu 5) Les lances infligent 2D6 +6 BL et peuvent être dirigées par l'esprit afin d'éviter des obstacles (dans la limite du champ de vision du mage).

**Coût** : 8 points de magie et 2 points de vie par lance

**Durée** : comme un trait projeté (par exemple un carreau d'arbalète).

**Portée d'effets** : 1 cible

**Concentration** : 2 Ass

**Epreuve de Volonté** : Volonté –Pu lancée

**Limitation** : Si le mage lance plus d'une lance, il doit réussir un jet sous Constitution – (2 x nb de lances) pour ne pas subir une **Désorientation** légère.

### **Chuchotements de Zulfikar** (*Puissance propre du sort : 3*)

Des vents surgissant de toutes parts vont souffler, siffler, et même chuchoter des sons ou des paroles.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : Le mage peut invoquer de petits courants d'air qui souffleront et dont le bruit pourra gêner ou détourner l'attention des personnes présentes (-2/-10% aux jets de sens, ou de concentration)

- Mage novice (Pu 2) : Le mage peut invoquer de petits courants d'air qui siffleront d'une façon stridente, couvrant une conversation ou masquant du bruit alentour (-4/-20% aux jets de sens ou de concentration)

- Mage (Pu 3) : Le mage peut invoquer de nombreux petits courants d'air qui siffleront d'une façon stridente. Ils couvriront toute conversation dans le rayon d'effet du sort, ou feront suffisamment de bruits pour étouffer les bruits d'un combat (une conversation, ou masquant du bruit alentour (-8/-40% aux jets de sens ou de concentration).

- Mage initié (Pu 4) : Les sons ne seront plus de simples souffles ou sifflements, mais pourront être des paroles audibles, exprimées d'un ton aigu sifflotant ou comme de profonds souffles.

**Coût en points de magie** : 3 x puissance utilisée.

**Portée de lancé** : 10 mètres x puissance, **Portée d'effet** : variable, **Durée d'effet** : Pu x 3Ass.

**Concentration de lancé de sort/ latence** : 1 Ass.

**Epreuve de Volonté** : Volonté – (Pu lancée -1)

### **Boule de feu** (*Puissance propre du sort : 3*)

Le mage invoque une boule de feu magique qui apparaît de nul part à quelques mètres de lui, filant droit vers une cible désignée mentalement.

**Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1) : la boule de feu fait (1D6+Niveau du mage) PI de dommages à la cible mais un jet sous Volonté+RM permet de diminuer les dommages de (Marge de réussite) points. Seules comptent les protections magiques ou spécifiques prévues contre le feu.
- Mage novice (Pu 2) : le mage peut invoquer jusqu'à Pu boules de feu à condition de dépenser les points de magie correspondant. Les boules doivent viser la même cible. Un jet sous Volonté+RM permet de diminuer les dommages de (Marge de réussite)/2 points.
- Mage (Pu 3) : le mage peut viser plusieurs cibles avec ses boules de feu et leurs trajectoires ne sont pas obligatoirement droites (angles de 90° max). Un jet sous Volonté+RM permet de diminuer les dommages de (Marge de réussite)/3 points.
- Mage initié (Pu 4) : chaque boule de feu occasionne des dommages sur un diamètre de Pu mètres. Un jet sous Volonté+RM permet de diminuer les dommages de (Marge de réussite)/4 points.

**Coût** : 10 points de magie

**Durée** : comme un trait projeté (par exemple un carreau d'arbalète).

**Portée de tir** : Pu x 100 mètres

**Concentration** : 1 Ass

**Epreuve de Volonté** : Volonté -(Pu lancée+1)

### **Vent porteur** (*Puissance propre du sort : 4*)

Ce sort permet à l'élémentaliste spécialisé dans le vent de créer des courants d'air capables de déplacer des objets ou d'influencer des objet déjà en mouvement (y compris des être vivants).

#### **Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1). Le mage peut créer un courant d'air qui aide ou gêne des objets ou personnes en mouvement (CC +/- 1, Rapidité +/- 10% s'il s'agit de combattants).
- Mage novice (Pu 2) Le mage peut créer un courant d'air capable de faire se déplacer des objets mais uniquement s'ils sont très légers (moins de 500 grammes) ou sensibles aux courants d'air (par exemple des flèches). S'il aide un combattant, celui-ci gagne +2 dans ses C.C. et s'il gêne un combattant, celui-ci aura un malus de 4 points à ses C.C.
- Mage (Pu 3) Le mage peut créer jusqu'à 5 courants d'air mineurs. Il peut faire se déplacer jusqu'à 10 kilogrammes de matière sur quelques mètres, dévier des traits d'arbalète, des billes de fronde, etc.
- Maître initié (Pu 4) Le mage invoque un vent porteur contenant de très nombreux courants. Celui-ci peut immobiliser une personne de force moyenne (CC/2 sinon), dévier une averse de flèches, faire se déplacer jusqu'à 100 kilogrammes de matière (sur une dizaine de mètres).
- Maître mage (Pu 5) Le mage peut invoquer un tourbillon localisé si puissant qu'il peut faire dévier de leur course des rochers qui tombent à la verticale. Il peut aussi contrôler les vents pour diriger les objets qu'ils portent.

**Coût en points de magie** : 4 x puissance utilisée.

**Portée de lancé** : 10 mètres x puissance, **Portée d'effet** : variable, **Durée d'effet** : (niveau mage) Ass.

**Concentration de lancé de sort/ latence** : 1 Ass.

**Epreuve de Volonté** : Volonté - Puissance

**Exemple de modifications** : /. Ce sort est assez libre en lui-même. Au mage de trouver des utilisations aux vents qu'il invoque.

### **Ronge-pierre** (*Puissance propre du sort : 4*)

Grâce à ce sort, l'élémentaliste peut faire se dissoudre, rendre liquide ou fragile de la terre ou de la pierre.

#### **Gamme d'effets** :

- Mage novice (Pu 2). La matière (liée à la terre) visée par le mage devient plus tendre ou plus fragile. Sa solidité propre est divisée par deux, et tout travail de cette matière sera accéléré d'environ 50%.
- Mage (Pu 3) Permet de transformer de la terre compacte en boue liquide ou bien de transformer de la pierre en glaise : une matière « molle » mais résistante. La solidité propre de la matière est divisée par quatre, et tout travail de cette matière se fera deux fois plus vite que normalement.
- Maître initié (Pu 4) Le mage se concentre sur une zone particulière qui aura alors tendance à devenir friable ou très tendre. Si cette matière est orientée verticalement (comme un mur) ou si elle ne repose sur rien (comme un plafond), elle aura tendance à s'effriter toute seule.
- Maître mage (Pu 5) Le mage se concentre sur une zone de matière liée à la terre puis tend la main vers elle et un rayon d'énergie sortant de la main du mage attaque la pierre ou la terre qui se trouve droit devant lui. Elle semble alors se dissoudre ou se vaporiser (la matière est irrémédiablement dissociée et dispersée).

**Coût en points de magie** : 4 x Puissance utilisée.

**Portée de lancé** : 5 mètres, **Portée d'effet** : 1 mètre cube x Pu du mage, **Durée d'effet** : (niveau mage) Ass (ou permanent si la pierre est détruite).

**Concentration de lancé de sort/ latence** : 5 Ass.

**Epreuve de Volonté** : Volonté -(Pu lancée+2).

**Exemple de modifications** : Le mage peut moduler à loisir la forme et l'étendue de la surface touchée par le sort. Le MJ modulera ensuite l'effet de profondeur pour répondre à la limitation de portée du sort.

### **Electricité** (*Puissance propre du sort : 4*)

Grâce à ce sort, l'élémentaliste fait apparaître un arc électrique qui va de l'étincelle à la foudre.

#### **Gamme d'effets** :

- Apprenti (Pu 1). Le mage crée une étincelle qui peut surprendre un individu, mettre le feu à des feuilles sèches, enflammer de la poudre noire, etc.
- Mage novice (Pu 2). Le mage crée un arc électrique qui occasionne des dommages (2D6BL-RM), l'arc peut traverser les armures de métal ou se transmettre à la cible via un élément métallique.
- Mage (Pu 3) Le mage crée un arc électrique qui occasionne des dommages (3D6-RM BL), l'arc peut traverser les armures de métal ou se transmettre à la cible via un élément métallique. Si la personne cible est en contact ou touchée par une autre personne, celle-ci encaissera (2D6-RM) BL.
- Maître initié (Pu 4) Le mage crée une boule d'électricité qui occasionne des dommages (3D6-RM BL) sur 4 mètres de diamètre. De plus, un arc peut se former si des personnages porteurs d'armures de métal sont à moins de 2mètres de la zone d'effet. Ceux-ci encaisseront (2D6-RM) BL.
- Maître mage (Pu 5) Le mage crée un arc électrique si puissant que celui-ci équivaut à la foudre. Il occasionne 5D6-RM BL à toute cible dans un rayon de 5 mètres. De plus, durant 5 Ass, l'électricité résiduelle pourra affecter toute personne touchant une personne cible (3D6-RM BL).

**Coût en points de magie** : 4 x Puissance utilisée.

**Portée de lancé** : 25 mètres, **Portée d'effet** : variable,

**Durée d'effet** : Instantané

**Concentration de lancé de sort/ latence** : 2 Ass.

**Epreuve de Volonté** : Volonté -(Pu lancée+2).

### **Levée de pierre** (*Puissance propre du sort : 5*)

Grâce à ce sort, l'élémentaliste peut créer des pierres levées qui peuvent s'assembler ou se combiner à loisir.

#### **Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1). Le mage peut faire se lever une pierre existante et la faire sortir du sol. Il peut aussi faire rouler sur le côté un petit rocher, si celui-ci n'est pas enfoncé dans le sol.
- Mage Novice (Pu 2) Le mage peut faire se lever plusieurs pierres existantes et les faire sortir du sol. Il peut aussi faire bouger latéralement ou verticalement un petit rocher, si celui-ci n'est pas enfoncé dans le sol.
- Mage (Pu 3) Le mage, tendant ses deux mains tout d'abord vers le sol, puis vers les airs, provoque le soulèvement de la matière liée à la terre située devant lui. Il peut aussi, dans le cas d'un rocher ou d'une pierre, orienter le mouvement désiré en changeant la direction de son mouvement de bras.
- Mage initié (Pu 4) Le mage peut faire lever la matière liée à la terre (terre ou pierre selon les situations) sur une hauteur suffisante pour créer un mur.
- Maître Mage (Pu 5) Le maître-mage, peut faire se lever de la pierre (c'est à dire des éléments de la roche du sous-sol), même si celle-ci est recouverte d'une couche de terre, d'eau ou si la pierre est loin au-dessous de lui. Il peut donc faire apparaître un mur de pierre sur un pont de navire...

