

ENVOUTEMENTS ET INCANTATIONS

Un supplément non-officiel pour les rituels
du jeu de rôle D&D 4



Tant que ce rituel dure, vous gagnez un bonus aux tests de Perception pour repérer les senseurs magiques créés par les rituels de Scrutation. Ce bonus dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

De plus, quand vous vous trouvez à moins de 5 cases du senseur, vous pouvez dépenser une action simple pour détruire le senseur, et ce, même si le rituel de Scrutation opposé ne le permet pas.

Effectuez un test de Sagesse opposé avec le lanceur du rituel de Scrutation. Si vous réussissez, l'effet de Scrutation prend fin, et le lanceur de rituel adverse perd une récupération (ou un quart de ses points de vie s'il n'a pas de récupérations).

Si le rituel de Scrutation autorise déjà de détruire le senseur magique, chaque tentative de destruction du senseur est automatiquement effectuée en une action libre au début de votre tour de jeu, sous réserve que vous êtes à moins de 5 cases du senseur.

| Résultat du test d'Arcanes | Bonus aux tests de Perception |
|----------------------------|-------------------------------|
| 14 ou moins | +1 |
| 15-24 | +2 |
| 25-29 | +3 |
| 30-39 | +5 |
| 40 et plus | +10 |

Appel de l'Ame Pure

Votre magie influe sur des événements à l'autre bout du continent.

Niveau : 20
Catégorie : Coercition
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : instantanée
Prérequis : classe de magicien

Cout des composantes : 5 000 po, 3 récupérations, et un focus (voir texte)
Prix d'achat : 25 000 po
Compétence-clé : Arcanes

A l'issu de ce rituel, vous pouvez utiliser l'un des sorts suivants : *appel du diamant, appel de l'émeraude, appel du rubis, appel du saphir, appel de la topaze*, sur n'importe quelle créature située sur votre plan, et dont vous connaissez le nom véritable. Effectuez votre jet d'attaque normalement, mais vous subissez un malus qui dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

Vous pouvez gagner un bonus de +2 sur votre jet d'attaque si vous détenez une partie du corps ou un objet personnel de la cible. Cette composante additionnelle est détruite durant l'incantation du rituel.

| Résultat du test d'Arcanes | Malus |
|----------------------------|-------------|
| 14 ou moins | -20 |
| 15-19 | -10 |
| 20-29 | -5 |
| 30-39 | -2 |
| 40 et plus | Aucun malus |

Focus : une pierre précieuse valant 1/5ème du prix d'un objet magique du niveau du pouvoir que vous utilisez.

Armement des Dieux

Vous bénissez les armes de vos compagnons.

Niveau : 20
Catégorie : Création
Temps d'incantation : 1 h
Durée : 8 h

Cout des composantes : 5 000 po
Prix d'achat : 25 000 po
Compétence-clé : Religion

Toutes les armes et armures qui restent à moins de 10 cases de vous pendant toute la durée du rituel deviennent magiques. Si les objets en question sont déjà magiques, le bonus d'altération de ces objets est augmenté jusqu'à atteindre le bonus fixé par le rituel. Le bonus d'altération des objets ainsi enchantés est fixé par le résultat du test de Religion. Les armes qui sont des armes de prédilection de votre dieu ont un bonus d'altération augmenté de +1 par rapport à ce qu'indique la table.

| Résultat du test de Religion | Bonus d'altération |
|------------------------------|--------------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-19 | +1 |
| 20-29 | +2 |
| 30-39 | +3 |
| 40 et plus | +4 |

Boussole Enchantée

Vous connaissez la direction de vos camarades

Niveau : 1
Catégorie : Divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 h ou 10 minutes (voir texte)

Cout des composantes : 10 po, plus un focalisateurs de 25 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel enchante le focalisateur qui est une flèche de bronze que vous devez garder sur vous. Vous gravez une petite rune sur un caillou, une arme, un vêtement ou n'importe quel objet de votre choix. Vous ne pouvez pas marquer ainsi des objets magiques. Vous pouvez donner cet objet à un allié ou le laisser dans un lieu donné, comme bon vous semble. La rune restera enchantée pendant 24 heures.