**Coût en points de magie :** 5 x Puissance utilisée.

**Portée de lancé :** 10 mètres, **Portée d'effet :** 2 mètres cube x Pu du mage, **Durée d'effet :** (Niveau du mage) T

**Concentration de lancé de sort/ latence :** 1 Ass.

**Epreuve de Volonté :** Volonté -(Pu lancée+4).

**Exemple de modifications :** Le mage peut moduler à loisir la forme et l'étendue de la surface touchée par le sort. Le MJ modulera ensuite l'effet de profondeur pour répondre à la limitation de portée du sort.

### **Révocation d'élémentaires** (*Puissance propre du sort : 5*)

En utilisant une incantation puissante, le mage peut révoquer un élémentaire libre ou prendre l'ascendant sur un élémentaire lié (à un esprit suprême). Durant 1 Ass, il analyse la nature de l'élémentaire et doit réussir un jet sous Conn. Magie-20%, puis au round suivant, il doit se projeter mentalement contre l'élémentaire (Jet sous Int-4) et forcer l'esprit à se dissiper (voir Gamme d'effet pour la nature du jet à faire et ses conséquences).

#### **Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1) : S'il gagne un conflit de Volonté, le mage peut déstabiliser l'élémentaire dont une partie de l'essence commence alors à se dissiper : l'esprit perd alors 1D6 Points de vie par Assaut.
- Mage (Pu 3) : Le mage peut réussir à révoquer un élémentaire libre. Pour cela, il doit gagner un conflit de Volonté avec au moins 2 points de marge de réussite.
- Mage initié (Pu 4) : S'il gagne un conflit de Volonté, le mage peut déstabiliser l'élémentaire dont une partie de l'essence commence alors à se dissiper : l'esprit perd alors 2D6 Points de vie par Assaut
- Maître-Mage (Pu 5) : Le mage peut réussir à révoquer un élémentaire lié. Pour cela, il doit gagner un conflit de Volonté avec au moins 4 points de marge de réussite.

**Coût :** 5 points de magie pour le 1<sup>er</sup> round, puis soit 3 points par assaut, soit 12 points pour une révocation.

**Portée d'effets :** 10 mètres

**Portée de lancé :** 1 élémentaire

**Concentration de lancé de sort/ latence :** 1 assaut pour analyser la situation, puis attaque mentale à l'assaut suivant.

## **Alchimie**

---

### **Fabrication de Potion** (*Puissance propre du rituel : 1*)

Ce rituel de base pour un alchimiste permet de réaliser des potions. Il inclut le processus de fabrication, la synthèse la potion et sa stabilisation. Par contre, il n'inclut aucune recette de potion et il en faut obligatoirement une pour fabriquer une potion magique, à moins d'avoir beaucoup de temps à perdre et de composants à gâcher...

#### **Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1) Permet de bien préparer les ingrédients pour faire une potion et de les pré-conditionner (bonus de +2 aux jets pour la fabrication).
- Mage novice (Pu 2) Permet de concocter des potions mineures – non permanentes
- Mage (Pu 3) Permet de concocter des potions moyennes – non permanentes
- Mage initié– Pu 4) Permet de concocter des potions permanentes et de faire des séries de Potions (au max. Ni Potions par série).
- (Maître-Mage (Pu 5) Permet de concocter des potions majeures –permanentes

**Coût :** 5 points magie x Pu

**Durée :** Variable selon les recettes

**Portée d'effets :** 1 potion    **Concentration :** /

**Limitation :** le nombre d'heure nécessaire à la fabrication d'une potion (ou d'une série) est d'environ égal à 5 fois la puissance de la recette de la potion (+ ½ du temps pour les séries), mais il peut varier bien au-delà pour les potions les plus complexes. La fabrication nécessite en outre un jet sous Conn. Magie -20%, un jet sous Int – (Pu de la recette) et un jet sous Artisanat.

Le terme non permanent signifie que la potion a une durée de vie limitée, c'est l'équivalent d'une date limite de consommation. A l'inverse une potion permanente sera stable indéfiniment si elle est stockée dans de bonnes conditions ; une potion permanente ne veut pas dire que ses effets seront permanents (au contraire, ce n'est jamais le cas avec la magie des potions).

### **Ecrits hermétiques** (*Puissance propre du sort : 2*)

La matière sur laquelle le mage va écrire magiquement va mémoriser les symboles, et soit les faire apparaître de façon magique, soit les conserver en mémoire pour ne les faire ressurgir que sur commande. Ce sort est très utile pour laisser un texte magique, une incantation dans un lieu où il ne doit être lisible que de certaines personnes. Les alchimistes utilisent aussi fréquemment ce sort pour rédiger leurs grimoires.

#### **Gamme d'effets :**

- Mage novice (Pu 2) Le mage peut écrire un texte sur n'importe quelle matière et celui-ci apparaîtra comme marqué à la surface de la matière (d'une façon qui peut varier suivant les éléments alchimiques utilisés lors du rituel).
- Mage (Pu 3) Le texte écrit peut disparaître en ne réapparaître que si un mot de commande, une action ou un sort, lié à l'écrit par le mage est dit, pensé, utilisé, incanté, etc. c'est le mage qui définit ce qui fera réapparaître son écrit. Un mage alchimiste, même maître ne pourra alors que devenir qu'un texte est écrit et que celui-ci est protégé par quelque chose, mais il ne découvre de façon simple, la clef exacte pour faire apparaître les écrits.
- Maître initié (Pu 4) Le mage peut lier au texte un glyphe de protection ou un sort, qui s'activera suivant un ordre préalable à définir au moment du rituel, par exemple : échec d'une tentative d'activation ou bien réussite d'une tentative d'activation par exemple.

**Coût en points de magie :** 6 x puissance utilisée.

**Portée de lancé :** 5 mètres. **Portée d'effet :** variable. **Durée d'effet :** Permanent (ou jusqu'à la lecture, au choix du mage)

**Concentration de lancé de sort/ latence :** Pu heures de rituel.

**Epreuve de Volonté :** Volonté – Puissance

**Limitation :** Le mage doit utiliser un certain nombre de doses de matière alchimique pour écrire sur la matière. Ce nombre dépendant de la quantité de texte à écrire. Le choix de la matière alchimique utilisée fera varier l'apparence du texte qui apparaîtra sur le support.

### **Recette de la Potion de Force – Puissance Moyenne** (*Puissance propre de la potion : 3*)

Cette potion est très célèbre et a été le gagne pain de nombreux alchimistes.

**Ingrédients :** De la poudre de granit (5A), du fer pur (2or), de l'eau de source pure (5A), de la poudre de dent d'ours (7 or). = environ 10 or la dose

**Effet :** Boire la potion permet de gagner +2 en Force durant 1 Jour.

**Durée de fabrication :** 15 heures dont 10 heures de macération et 3 heures de distillation (le travail effectif du mage n'est donc que de 2 heures, le reste étant de la surveillance) **Durée de vie :** 2 Mois **Portée d'effets :** 1 potion **Concentration :** /

**Limitation :** Jet sous Conn. Matière pour s'assurer que les matières premières correspondent aux exigences de la recette (ce n'est pas obligatoirement le mage qui fait cette analyse).

### **Poches Profondes**

Après un rituel assez long, le mage enchante un objet (qui peut servir de contenant). Celui-ci peut alors contenir bine plus de matière que normalement pour un poids moindre. Pour cela, le mage doit créer un lien mineur entre l'objet et un plan de matière particulièrement dense. Le rituel est donc comparable à une invocation et nécessite un temps de préparation un jet sous Conn. Magie (modifié), suivi d'un jet sous Artisanat (Modifié). Puis d'un jet sous Volonté (modifié) pour passer outre-frange et d'un jet sous Intelligence (modifié) pour repérer le plan de matière correspondant et y lié l'objet. Enfin d'un jet sous Volonté (modifié) et sous Intelligence (modifié) pour revenir mentalement sur Kalidhia en maintenant le lien ouvert entre le plan et l'objet. La valeur des modificateur dépendant de la puissance à laquelle le sort est lancée (voir tableau d'invocation).

**Gamme d'effets :**

(Apprenti – Pu 1) L'objet peut contenir deux fois plus de matière pour un poids identique.

(Mage novice – Pu 2) L'objet peut contenir cinq fois plus de matière pour un poids divisé par deux.

(Mage – Pu 3) L'objet peut contenir dix fois plus de matière pour un poids divisé par cinq.

(Mage initié – Pu 4) L'objet peut contenir cinquante fois plus de matière pour un poids divisé par dix.

(Maître-Mage – Pu 5) L'objet peut contenir cent fois plus de matière pour un poids divisé par vingt.

**Coût :** (10 points magie et 3 points vie) x Pu **Durée :** Permanent

**Portée d'effets :** 1 objet **Concentration :** Rituel de Pu heures

**Limitation :** Si le mage lance plus d'une lance, il doit réussir un jet sous Constitution – (2xnb lances) pour ne pas subir une **Désorientation légère**.

### **Tas de sable (Sort d'Alchivitas)**

Le mage se transforme en un tas de sable non consolidé d'un volume identique. Ainsi transformé le mage ne peut-être blessé, mais lui même ne peut rien faire (même s'il reste conscient).

**Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1) Voir description.

- Mage (Pu 3) Le matériel du mage ainsi que son équipement sont eux-aussi transformés.

- Maître initié (Pu 4) En se concentrant, le mage (Volonté-5) peut, créer de petits tourbillons de sable et donc se déplacer à la vitesse de 30 cm par seconde. Mais avec le risque de se disperser : sur un 20 au D20.

**Coût :** 10 points de Magie

**Durée :** Niveau Tour.

**Portée d'effets :** Personnel

**Méthode de lancé :** personnel, incantation complexe et gestuelle.

**Limitation :** ne peut être lancé sur une autre cible que le mage sans le métasort correspondant. Attention !! Comme le mage ne peut rassembler que les grains se trouvant au plus à Grade/m de lui, si le tas de sable est trop éparpillé, le mage ne se restaurera pas complètement (plus de 25% de sable manquant et le mage ne peut plus se reformer).

**Concentration :** 10 Assauts

**Epreuve de Volonté :** Vol -3

### **Pseudopode (Sort d'Alchivitas)**

**Effets :** (Grade VI) Permet au mage de transformer un de ses membres en un long pseudopode ressemblant à un tentacule de poulpe à l'extrémité très sensible et plus ou moins pourvue de petites ventouses. Il peut donner à ce membre très élastique la forme qu'il désire dans la limite de diamètre du double de son membre et de 5 mètres de long. Ou bien, il peut amincir le pseudopode en un mince filament de quelques centimètres de diamètre. Comme il s'agit toujours d'une partie du mage, des dommages occasionnés sur le membre transformé seront tout de même ressentis par le sorcier, mais atténués de 75%. Enfin, ce sortilège ne fonctionne que pour 1 membre, pour en transformer plusieurs, il faut le lancer plusieurs fois.

**Coût :** 8 points de Magie.

**Durée :** Niveau Assaut

**Portée d'effets :** Personnel

**Méthode de lancé :** personnel, incantation et gestuelle simple

**Limitation :** Concentration 1 Ass, Latence 1 Ass

**Epreuve de Volonté :** Volonté –5

### **Yeux Téléguidés (Sort d'Alchivitas)**

**Effets :** (Grade VII) Un élément du corps du mage (cheveux, rognure d'ongle...) est transformé en un œil mobile qui flotte dans l'air. Le mage peut créer au maximum **Gr** yeux différents qu'il peut envoyer dans des directions différentes. Ceux-ci ont une durée d'existence limitée : Ni Ass et flottent à une vitesse maximale de 5 mètres par seconde (ils peuvent donc parcourir au maximum  $Nix30$  mètres avant de redevenir ce qu'ils étaient auparavant). Durant le temps d'activité des yeux, le mage voit par chacun des éléments, qu'il téléguidé avec son esprit. Cette vision par de nombreuses extensions qui voient toutes des choses différentes est très déroutante et si le mage ne réussit pas un jet sous Volonté- (nb d'yeux+2), il perd le contrôle de ses yeux et est victime d'une violente nausée : vomissement, migraine, 1D6 BL. (Grade IX) S'il n'envoie qu'un seul œil, le mage peut s'en servir pour lancer un sort à distance à partir de l'œil et dans la zone que celui-ci perçoit.

**Coût :** 5 points de Magie et 5 points de vie.

**Durée :** Niveau Assaut

**Portée de lancé :** personnel, **Portée d'effet :** variable

**Méthode de lancé :** gestuelle complexe sans incantation vocale

**Limitation :** Concentration 2 Ass, Latence 1 Ass

**Epreuve de Volonté :** Volonté -5

### **Révocation d'un Golem (Puissance propre du sort : 5)**

En utilisant une incantation puissante, le mage peut révoquer un golem ou pour le moins de diminuer sa puissance en l'affaiblissant. Durant 1 Ass, il analyse la nature du Golem et doit réussir un jet sous Conn. Magie-20%, puis au round suivant, il doit se projeter mentalement contre le Golem (Jet sous Int-4) et forcer l'esprit à se dissiper (voir Gamme d'effet pour la nature du jet à faire et ses conséquences).

**Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1) : S'il gagne un conflit de Volonté, le mage peut déstabiliser l'esprit de la matière qui se retrouve alors partiellement déstabilisé et légèrement désorienté (malus de 4 ou 20% à ses jets).

- Mage novice (Pu 2) : S'il gagne un conflit de Volonté avec au moins 2 points de marge de réussite, le mage peut déstabiliser l'esprit de la matière dont une partie de l'essence commence alors à se dissiper : le golem perd alors 1D6 Points de vie par Assaut (et cela, tant que le mage dépense des points de magie).

- Mage initié : Le mage peut réussir à révoquer un golem, qui s'effondre alors instantanément tandis que l'esprit retourne sur son plan d'outre-frange. Pour cela, il doit gagner un conflit de Volonté avec au moins 4 points de marge de réussite.

**Coût :** 10 points de magie pour le 1<sup>er</sup> round, puis soit 5 points par assaut, soit 10 points pour une révocation.

**Portée d'effets :** 10 mètres

**Portée de lancé :** 1 Golem cible

**Concentration de lancé de sort/ latence :** 1 assaut pour analyser la situation, puis attaque mentale à l'assaut suivant.

## **Démonologie**

---

### **Détection des démons (Puissance propre du sort : 1)**

Permet de détecter la présence de démons ou de fluide chaotique, qu'il s'agisse de créature, d'âme, d'esprit ou de matière.

**Gamme d'effets :**

- Apprenti (Pu 1) : La détection est approximative, mais le mage détecte toutes les manifestations démoniaques dans la zone d'action du sort.

- Mage novice (Pu 2) : Permet en plus de savoir en gros à quelle distance et en quel nombre se trouvent les démons.

- Mage (Pu 3) : Le mage peut connaître la nature exacte des créatures, la puissance (être inférieur, mineur, majeur, souverain) et le statut (serviteur, esprit indépendant, dominé par un mage, lié à une tâche, à un lieu, à un objet...).

- Mage initié (Pu 4) : Ce sort devient un rituel et permet de connaître les défauts et les désirs éventuels des démons ou les objectifs des démons liés.

**Coût :** 6 points de magie.

**Durée :** Pu Heures

**Portée d'effets :** 250 mètres.

**Portée de lancé :** Personnel.

**Limitation :** Concentration 5 Ass (soit une minute). En version rituel : le temps de concentration passe à 1T (5 minutes)

**Epreuve de Volonté :** Vol-2 (+ pour Pu 3 et 4, conflit entre la volonté du mage et celle du démon si cette dernière lui est supérieure)

### **Lien mental (Puissance propre du sort : 2)**

Le mage peut lier son esprit avec celui d'un animal, d'une personne ou d'une créature. Une fois le lien créé, il bénéficie d'une télépathie limitée avec la personne (dépense de 2 points de magie) voir d'un contrôle sur ses actions (conflit volonté mage contre cible +5 avec dépense de 6 points de magie).

**Gamme d'effets :**

- Mage novice (Pu 2) : ne peut être fait que sur une cible consentante ou d'une puissance inférieure ou égale à celle du mage.

- Mage (Pu 3) : Le mage peut se lier avec toute créature ou personne soumise au rituel du lien. Mais dans le cas d'une personne non consentante, le mage doit vaincre la volonté de sa cible.

- Maître-Mage (Pu 5) : En renouvelant le rituel de lien mental, même si la cible n'est pas présente, le mage peut imposer sa volonté à la cible (pour une durée limitée à la persistance du rituel).

**Coût :** variable (20 points de magie pour le rituel)

**Durée :** Pu années.

**Portée d'effets :** non limitée

**Portée du rituel initial :** 5 mètres

**Méthode de lancé :** long rituel, nécessitant pentagramme spécial (sur sol ou sur objet), incantation avec gestuelle et concentration mentale.

**Limitation :** Concentration 2 Ass (soit 12 secondes). La durée du rituel de lien est de 2 heures (et +).

**Epreuve de Volonté :** Vol-2. Le rituel demande par contre un établissement du lien avec conflits de volonté si la cible n'est pas consentante.

### **Bannissement (Puissance propre du sort : 5)**

Un chant, psalmodié fortement par le mage, va tenter de détruire les Démons à portée de voix qui disparaîtront alors peu à peu dans les flammes.

**Gamme d'effets :**

## ***SURRA* - Livret IV : Règles supplémentaires sur la magie**

---

- Apprenti (Pu 1) : La psalmodie du mage occasionne un léger trouble chez les démons environnant qui seront déstabilisé et légèrement désorienté (malus de 4 ou 20% à ses jets) s'ils rate un jet sous Volonté (1 jet par assaut où le sort est maintenu et la psalmodie audible par le démon).
- Mage (Pu 3) : Les démons proches, en plus d'être déstabilisés vont commencer à brûler et perdre 1D6 Points de vie par Ass.
- Mage initié (Pu 4) : Les dommages subis seront de 2D6/Ass.
- Maître-Mage (Pu 5) : Les dommages subis seront de 3D6/Ass.

**Coût** : 8 points de magie puis 4 points par Assaut

**Durée** : Selon dépense de points de magie.

**Portée d'effets** : 10 mètres

**Portée de lancé** : tous les démons à portée de voix

**Epreuve de Volonté** : Le mage doit réussir un jet sous Volonté-2 puis un jet de Courage quand les démons commencent à brûler.

## Les Esprits d'outre-frange

### Caractéristiques générales

Il existe plusieurs puissances d'esprits dont la construction se fait avec un nombre de points allant de 30 (inférieur), 60 (mineur), 90 (médian), 120 (majeur) à 150 ou + (supérieur). Pour chaque type d'esprit (mort, matière, éléments, démons, créatures magiques), il existe une variété de très petite taille, aux pouvoirs spéciaux qui peut être liée par un mage en tant que familier. Les types d'esprits sont très variés et plutôt que d'en faire un catalogue exhaustif, voici quelques exemple et surtout une méthode de construction qui vous permet de « fabriquer » une infinité d'esprits. Chaque créature part sur une base qui dépend de son type, elle est ensuite modifiée en fonction des désirs du créateur (ou aléatoirement).

Type	Inférieur	Mineur	Médian	Majeur	Supérieur	Suprême
<b>Puissance</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6 et +</b>
<b>Valeur</b>	<b>30 pts</b>	<b>60 pts</b>	<b>90 pts</b>	<b>120 pts</b>	<b>150 pts</b>	<b>150 et +</b>
Points de vie	20	30	40	60	80	spécial
Points de magie	10	20	30	40	50	spécial
RM	2	3	4	6	8	spécial
Rapidité	30	40	50	60	70	spécial
Attaque	11/02	13/05	15/07	17/09	18/11	spécial
Défense	/	/	/	/	/	spécial
Ndc	2	2	2	3	3	spécial
PI	1D+4	1D+5	1D+6	2D+4	2D+6	spécial
Protection	2	3	4	5	6	spécial
Achat max/ ligne	2	2	3	4	5	spécial

A partir de cette base, on construit l'esprit en achetant des pouvoirs ou des augmentations (la puissance de l'esprit déterminant le nombre de points à dépenser). On considère qu'un esprit ne se défend pas, il faut donc lui acheter cette CC (à 5, 10, 12 ou 15).