Tant que dure le rituel, vous pouvez à n'importe quel moment le lancer à nouveau. Pendant les 10 prochaines minutes, la flèche de bronze pointera alors dans la direction de la rune que vous avez gravé précédemment. Ceci ne fonctionne que si la rune est

à une certaine distance, déterminée par le résultat du test d'Arcanes.

| Résultat du test d'Arcanes | Portée maximale |
|----------------------------|-----------------|
| 9 ou moins | 50 mètres |
| 10-19 | 150 mètres |
| 20-29 | 750 mètres |
| 30 et plus | 1,5 kilomètres |

Chlorophile

Vous vous ressourcez au soleil

Niveau : 1
Catégorie : Restauration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée

Cout des composants : 10 po ou 1 récupération
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature ou Religion

Vous devez lancer ce rituel dans un endroit ensoleillé. Vous, ainsi qu'un certain nombre d'alliés, gagnez les avantages d'avoir mangé et bu pour une journée complète. Vous ne pouvez affecter qu'un nombre de cibles égal à votre modificateur de Sagesse. Chaque cible doit rester à moins de 5 cases de vous pendant que vous lancez le rituel.

Coffre Miroir

Vous plongez la main dans le miroir pour en ressortir le parchemin.

Niveau : 14
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 1 h
Durée : spéciale (voir texte)

Cout des composants : 1 600 po
Prix d'achat : 4 200 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous devez lancer ce rituel sur un miroir. Une fois lancé, vous créez un espace extra-dimensionnel derrière le miroir. Vous désignez un mot de passe. Ce mot de passe, prononcé par n'importe qui sur une case adjacente au miroir, permet d'accéder à l'espace en question. Une fois le mot de passe prononcé, l'accès restera ouvert pendant 10 minutes. N'importe qui touche le miroir pendant ce temps-là se rendra compte de l'espace derrière le miroir, et pourra y entrer ou en sortir des objets.

Avec ce rituel, on peut ouvrir l'espace un nombre de fois égal au résultat du test d'Arcanes. Après la dernière ouverture, les objets qui étaient dans l'espace extradimensionnel sont projetés dans l'espace astral et perdus pour toujours. L'espace ne peut contenir d'objets. Vous pouvez volontairement fermer le coffre en lançant de nouveau le rituel sur le même miroir.

Un seul miroir ne peut être ciblé que par un seul de ces rituels à la fois. De plus, le coffre ne saurait contenir des objets de dimensions supérieures à celles du miroir, ni de créatures (quelque soit leur taille).

Communion avec la Cité

Vous savez tout ce qui se passe dans cette ville.

Niveau : 12
Catégorie : Divination
Temps d'incantation : 1 h
Durée : instantanée

Cout des composants : 500 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous devez être dans un lieu où au moins 100 habitants sont réunis autour d'un même point pour que ce rituel fonctionne. Il vous permet de poser un certain nombre de questions relatives à la communauté, auxquelles on doit pouvoir répondre par oui ou par non. Vous pouvez poser des questions assez pointues, mais vous n'avez les réponses que si au moins une créature dans la communauté a la réponse. Le nombre de questions que vous pouvez poser dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

| Résultat du test d'Arcanes | Nombre de questions |
|----------------------------|---------------------|
| 9 ou moins | Une |
| 10-19 | Deux |
| 20-29 | Trois |
| 30-39 | Quatre |
| 40 et plus | Cinq |

Construction de Temple

Et en une nuit, Le Juste érigea un temple à la gloire de son dieu.

Niveau : 24
Catégorie : Création
Temps d'incantation : 8 h
Durée : permanente

Cout des composants : 21 000 po
Prix d'achat : 105 000 po
Compétence-clé : Religion

Vous créez un temple de pierre sur une zone non construite. Vous décidez de l'architecture complète du temple. Vous pouvez ajouter des statues, des fontaines, des portes, des vitraux, des sculptures ou d'autres décorations similaires comme vous l'entendez, mais vous ne pouvez pas créer de mobilier.

Le temple doit pouvoir entrer dans une certaine zone, définie par le résultat du test de Religion. Sa hauteur maximale est égale au résultat du test de Religion (en cases).

| Résultat du test de Religion | Explosion de ... |
|------------------------------|------------------|
| 9 ou moins | 10 cases |
| 10-19 | 30 cases |
| 20-29 | 60 cases |
| 30-39 | 100 cases |
| 40 et plus | 150 cases |

| Résultat du test de Nature | Distance maximale |
|----------------------------|-------------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-19 | 1 kilomètre |
| 20-29 | 3 kilomètres |
| 30-39 | 5 kilomètres |
| 40 et plus | 10 kilomètres |

Déjouer le Suivi

Qu'ils s'amuse à utiliser leurs magies pour suivre vos déplacements. Cette fois-ci, ils ne pourront pas vous retrouver.

Niveau : 6
Catégorie : Protection
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 heure
Cout des composants : 140 po et 1 récupération
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes

Si vous utilisez un effet de téléportation (comme par exemple un rituel de la catégorie Voyage) alors que ce rituel est encore actif, personne ne peut deviner la destination de votre téléportation via le rituel *Suivre les Téléportations*.