- Points de vie : 10 points pour 10 points de vie en plus (seulement 5pts pour les esprits des morts et les morts vivants).
- Points de magie : 5 points pour 10 points de magie en plus.
- RM : 10 points pour +1 en RM (seulement 5pts pour les Golem)
- Rapidité : 5 points pour 5%
- Attaque : 5 points pour 1pt d'attaque, 10 points pour augmenter le seuil de bonne attaque (+1 au seuil de B att gratuit pour les esprits élémentaires).
- Défense : 5 points pour une défense à 5/0, 10 points pour 7/2, 15 points pour 10/5, 20 points pour 12/7 et 25 points pour 15/10 (réduit de 5 pour les élémentaires).
- ndc : 5 points pour ndc+1, 10 points un second mode d'attaque (passer de 2+ à 2x1 coûte 10 points et de 2x1 à 2x2 coûte 5 points).
- PI : 10 points pour +1, 20 points pour +1D.
- Protection : 5 points pour +2 (+3 pour les Esprits de matière, coût=10pts si esprit non matériel).
- Acquisition vers d'un pouvoir : 5 points (l'utilisation du pouvoir coûtant ensuite 10 points de magie), coûts (achat et usage) réduits de moitié pour les démons.
- Régénération : le pouvoir est à acheter au prix de 5 points pour une régénération de 1 point de vie par Ass, 10 points pour 2/Ass et 20 points pour 5/Ass (prix doublé pour les golems et les âmes, divisé par 2 pour les démons).

On peut très bien imaginer que les types d'esprit ont une caractéristique propre (comme celles décrites ci-dessus), on remarquera d'ailleurs que l'on considère que les esprits sont soit des gardiens, soit des tueurs et que l'on leur donne des pouvoirs et des augmentations en fonction de cette nature, à vous d'inventer d'autres classes si vous le désirez.

## Les esprits élémentaires

### **Brouillard givrant : esprit élémentaire d'air (ou de brouillard) inférieur (Pu 1, 30 points)**

Esprit d'air ayant l'apparence d'un courant d'air froid et d'une petite nappe de brouillard froid.

Points de vie : 30, Points de magie : 20, Résistance à la magie : 2

Rap : 30%, ndc : 2, Attaque de Taille : 12/03, Défense : 0, PI : 1D+4. Protection : 2 (+ pouvoir de non matérialité).

+ 1 Pouvoir : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite d'air et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4. Durée 1T.
- Froid intense : l'esprit génère un froid intense et gèle plutôt qu'il ne blesse. Les protections qui ne sont pas spécifiquement prévues contre le froid n'offrent aucune protection, celle prévue contre le froid mais non-magique n'offrent qu'une protection réduite de moitié.

### **Petit zéphir : esprit élémentaire d'air mineur (Pu 2, 60 points)**

Esprit d'air ayant l'apparence d'un tourbillon de vent.

Points de vie : 40, Points de magie : 30, Résistance à la magie : 3

Rap : 60%, ndc : 2, Attaque de Taille : 14/06, Esquive : 12/07, PI : 1D+8. Protection : 3 (+ pouvoir de non matérialité).

+ 2 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite d'air et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4. Durée 1T.
- Vitesse du vent : l'esprit se déplace très rapidement et peut frapper 2x plus de fois durant 2 Ass (= la puissance de l'esprit).

### **Gardien des eaux : esprit élémentaire d'eau mineur (Pu 2, 60 points)**

Esprit d'eau ayant l'apparence d'une amibe géante

Points de vie : 40, Points de magie : 40, Résistance à la magie : 3

Rap : 45%, ndc : 2, Attaque d'Estoc : 14/07, Esquive : 12/7, PI : 1D+5, Protection : 4.

+ 2 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Flaque : la créature est faite d'une matière molle. Les impacts physiques qu'elle subit sont divisés par 2 (la division se faisant avant de prendre en compte « l'armure » de l'esprit).
- Noyade : l'eau dont est fait l'esprit s'infiltrer sur et dans le corps de la personne qu'elle vient de toucher. L'armure physique de celle-ci est divisée par deux (pas l'éventuelle armure magique) et si la victime subit 1 point de blessure, cela indique que de l'eau s'est infiltré dans ses poumons. Un processus de noyade est alors entamé (voir les règles correspondantes : avec jet sous CONx10, x9, etc.), ce processus durera tant que l'esprit sera vivant.

### **Nuée neigeuse : esprit élémentaire d'air médian (Pu 3, 90 points) – Air en milieu Froid (inf. à 0°C)**

Esprit d'air ayant l'apparence d'une rafale de vent glacée porteuse de neige, l'esprit peut prendre une apparence vaguement humanoïde.

Points de vie : 70, Points de magie : 50, Résistance à la magie : 4

Rap : 50%, ndc : 2, Attaque de Taille : 15/07, Esquive : 12/07, PI : 2D+6. Protection : 4 (mais pouvoir de non matérialité).

+ 3 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Meuble : la créature est faite d'une matière meuble. Les impacts physiques qu'elle subit sont divisés par 2 (la division se faisant avant de prendre en compte « l'armure » de l'esprit).
- Mains de froid : les bras de la créature immatériels et faits de froid pur. Seules les protections magiques ou armures magiques spécifiquement adaptées au froid peuvent atténuer les dommages. Les bras ne peuvent être parés mais seulement esquivés.
- Nuage de neige : permet de se transformer en nuage de neige, pouvant se déplacer dans le vent et « voler », l'esprit est alors non matériel (dommages réduits de  $\frac{3}{4}$ , mais ne peut pas attaquer).

### **Tentacules givrant de Lor-Meen : esprit élémentaire de brouillard médian (Pu 3, 90 points)**

Esprit de brouillard formant un long et étroit tentacule de brouillard au bout duquel se distingue un visage de femme.

Points de vie : 50, Points de magie : 40, Résistance à la magie : 4

Rap : 370%, ndc : 2, Attaque de Taille : 16/09, Défense : 12/07, PI : 1D+6. Protection : 4 (+ pouvoir de non matérialité).

+ 3 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Froid intense : l'esprit génère un froid intense et gèle plutôt qu'il ne blesse. Les protections qui ne sont pas spécifiquement prévues contre le froid n'offrent aucune protection, celle prévue contre le froid mais non-magique n'offrent qu'une protection réduite de moitié.
- Non matériel : la créature est faite d'air et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4. Durée 1T.
- Brume sumaturelle : au bout de Pu Ass, brouillard très intense s'est formé dans les parages de l'esprit. Les personnages à plus de Pu mètres ne peuvent plus se voir. CC – Pu pour les combattants.

**Tueur de glace : esprit élémentaire d'eau médian (Pu 3, 90 points) – Températures inférieures à 50°C (mais sup. à 0°C)**

Créature filiforme de glace d'aspect cristallin, haute d'environ 1m80

Points de vie : 40, Points de magie : 60, Résistance à la magie : 4

Rap : 75%, ndc : 3, Attaque d'Estoc : 15/10, Esquive : 12

PI : 1D+6 (passant à 2D+6 avec le pouvoir de lame de glace).

Protection : 5 (+3\* avec le pouvoir de solidification).

+ 5 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Nuage de neige : permet de se transformer en nuage de neige, pouvant se déplacer dans la vent et « voler ».
- Fusion : permet de se transformer en eau liquide glacée et de se déplacer sous cette forme avant de se reformer.
- Lame de glace : les bras de la créature deviennent des lames effilées de glace et ses dommages sont augmentés de 1D6 pendant Pu Ass.
- Solidification : la créature se recouvre d'une couche de glace compacte supplémentaire, augmentant son armure magique de 3 points.
- Souffle de froid : permet de bloquer ou de geler puis de détruire les mécanismes mécaniques et les serrures.

**Grand roc : esprit élémentaire de terre majeur (Pu 4, 120 points)**

Esprit de pierre composé de granite massif, de forme vaguement humanoïde, mesure environ 2m50.

Points de vie : 90, Points de magie : 60, Résistance à la magie : 6

Rap : 60%, ndc : 3 (poing principal) +1 (autre poing), Attaque de Taille : 17/10, Parade : 15/10

PI : 2D+8. Protection : 6 (+4\* avec le pouvoir de solidification)

+ 4 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Solidification : la créature se recouvre d'une couche de terre compacte, qui augmentant son armure de Pu points (durée 1 heure).
- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Elle est insensible aux coups critiques et les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 4 jours).
- Nuée de pierres : au début de l'assaut, la créature mugit et à son appel, les pierres libres situées à Pu x 5 mètres (ici 20 mètres), s'envolent et gênent les ennemis de l'esprit (CC-2, 4BL / Ass). Durée 4 Ass (= la puissance de l'esprit).
- Résistance aux projectiles : les projectiles non magiques ne font aucun dommages, les projectiles magiques doivent passer l'armure de l'esprit.

**Arbre-feu : esprit élémentaire de feu majeur (Pu 4, 120 points)**

Grande forme immatérielle ressemblant à un grand arbre noir, enflammé en permanence mais qui ne se consume pas ; dégage une forte chaleur permanente. Hauteur 4m. Se déplace en flottant au ras du sol et en agitant ses multiples « branches »

Points de vie : 60, Points de magie : 40, Résistance à la magie : 6

Rap : 60%, ndc : 3, Attaque de Taille : 17/09, Parade : /

PI : 1D+7. Protection : 6

+ 4 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite d'air et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4. Durée 1T.
- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Il est insensible aux coups critiques. Les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 4 jours).
- Onde de chaleur : l'aura de flammes qui enveloppe la créature peut provoquer l'inflammation de certaines matières ; cette aura inflige Pu BL de dommages par assaut à toutes les créatures et objets proches, non résistantes au feu (ici 4 BL / Ass).
- Ronde furieuse : Pour cette phase de combat, l'esprit se met à danser et à tourner. Pour cet assaut, la créature pourra attaquer Ndc Adversaires avec un Ndc de 2.

**Renégat d'Ordroëg : esprit élémentaire de terre supérieur (Pu 5, 150 points)**

Esprit de pierre composé d'un mélange de pierre noire et de terre grise. Massif, de forme vaguement humanoïde. Hauteur 3m. Ces créatures très puissantes sont des esprits de terre qui n'ont toujours refusé de prêter allégeance à Ordroëg le dieu de la terre. Celui-ci et l'ensemble de son culte les recherchent afin de les éliminer. Leur nombre serait d'une demi-douzaine maximum, repartis sur l'ensemble du continent.

Points de vie : 130, Points de magie : 60, Résistance à la magie : 12

Rap : 70%, ndc : 3 (poing principal) +1 (autre poing), Attaque de Taille : 18/12, Parade : 15/7

PI : 2D+9 (+1D\* avec poings de pierre). Protection : 7 (+5\* avec le pouvoir de solidification)

+ 5 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation.

- Solidification : la créature se recouvre d'une couche de terre compacte, qui augmentant son armure de Pu points (durée 1 heure).
- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Il est insensible aux coups critiques. Les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 5 jours).
- Nuée de pierres : au début de l'assaut, la créature mugit et à son appel, les pierres libres situées à Pu x 5 mètres (ici 20 mètres), s'envolent, tourbillonnent et gênent les ennemis de l'esprit (CC-2, 4BL / Ass). Durée 5 Ass (= la puissance de l'esprit).
- Poings de pierre : les bras de la créature prennent la consistance d'une roche massive. Ses dommages sont augmentés de 1D6

- Prison : l'élémentaire écarte une partie de sa masse et la referme sur un objet, une personne. S'il s'agit d'une arme, celle-ci se retrouve bloquée dans l'élémentaire tant que celui-ci n'est pas détruit, s'il s'agit d'un être vivant celui-ci subit automatiquement 1D+5 PI par assaut (et 2 case CPE sont détruites à chaque assaut). Pour 1 arme ou 1 cible.

## **Les esprits de la matière (les golems)**

### **Gardien de Pierre : Golem mineur (Pu 2, 60 points)**

Créature humanoïde massive aux traits très grossiers, haute d'environ 1m30

Points de vie : 45, Points de magie : 20, Résistance à la magie : 3

Rap : 40%, ndc : 2, Attaque d'Estoc : 13/05, Prd : 12/7, PI : 2D+5, Protection : 8.

Pas de Pouvoirs spéciaux

### **Protecteur de Terre : Golem médian (Pu 3, 90 points)**

Créature humanoïde massive et trapue, haute d'environ 1m50

Points de vie : 60, Points de magie : 30, Résistance à la magie : 6

Rap : 50%, ndc : 2x1, Attaque d'Estoc : 16/07, pas de défense, PI : 2D+8

Protection : 4 (pouvant passer à 9 avec le pouvoir de solidification), Régénération : 1 point de vie par assaut

+ 3 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Solidification : la créature se recouvre d'une couche de terre compacte, ce qui augmente son armure de 3 points (durée 1 heure).
- Enveloppe : le Golem entrouvre ses bras et englobe une personne au sein de son corps, celle-ci bénéficiera d'une armure de 10 points (20 en cas de solidification du Golem), dure tant que le Golem n'est pas détruit ou selon le désir du personnage protégé.
- Prison : le Golem écarte une partie de sa masse et la referme sur un objet, une personne. S'il s'agit d'une arme, celle-ci se retrouve bloquée dans le golem tant que celui-ci n'est pas détruit, s'il s'agit d'un être vivant celui-ci subit 1D+5 PI automatiques par assaut (et 2 case CPE sont détruites à chaque assaut). Pour 1 arme ou 1 cible.

### **Guerrier d'acier : Golem majeur (Pu 4, 120 points)**

Créature semblable à une grande armure complète de plaques, forgée d'une pièce, haute d'environ 2m. L'un de ses bras se termine par une lourde masse rectangulaire ornée de runes et l'autre d'une plaque semblable à une targe.

Points de vie : 85, Points de magie : 40, Résistance à la magie : 6

Rap : 60%, ndc : 3, Attaque de taille : 18/10, Parade 15/10, PI : 2D+7, Protection : 12.

+ 4 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Maître d'arme : la créature se bat avec une technique digne des meilleurs guerriers, elle bénéficie des avantages suivant : Loc+3, 2 prd / Ass, 1 école d'escrime (ici école d'Andelot).
- Destruction : les runes marquées sur l'arme que manie l'esprit se mettent à briller d'un vif éclat. La prochaine armure, arme ou protection touchée par cette arme sera détruite (sauf résistance à la destruction magique). C'est à dire que toutes les cases de l'armure seront supprimées et qu'elle aura 25% d'être détruites définitivement. S'il s'agit d'une arme, celle-ci est brisée.
- Ronde furieuse : Pour cette phase de combat, l'esprit se met à danser et à tourner. Pour cet assaut, la créature pourra attaquer Ndc Adversaires avec un Ndc de 2.
- Arme vibrante : l'arme maniée par l'esprit se met à vibrer, ses dommages sont augmentés de 1 point et elle détruit deux fois plus de CS qu'en temps normal.

## Les esprits des morts (les âmes)

*Les morts vivants dits « de base » dont la puissance de l'âme est moins importante que les caractéristiques physiques (squelettes, zombies) et qui ne possèdent pas de pouvoirs sont décrits dans le bestiaire (section créatures magiques) ou dans les scénarii où ils apparaissent.*

### **Ame égarée : mort-vivant inférieur (Pu 1, 30 points)**

Points de vie : 30, Points de magie : 30, Résistance magie : 2

Rap : 30%, ndc : 2, Attaque de Taille : 11/02, PI : 1D+4, Protection : 2 points.

+ 3 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Peur : comme le sort du même nom. (l'âme apparaît et effraie sont entourage).

- Aphonie : comme le sort du même nom (l'âme entre dans la bouche du personnage cible et lui paralyse les cordes vocales).

- Détection des morts-vivants : comme le sort du même nom.

### **Zombie : mort-vivant inférieur (Pu 1, 30 points)**

Corps mort-vivant qui n'a guère que la capacité de s'animer et de se mouvoir. Attaquera toute créature vivante dans son champ de vision.

Points de vie : 30, Points de magie : 10, Résistance à la magie : 2

Rap : 30%, ndc : 2, Attaque de Taille : 13/02, Pas de défense, PI : 1D+6, Protection : 4.

Pas de Pouvoir magique

### **Squelette serviteur : mort-vivant mineur (Pu 2, 60 points)**

Simple squelette animé, capable de répondre à des ordres simples. Serviteur imperturbable et d'une endurance à toute épreuve

Points de vie : 60, Points de magie : 30, Résistance à la magie : 4

Rap : 40%, ndc : 2, Attaque d'Estoc : 13/05, Esquive : 10/5, PI : 1D+7, Protection : 5.

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Compréhension : le serviteur devient capable de comprendre un ordre qui lui a été donné par son maître. L'ordre est alors gravé dans l'âme du mort-vivant jusqu'à ce que celui-ci soit totalement accompli.

- Précision : durant quelques secondes (1 Ass), le serviteur devient capable de faire des gestes d'une précision extrême. En combat, il bénéficie d'un bonus en toucher de +5 et d'une localisation automatique.

### **Squelette combattant : mort-vivant mineur (Pu 2, 60 points)**

Squelette animé armé. N'est pas capable de faire autre chose que se battre contre tout être vivant ou créature à portée.

Points de vie : 40, Points de magie : 20, Résistance à la magie : 3

Rap : 40%, ndc : 3, Attaque d'Estoc : 14/05, Esquive : 7/2, PI : 2D+6, Protection : 4.

+ 1 Pouvoir : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Résistance aux projectiles : les projectiles non magiques ne font aucun dommages, les projectiles magiques doivent passer l'armure de l'esprit pour bénéficier d'éventuels bonus. Durée Pu T.

### **Zombies éveillés : mort-vivant mineur (Pu 2, 60 points)**

Corps à ½ décomposés et recouverts de moisissures. Une lueur maligne luit dans leurs yeux, preuve que l'intelligence n'a pas encore totalement déserté ces cadavres.

Points de vie : 60, Points de magie : 20, Résistance à la magie : 5

Rap : 40%, ndc : 2x1, Attaque d'Estoc : 13/05, Pas de défense, PI : 1D+7. Protection : 3.

+ 1 Pouvoir : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Etau : Sur une attaque réussie, la main du zombie se ferme brutalement sur un membre de son adversaire. Durant les assauts suivants, la main se refermera de plus en plus broyant ce sur quoi elle s'est agrippée (à partir de ce moment, le personnage ne peut plus se servir de ce membre pour combattre, même chose pour le zombie). A chacun des Assauts suivants, la victime doit réussir un jet sous CON avec un malus de -1 cumulatif (pour chaque assaut passé), si elle le rate, elle doit encaisser 1D6 de BL. Si le cumul des dégâts subits dépasse le S.D. du personnage, il doit passer un test de résistance, s'il dépasse le SE, il subira une séquelle simple et si cela le conduit au coma, il subira une séquelle grave. A noter que le zombie attaquant avec ses mains (ndc initial = 2x1) perd une attaque s'il fait un etau ou n'attaque plus si ses deux mains se referment sur son adversaire.

### **Spectre : mort-vivant médian (Pu 3, 90 points)**

Ame désincarnée, libre ou liée par un mage. De forme fantomatique et immatérielle.

Points de vie : 70, Points de magie : 40, Résistance à la magie : 4, Régénération : 1 PV / Ass.

Rap : 60%, ndc : 2, Attaque de Taille : 16/07, Esquive : 15/10, PI : 1D+7, Protection : 4.

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Non matériel : la créature tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4. Durée 1T.
- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Il est insensible aux coups critiques. Les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 3 jours).

**Squelette d'un ancien Garde de Cristal : mort-vivant médian (Pu 3, 90 points)**

Ancienne dépouille d'un guerrier d'élite du Paléon, ce squelette porte encore l'épée de cristal symbole et instrument de sa fonction. Ces squelettes ne peuvent être rencontrés que dans la région du Paléon et notamment dans les sous-sols et les nécropoles de Dal-Itmir.

Points de vie : 50, Points de magie : 50, Résistance à la magie : 4

Rap : 50%, ndc : 2, Attaque d'Estoc : 17/09, Défense : 15/10, PI : 2D+8. Protection : 8.

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Lame spectrale : l'arme brandie par le squelette s'auréole d'une lumière blanchâtre venue d'outre-frange (ou du monde des morts ?). L'arme n'est alors plus affectée par les sorts d'armure ou de protection, qu'elle traverse comme s'ils n'existaient pas (sauf les sorts expressément dirigés vers les morts-vivants). De plus, les blessures infligées par une telle arme sont automatiquement des blessures graves.
- Déplacement instantané : l'esprit devient translucide et son image semble vibrer. A l'assaut suivant, il se déplace si vite qu'on peut avoir l'impression qu'il disparaît et réapparaît (à 5 mètres maximum). L'esprit peut porter une attaque à -2 dans les conditions qui correspondent à un adversaire dissimulé ou invisible (avec un bonus pour la victime si elle connaît ce pouvoir ou si elle est capable de percevoir le fluide magique – voir talent du même nom).

**Ork Noir mort-vivant « Spectre incarné » : mort-vivant majeur (Pu 4, 120 points)**

Mesure la taille respectable d'1m60 en armure rouillée avec un crâne décharné ou les orbites presque vides brillent d'une lueur verdâtre (dans les premiers round, le spectre restera en arrière sans combattre, ressuscitant 1 ou 2 de ses alliés avant d'aller au combat lui-même).

Points de vie : 90, Points de magie : 60 (10 points par utilisation de pouvoir).

Init : 60, Att. : 17/11 (arme) + 11/6 (morsure), Parade : 12

Ndc : 4, PI : 3D+5, Pas de S.D ni de S.E, RM : 8, Protection : 8

+ 3 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Levée des morts : ce pouvoir permet de faire se relever un mort-vivant allié, afin qu'il combatte à nouveau avec son maître.
- Froid d'outre-tombe : sur une bonne attaque (avec une morsure), le spectre crache un froid intense directement issu du monde des morts, ce qui provoque 3D6 Bl (- protection magique ou spéciales contre le froid).
- Peur : le spectre montre sa véritable apparence et celle-ci est si horrible qu'il faut réussir un jet sous Courage-RM pour ne pas fuir durant 3D6 Ass.

**Grande momie Archéenne : mort-vivant majeur (Pu 4, 120 points)**

Corps momifié dans le climat froid et aride des montagnes du Paléon, ces momies n'ont pas de bandelettes mais des membres secs qui n'ont plus que la peau sur les os. La grande puissance de l'esprit qui anime ce corps en fait un adversaire redouté par les pillards de tombes du secteur.

Points de vie : 100, Points de magie : 40, Résistance à la magie : 6

Rap : 80%, ndc : 3, Attaque d'Estoc : 17/10, Défense : 15/10, PI : 3D+5. Protection : 12 (seulement 6 contre le feu)

+ 1 Pouvoir : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Il est insensible aux coups critiques et les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 4 jours).

## Les démons

### **Chien de guerre : Démon de combat inférieur (Pu 1, 30 points)**

Sorte de bulldog de 30 cm de haut, son corps ressemble à celui d'un chien mais sa tête est légèrement plus reptilienne et son dos possède deux « élytres » dures qui sont en fait des feuilles racornies.

Points de vie : 20, Points de magie : 10, Résistance magie : 2

Rap : 30%, ndc : 2, Attaque de Taille : 13/02, PI : 1D+7, Protection : 2 points.

+ 1 Pouvoir : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Régénération : le démon ouvre grand ses élytres qui sont en fait des feuilles et capte la lumière du soleil, il regagne alors 3 points de vie par assaut tant que son score de points de vie n'a pas atteint sa valeur maximale.

### **Chien démon : Démon de combat mineur (Pu 2, 60 points)**

Chien-loup aux yeux rouges, au pelage soyeux d'un noir parfait, muni de grandes griffes de métal acéré.

Points de vie : 45, Points de magie : 20, Résistance magie : 3

Rap : 40%, ndc : 2, Attaque de Taille : 14/05, Esquive : 07/02, PI : 2D+6, Protection : 3 points.

+ 1 Pouvoir : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Voix de son maître : le démon, peut s'exprimer en langue commune ou dans son langage propre et tenter d'intimider (jet sous Courage, -2 aux C.C. si raté) ou de tromper ses adversaires. Il peut aussi répéter un message de son maître ou communiquer avec lui par ce moyen. Durée 2 Ass.

### **Insectoïde épineux : Démon mineur (Pu 2, 60 points)**

Grand insecte aux membres effilés recouverts de piquants chitineux. Face composée de 2 mandibules coupantes, d'une multitude d'yeux et d'une trompe perforante suintante de larves.

Points de vie : 30, Points de magie : 40, Résistance magie : 3

Rap : 40%, ndc : 2, Attaque de Taille : 13/06, Esquive : 12/07, PI : 1D+5, Protection : 3 points.

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie.

- Inoculation de larves : s'il réussit une bonne attaque, le démon peut tenter de planter sa trompe perforante dans son adversaire (avec un jet sous Attaque -2). Si l'attaque est réussie, la trompe occasionne des dommages (1D6+4) mais en plus 1D3 larves pénètrent dans le corps de la victime. Après 2 Ass de latence, chaque larve causera 1 point de BL par assaut (tant qu'elles n'auront pas été extraites avec un jet sous Soins des blessures-20% ou Médecine-30%).

- Douleur : si la créature réussit une bonne défense, en réussissant une riposte (sous indice d'attaque -2), elle peut planter un de ses piquants dans son adversaire (PI 1D6+2). Si celui-ci se plante dans sa victime, celle-ci aura -1 à toutes ses C.C (malus cumulable pour chaque piquant).

### **Chien d'enfer : Démon gardien mineur (Pu 2, 60 points)**

Sorte de Chien de garde, aux yeux de flammes et aux poils très courts, comme un pitbull, mais en plus moche.

Points de vie : 30, Points de magie : 20, Résistance magie : 3

Rap : 40%, ndc : 2 (griffes), Attaque de Taille : 13/05, Esquive : 12, PI : 2D+6,

Protection : 7 points, Régénération : 2 points de vie par assaut

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Douleur : une personne blessée par le démon sent que tous ses muscles se crispent au même instant, comme percés de mille aiguilles. Elle doit réussir un jet sous Constitution (+2 si plus de 20 en SD) sous peine de tomber à terre et de se tordre de douleur (plus d'attaques possibles, indices de défense -5).

- Explosion : le démon s'il sent qu'il ne peut gagner le combat, décide de se suicider en explosant dans une grande gerbe d'acide fortement corrosif. Ce qui entraînera de gros dommages dans un rayon de 2 mètres autour de lui : -4CS à toutes armures et 4D+4 de blessures (pour les personnages n'ayant pas de protection contre l'acide).

### **Félin tueur : Démon de combat médian (Pu 3, 90 points)**

Créature humanoïde haute d'environ 1m8, à la peau fripée, à tête de chat difforme et dont les mains sont pourvues de griffes acérées.

Points de vie : 50, Points de magie : 30, Résistance magie : 5

Rap : 75%, ndc : 3, Attaque de Taille : 15/07, PI : 1D+8 (passant à 1D+11\* avec le pouvoir de Puissance). Protection : 6 points.

Régénération : 2 points de vie par assaut et 20 points si utilisation du pouvoir Renouveau

+ 5 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie

- Puissance : Les muscles du démon se gonflent et la créature inflige Pu points de dommages supplémentaires

- Renouveau : les blessures du démon se referment et cicatrisent en 1 Ass, il regagne Pu x7 points de vie

- Transformation : le démon peut modifier sa structure atomique et devenir étheral, il peut ainsi passer à travers la matière. Mais comme le processus demande 5 Ass pour se produire, le démon ne peut utiliser ce pouvoir en combat, pour tuer ou fuir. Durée de l'éthéralité : 2T Maxi
- Ombre : une nappe d'ombre de 2 mètres de diamètre se forme autour du démon, la furtivité de celui-ci passe à 95% dans l'obscurité et 50% dans des zones un peu éclairées.
- Morsure empoisonnée : le démon se jette sur une cible et la mord. Les crocs de la créature s'enfoncent dans la chair de sa victime et celle-ci est empoisonnée par la salive du monstre : 1 dose de Kjandreel par morsure.

**Harpie noire : Démon médian (Pu 3, 90 points)**

Démon humanoïde mesurant près de 2 mètres de haut. Ailée à la façon d'un vautour, les harpies possèdent un buste de femme nue et un visage déformé doté de 2 couronnes de cornes. Elles se battent en utilisant de courtes lances, qu'elles peuvent aussi projeter alors qu'elles sont en vol (chaque harpie possède 3 courts épieux)

Points de vie : 60, Points de magie : 40, Résistance magie : 4

Rap : 60%, ndc : 2, Attaque de Taille : 16/08, Def : 10/5, PI : 1D+8. Protection : 4 points

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 10 points de magie.

- Projection de lance : après un piqué, la harpie projette avec force sa lance d'un ample mouvement de ses bras courtauds. Si elle touche sa cible (jet sous C.C. -2), les dommages sont multipliés par 2.
- Cri paralysant : la harpie hurle son cri strident et les personnes qui entendent ce cri doivent réussir un jet sous Courage-3 pour n'être que légèrement désorienté, sinon elles sont victimes d'une désorientation totale durant 3 Ass.

**Fomomar serviteur : Démon inférieur lié à Dragon (Pu 1, 30 points)**

Etre féérique dégénéré proche des fomoriens mais dont les yeux sont montés sur des pédoncules, la bouche remplacée par des mandibules et dont les mains griffues font penser à des pinces. Démon de petite taille : environ 80cm.

Points de vie : 15, Points de magie : 10, RM : 2

Rap : 30%, ndc : 2 (griffes), Attaque de Taille : 11/02, Esquive : 7/2, PI : 1D+6

Protection : 2 points, Régénération : 2 points de vie par assaut

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 5 points de magie

- Téléportation de combat : l'esprit disparaît tout coup et peut se téléporter à quelques mètres de distance (Pu mètres). Il peut soit se téléporter à la fin de l'assaut en cours et porter une nouvelle attaque à -2 (même si son ndc max a déjà été atteint). Ou il peut se téléporter en début d'assaut porter son attaque dans les conditions qui correspondent à un adversaire dissimulé ou invisible (avec un bonus pour la victime si elle connaît ce pouvoir ou si elle est capable de percevoir le fluide magique – voir talent du même nom).
- Griffes empoisonnées : les griffes du démon se mettent à suinter de poison (pour Pu Ass). S'il inflige une blessure, celle-ci sera aggravée par les dommages du poison (ici du **Jirgeel**). Chaque nouvelle blessure rallongeant l'empoisonnement actif du poison d'1/2 durée théorique.

**Petit Fomomar : Démon mineur lié à Dragon (Pu 2, 60 points)**

Etre féérique dégénéré proche des fomoriens mais dont les yeux sont montés sur des pédoncules, la bouche remplacée par des mandibules et dont les mains griffues font penser à des pinces. Démon de petite taille : environ 1m20.

Points de vie : 30, Points de magie : 30, RM : 3

Rap : 60%, ndc : 2 (griffes), Attaque de Taille : 13/05, Esquive : 7/2, PI : 1D+7

Protection : 3 points, Régénération : 5 points de vie par assaut

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 5 points de magie

- Téléportation de combat : l'esprit disparaît tout coup et peut se téléporter à quelques mètres de distance (Pu mètres). Il peut soit se téléporter à la fin de l'assaut en cours et porter une nouvelle attaque à -2 (même si son ndc max a déjà été atteint). Ou il peut se téléporter en début d'assaut porter son attaque dans les conditions qui correspondent à un adversaire dissimulé ou invisible (avec un bonus pour la victime si elle connaît ce pouvoir ou si elle est capable de percevoir le fluide magique – voir talent du même nom).
- Griffes empoisonnées : les griffes du démon se mettent à suinter de poison (pour Pu Ass). S'il inflige une blessure, celle-ci sera aggravée par les dommages du poison (ici du **Jirgeel**). Chaque nouvelle blessure rallongeant l'empoisonnement actif du poison d'1/2 durée théorique.

**Grand Fomomar : Démon médian lié à Dragon (Pu 3, 90 points)**

Etre féérique dégénéré proche des fomoriens mais dont les yeux sont montés sur des pédoncules, la bouche remplacée par des mandibules et dont les mains sont devenues des pinces. Démon de taille moyenne : environ 1m60-1m70

Points de vie : 50, Points de magie : 30, RM : 4

Rap : 60%, ndc : 3 (griffes), Attaque de Taille : 16/07, Esquive : 12/7, PI : 2D+7

Protection : 8 points, Régénération : 5 points de vie par assaut

+ 2 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 5 points de magie

- Téléportation de combat : l'esprit disparaît tout coup et peut se téléporter à quelques mètres de distance (Pu mètres). Il peut soit se téléporter à la fin de l'assaut en cours et porter une nouvelle attaque à -2 (même si son ndc max a déjà été atteint). Ou il peut se télépor-

ter en début d'assaut porter son attaque dans les conditions qui correspondent à un adversaire dissimulé ou invisible (avec un bonus pour la victime si elle connaît ce pouvoir ou si elle est capable de percevoir le fluide magique – voir talent du même nom).

- Griffes empoisonnées : les griffes du démon se mettent à suinter de poison (pour Pu Ass). S'il inflige une blessure, celle-ci sera aggravée par les dommages du poison (ici du **Jirgeel**). Chaque nouvelle blessure rallongeant l'empoisonnement actif du poison d'1/2 durée théorique.

**Centhorreur : Démon majeur lié à Dragon (Pu 4, 120 points)**

Etre féérique dégénéré proche des centaures mais qui ne possède pas d'yeux (remplacés par d'autres sens), dont la bouche est une ouverture circulaire sans dents. Sa consistance caoutchouteuse le rend très résistant aux attaques physiques. Et dont les bras et la partie chevaline sont une odieuse parodie tentaculaire de la version initiale. Démon de taille moyenne : environ 1m80 au garrot.

Points de vie : 70, Points de magie : 50, RM : 6

Rap : 60%, ndc : 3 (lance), Attaque d'Estoc : 17/09, Esquive : 12/7, PI : 3D+4

Protection : 12 points, Régénération : 5 points de vie par assaut

+ 4 Pouvoirs : chaque utilisation d'un pouvoir coûte 5 points de magie

- Téléportation de combat : l'esprit disparaît tout coup et peut se téléporter à quelques mètres de distance (Pu mètres). Il peut soit se téléporter à la fin de l'assaut en cours et porter une nouvelle attaque à -2 (même si son ndc max a déjà été atteint). Ou il peut se téléporter en début d'assaut porter son attaque dans les conditions qui correspondent à un adversaire dissimulé ou invisible (avec un bonus pour la victime si elle connaît ce pouvoir ou si elle est capable de percevoir le fluide magique – voir talent du même nom).

- Douleur : une personne blessée par le démon sent que tous ses muscles se crispent au même instant, comme percés de mille aiguilles. Elle doit réussir un jet sous Constitution (+2 si plus de 20 en SD) sous peine de tomber à terre et de se tordre de douleur (plus d'attaques possibles, indices de défense -5).

- Projection de lance : le centaure jette son arme projette avec un ample mouvement. Si elle touche sa cible (jet sous C.C. -2), les dommages sont multipliés par 2.

- Retour de lance : le démon se concentre en début d'Assaut et sa lance revient dans ses bras (sauf si une opposition magique est faite à cette téléportation).

## Les poisons démoniaques

### Jirgeel

Matière acide venant des plans démoniaques, être en possession de doses de ce poison est un délit passible de la peine de mort dans tout Kalidhia. De part sa nature très spéciale, les effets de ce poison ne sont pas annulés sous l'effet de l'Olgine, qui a juste la propriété de diminuer le temps d'action du Kirgeel de 10Ass à 5Ass. Par contre, les talents Résistance aux poisons et immunité aux poisons sont efficaces.

Force : 14☹ ; Période : 3 ; Latence : 1Ass ; Durée : 10Ass ; Brûlures intenses au niveau de la blessure, CC-2

Dommages 1DBI / Ass ; Attaque les muscles. Tous les SE points de vie perdus, la victime perd 1 point de force ou de constitution (alternativement). Cette perte est définitive et les points ne peuvent être récupérés que par magie (régénération). Si un personnage tombe à 0 dans une des CP, il tombe dans le coma (1 séquelle simple).

### Kjandreel

Matière corrosive venant des plans démoniaques, être en possession de doses de ce poison est un délit passible de la peine de mort dans tout Kalidhia. De part sa nature très spéciale, les effets de ce poison ne sont pas annulés sous l'effet de l'Olgine, qui a juste la propriété de diminuer le temps d'action du Kjandreel de 20Ass à 10Ass. Par contre, les talents Résistance aux poisons et immunité aux poisons sont efficaces.

Force : 19☹ ; Période : 5 ; Latence : 2Ass ; Durée : 20Ass ; Brûlures intenses dans tout le corps, convulsions, CC-5

Dommages 2DBI / Ass. Attaque le système musculaire. Tous les SE points de vie perdus, la victime perd 1 point de force ou de constitution (alternativement). Cette perte est définitive et les points ne peuvent être récupérés que par magie (régénération). Si un personnage tombe à 0 dans une des CP, il tombe dans le coma (1 séquelle simple).

Nom	Force	Pé-riode	La-tence	Durée	Effets	Origine	Valeur	Disp
Jirgeel ☹☹☹☹☹	11	3	1 Ass	10 Ass	1DBI/Ass (♣), brûlures, CC-2,	Démoniaque	Spé	T.R
Kjandreel ☹☹☹☹☹☹☹	19	5	2 Ass	20 Ass	2DBI/Ass (♣), convulsions, CC-5	Démoniaque	Spé	T.R.

♣ : Attaque du système musculaire : dissout la masse musculaire, tous les S.E. points de vie perdus, le personnage victime du poison perd 1 point de force ou de constitution (alternativement). Perte définitive qui ne peut être annulée que par la magie : sorts, enchantements spécialisés ou pouvoirs divins.

☹ : Poison considéré comme mortel et réputé tuer un être humain normal (non résistant au poison).

☹☹ : Poison théoriquement mortel (pourrait tuer un troll).

☹☹☹☹☹ : Poison interdit dans tout Kalidhia. La simple possession de ce poison est passible de la peine de mort (sauf sur autorisation spéciale pour étude ou enquête).

**Spé** : disponibilité très particulière et surtout très aléatoire. On peut parfois obtenir ces poisons au marché noir ou auprès de personnages particuliers. Les prix sont laissés à la libre appréciation du vendeur et dépendent surtout de qui l'offre et de qui le demande

## Les rituels d'invocation

Invoker un esprit est une opération longue et complexe, dans certains cas, elle peut s'avérer risquée et en particulier si le personnage ne possède pas un grade et une volonté suffisante. Une invocation se déroule en 3 étapes : 1/ préparation du rituel et transe de méditation, 2/ voyage mental dans l'outre-frange et prise de contact avec l'esprit, 3/ prise de contrôle de l'esprit et retour dans le plan de Kalidhia.

- La préparation préliminaire : il s'agit de tracer les diagrammes magiques et de préparer l'éventuel réceptacle qui devra accueillir l'esprit. Selon le rituel, cette préparation pourra parfois se préparer longtemps à l'avance ou au contraire, juste avant l'invocation.

- L'incantation : immersion dans le monde d'outre frange et la localisation de l'esprit adéquat, qui sera alors marqué. Cette étape pourra être risquée si le territoire d'outre-frange exploré est contrôlé par un esprit suprême ou un dieu.

- L'invocation : séduction ou capture de l'esprit, qui sera sous contrôle et ramené sur Kalidhia.. Cette opération sera d'autant plus dure et complexe que l'esprit sera puissant.

### 1/ préparation du rituel

Type	Inférieur	Mineur	Médian	Majeur	Supérieur
Conn Magie	/	-10%	-20%	-30%	-40%
« Artisanat »	+20%	+10%	/	-20%	-40%
Durée moyenne	2T	4T	6T	9T	1 heure

*2T : 10 minutes, 4T : 20 minutes, 6T : ½ heure, 9T : ¾ d'heure*

### 2/ transe de concentration, ouverture du portail et parfois voyage mental dans l'outre-frange

Type	Inférieur	Mineur	Médian	Majeur	Supérieur
Volonté	Varie suivant le plan à atteindre				
Intelligence	+2		/		-2
Durée moyenne	6T	9T	1 heure	2 heures	3 heures

### 3/ prise de contact avec l'esprit, contrôle de l'esprit et retour dans le plan de Kalidhia

Type	Inférieur	Mineur	Médian	Majeur	Supérieur
Volonté	+5	+2	/	-2	-5
Intelligence	/		-2		-5
Durée moyenne	2T	4T	6T	9T	1 heure

➤ *Ces malus ne sont donnés qu'à titre indicatif pour permettre à tous de créer des rituels plus ou moins équivalents et homogènes. Il s'agit simplement d'une échelle de référence.*

Type	Inférieur	Mineur	Médian	Majeur	Supérieur
Valeur	30	60	90	120	150
Volonté	5-8	8-10	9-12	12-15	14-18

Il existe 4 procédures d'invocations : une pour chacun des quatre types d'esprits (démon, mort-vivant, esprits de la matière et élémentaux).

### Invocation d'un démon

La phase de préparation (1/) nécessite la création d'un diagramme d'invocation, d'un cercle de protection autour du pentacle (pour confiner le démon à la zone d'invocation et d'un cercle de protection autour du mage (au cas où). Ces marques seront tracées sur un sol plan avec un fusain ou une pointe de graphite noire.

Les diagrammes d'invocation ne sont pas réutilisables et varient pour chaque type de créature. Les cercle de confinement et de protection peuvent être pérennes et être réutilisés sauf s'ils ont été endommagés. Leur nombre peut varier : un seul par type pour les créatures mineures, deux à cinq pour les créatures plus puissantes.

Au cœur de diagramme d'invocation sera placé un objet ou un composant servant à appeler la créature (variable selon le type de démon).

Puis l'invocation pourra commencer avec au départ une courte transe de méditation et d'incantation (2/) durant laquelle le mage activera le diagramme d'invocation et effectuera la liaison avec le plan démoniaque de son choix.

Enfin, 3/, il repèrera un esprit libre du type requis et tentera de le contrôler et de l'extraire de son monde originel.

1/ Préparation : pour tracer les trois diagrammes magiques correctement (invocation, confinement, protection) : *Jet sous Conn. Magie modifiée*. Un échec indiquera que l'un des 3 diagrammes est défectueux, non opérationnel ou déviant. Avec les risques que cela

comportera si le mage ne s'en rend pas compte. Il est donc conseillé de vérifier la bonne réalisation des 3 diagrammes avec un jet sous *Int-4*.

➤ *Les diagrammes peuvent être basiques ou enchanté = bonus au sort + protection supplémentaire (voir sorts).*

2/ Incantation : *Jet sous Intelligence modifiée* + dépense de points de magie pour réciter la formule du rituel d'invocation et *Jet sous Volonté modifiée* + dépense de points de magie pour activer le diagramme d'invocation et établir le lien avec le monde démonologique visé.

Un échec au jet d'Intelligence indique que le mage commet une erreur lors de l'invocation (lancé d'un D20 sur la table ci-dessous)

D20 d'échec d'invocation	Effet de l'échec
<b>1-3</b>	Le mage se rend compte qu'il commet une erreur mineure et peut se rattraper = jet sous <i>Int-2</i> , 2pts de magie
<b>4-7</b>	Le mage se rend compte qu'il commet une erreur et peut se rattraper = jet sous <i>Int-4</i> , 5pts de magie
<b>8-12</b>	Le mage commet une erreur qui met fin à l'invocation qu'il doit reprendre au début.
<b>13-16</b>	Le mage ne s'est pas rendu compte qu'il a commis une erreur mineure et aura -2 à ses jets suivants.
<b>17-18</b>	Le mage ne s'est pas rendu compte qu'il a commis une erreur mineure et aura -4 à ses jets suivants.
<b>19</b>	Le rituel d'invocation est instable (-2 à tous les jets) + risque d'explosion (Pu D6 de PI magiques)
<b>20</b>	Le rituel est instable, il explose : Pu D6 de PI magiques

Un échec au jet de Volonté indique que le mage ne parvient pas à établir et à maintenir la liaison entre les plans et le rituel prends fin.

2/ Invocation : *Jet sous Intelligence modifiée* pour repérer un démon correspondant au type recherché et *Jet sous Volonté modifiée* + dépense de points de magie pour l'appeler à venir sur Kalidhia. Dans ce cas, le démon apparaîtra au cœur du diagramme d'invocation et consommera ou détruira le composant d'invocation. Le mage pourra alors essayer de le contrôler en gagnant un conflit entre sa Volonté et celle du démon.

Un échec au jet d'Intelligence indique que le mage commet une erreur du repérage du démon et qu'il se trompe de cible. Il risque donc de voir apparaître un démon différent de celui qu'il désirait invoquer.

D20 d'échec d'invocation	Effet de l'échec
<b>1-4</b>	Le mage se rend compte de son erreur et peut se rattraper de justesse = jet sous <i>Int-2</i> , 2pts de magie
<b>8-16</b>	Le mage se rend compte de son erreur et peut interrompre l'invocation (s'il le désire)
<b>18</b>	Le démon invoqué sera en réalité une variante du même type (plus ou moins puissante). -2 aux jets suivants.
<b>19</b>	Le démon invoqué est nettement plus puissant que souhaité. Le mage aura -2 aux jets suivants.
<b>20</b>	Le démon invoqué est puissant et différent du démon souhaité. Le mage aura -2 aux jets suivants.

Un échec au jet de Volonté indique que le mage ne parvient pas à invoquer le démon et le rituel prend fin.

### **Invocation d'un esprit de la matière et création d'un Golem**

#### **Invocation d'une âme et contrôle d'un mort vivant**

#### **Invocation d'un élémentaire**

## **Exemples de rituels d'invocation**

### **Golem de Terre (Esprit de la matière / 90 points) [Rituel] Pu 2**

La phase de préparation (1/) nécessite la création d'un pentacle de protection et de focalisation (tracé sur un sol plan avec de la poudre d'ivoirine, une matière alchimique blanche) ainsi que du futur corps du golem : pour cela de la terre un peu humide suffit (la construction d'un corps convenable avec de la terre suffisamment pure prend environ 30 minutes : soit 6 Tours). Au cœur de la masse de terre doit être placé un petit grenat d'au moins 10 carats (du grenat fin suffit, mais un grenat almandin pur donne un bonus de +2 aux jets d'invocation).

Puis commence par une longue transe de méditation et d'incantation (2/) durant laquelle le mage se projète vers le plan de l'esprit qu'il veut attirer. Il repère un esprit libre correspondant à ses besoins.

Enfin, le mage contrôler l'esprit (3/) et revenir dans le plan matériel, suivi par l'esprit.

1/ Pour tracer un diagramme magique correct : *Jet sous Conn. Magie -20%*. Puis pour modeler une forme assez attractive pour qu'un esprit accepte de s'incarner en elle : *Jet sous Artisanat simple*.

Un échec au jet de Conn de la magie implique un défaut dans le pentacle de protection et donne un malus de 2 points supplémentaires aux 2 jets de la phase 3. Un échec au jet d'artisanat donne un malus supplémentaire de 2 points au 2ème jet de Volonté et en cas

d'échec critique, l'esprit peut se rebeller contre le mage. Cette préparation peut se faire à l'avance, le diagramme peut se réutiliser (s'il est conçu pour).

2/ *Jet sous Volonté* pour projeter son esprit et *Jet sous Intelligence-2* pour repérer et marquer un esprit.

Un échec au jet de *Volonté* implique que le mage doit approfondir sa transe (le temps de rituel sera augmenté) avec un malus de 2 points cumulatif par jet de transe raté. Un échec au jet sous *Intelligence* indique que le mage ne trouve pas l'esprit qu'il recherche, dans ce cas, il y a 25% que le rituel dégénère soit parce que l'esprit trouvé est différent de celui recherché. Ici, le personnage risque d'être remarqué par Odroeg, le dieu de la terre. Si l'esprit est marqué avec succès mais que le mage rate la phase trois, il pourra reprendre le rituel et retrouver l'esprit avec uniquement la longue innovation et le jet sous *Volonté* (+2)

3/ *Jet de Volonté* en conflit avec la volonté de l'esprit (ici 10) et *Jet sous Intelligence* pour revenir.

Un jet de volonté raté peut provoquer la « fureur » de l'esprit qui vient d'échapper au contrôle (17 à 20 au D20). Un jet raté lors du retour oblige le mage à rester dans l'outre-frange plus longtemps qu'il ne le désire (2 points de malus cumulatif à chaque jet). Avec le risque de se faire remarquer par une entité suprême ou de voir l'esprit lié se rebeller (20 au D20).

➤ *A la différence de l'invocation d'un élémentaire de terre, il faut ici créer un simulacre et aller chercher un esprit pour le remplir.*

### **Ame égarée (Esprit des morts / 30 points) [Rituel ]Pu 2**

Recette pour invoquer une âme égarée.

Il faut avoir à disposition un mort frais dont l'âme n'est pas promise (et donc libre) et lui voler son âme avant la mi nuit.

Dans un cas correspond à la situation ci-dessus, il suffit de procéder à un jet sous *Perception du fluide* (ou *Détection de la magie-20%*) pour déceler la présence de l'âme égarée.

Alors le mage prépare le réceptacle dédié à la capture de l'âme (par exemple une petite figurine sculptée en ivoire) et entonne une longue mélopée incantatoire (2T).

Et, quand le nécromancien sent que l'âme est endormie par la mélopée, il tente de la capturer en faisant une attaque mentale (soit un conflit en la volonté du Mage et la volonté de la cible +5 ou alors dans le cas d'une cible à la volonté non déterminée, en réussissant un jet sous *Volonté*-(3+RM de la cible).

### **Germination d'une gousse de Chiens de guerre (Démon / 30 points) [Rituel ] Pu 1**

Il faut posséder au moins une graine de chien de guerre (Rituel Pu 3). Puis lancer cette graine sur le sol et appeler sa germination par une incantation (jet sous *Int+2*) et donner un ordre simple au(x) démon(s) apparus (1D6 par gousse) en réussissant un jet sous *Vol+5*.

En cas d'échec au jet sous *Volonté*, les démons ignorent totalement l'ordre et font ce qu'ils veulent. En cas d'échec critique, ils attaquent l'invocateur.

### **Huître de connaissance (Démon / 30 points) [Rituel] Pu 2**

Phase 1/ préparation de l'invocation

- Diagramme de protection simple, nombre de cercle de confinement conseillé : 1, nombre de cercle de protection conseillé : 1
- Durée de réalisation : 1 heure environ
- Composant d'invocation : une page arrachée d'un livre.
- Epreuve : *Jet sous Conn. Magie -30%*

Phase 2/ incantation, création du lien avec le plan du démon et repérage du démon

- Incantation : jet sous *Intelligence non modifiée* + dépense de 2 points de magie
- Durée de l'incantation : 2T (10 minutes)
- Activation du pont avec le plan du démon : jet sous *Volonté -2* + dépense de 5 points de magie

Phase 3/ extraction et contrôle du démon

- Invocation : jet sous *Intelligence non modifiée* + dépense de 2 points de magie
- Durée de l'invocation : 1D6T (de 5 à 30 minutes)
- Appel du démon : jet sous *Volonté+2* + dépense de 2 points de magie
- Contrôle du démon : conflit entre la volonté du Mage et celle du démon (ici Vol démon = 8)