Déplacement de Ville

Personne ne trouvera votre village.

Niveau : 22
Catégorie : Voyage
Temps d'incantation : 24 h
Durée : instantanée
Cout des composants : 21 000 po
Prix d'achat : 105 000 po
Compétence-clé : Nature

Ce rituel permet de déplacer une ville dans une forêt. Pendant la semaine d'incantation, tous les bâtiments de la ville dans laquelle vous lancez ce rituel deviennent de plus en plus translucides, s'entourent de brume, et disparaissent lentement. La ville doit se trouver dans une forêt, mais sa taille importe peu. Les habitants de la ville ne sont pas directement avertis de ce qui se passe, mais s'ils le découvrent, ils peuvent ne pas être transportés s'ils expriment ce choix à voix haute.

La ville est déplacée dans un lieu que vous connaissez dans la même forêt. L'emplacement laissé vide est désormais rempli d'arbre. La distance maximale qu'il est possible de parcourir dépend du résultat du test de Nature.

Destitution du Capitaine

Vous maudissez à jamais tous ceux qui oseront se proclamer capitaine de ce navire.

Niveau : 26
Catégorie : Coercition
Temps d'incantation : 1 h
Durée : permanente
Cout des composants : 45 000 po
Prix d'achat : 225 000 po
Compétence-clé : Nature

Ce rituel ne peut être lancé que à bord d'un navire, un bateau, ou une autre embarcation. C'est une malédiction qui touche toute créature qui se proclame capitaine, dirigeant, ou chef, de ce navire.

Comparez votre résultat du test de Nature à sa Défense de Volonté. S'il est inférieur, la malédiction cesse immédiatement. S'il est supérieur, la cible est maudite : des tempêtes l'empêcheront de s'éloigner des côtes, l'abattront sur des récifs, gâteront ses provisions, des mutineries éclateront, etc etc.

Si le capitaine actuel est remplacé, effectuez un nouveau test de Nature, et comparez-le de nouveau à la Volonté du capitaine. Cette malédiction se poursuit ainsi jusqu'à ce que vous échouiez, ou jusqu'à ce que le navire soit détruit.

Vous ou n'importe quel autre personnage de niveau supérieur ou égal au votre peut lever la malédiction en lançant de nouveau ce rituel sur le même navire.

Certaines versions de cette malédiction empêchent les capitaines de poser pied à terre, plutôt que de les empêcher d'aller en haute mer. Vous choisissez exactement quelle version au moment de lancer le rituel.

Détection de l'Or

Sous vos yeux, les veines d'adamantium se mettent à briller à travers la roche.

Niveau : 3
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 h
Cout des composants : 25 po
Prix d'achat : 125 po
Compétence-clé : Arcanes

Nommez un métal. Pendant toute la durée du rituel, les objets constitués en ce métal brillent sous vos yeux. Cette lueur est indétectable pour tous les autres, et se voit à travers des vêtements et une armure, ainsi qu'à travers un mur de pierre jusqu'à une épaisseur variant en fonction du résultat du test d'Arcanes. Seuls les objets situés dans un rayon (nombre de cases égal au résultat du test d'Arcanes) brillent.

| Résultat du test d'Arcanes | Durée des effets |
|----------------------------|------------------|
| 9 ou moins | 30 centimètre |
| 10-19 | 1 case |
| 20-29 | 3 cases |
| 30 et plus | 5 cases |

Eaux Vives

Grâce à votre pouvoir, le bateau file sous le vent.

Niveau : 4
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 1 h
Durée : 24 h
Cout des composantes : 70 po
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Nature

Vous devez être à bord d'une embarcation pour pouvoir utiliser ce rituel. Tant que dure le rituel, la vitesse de croisière du navire est augmentée en fonction du résultat du test de Nature. De plus, le navire est immunisé contre les effets du rituel Echouage.

| Résultat du test de Nature | Augmentation de la vitesse |
|----------------------------|----------------------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-19 | + 10% |
| 20-29 | + 25 % |
| 30 et plus | + 50% |

Echouage

Le bateau entre dans la crique. Il n'en repartira plus.

Niveau : 20
Catégorie : Protection
Temps d'incantation : 6 h ou 1 h (voir texte)
Durée : voir texte
Cout des composantes : 5 000 ou 500 po (voir texte)
Prix d'achat : 25 000 po
Compétence-clé : Nature

Vous créez un piège magique dans une zone d'eau douce ou de mer. Le piège dure un nombre de jours égal au résultat du test de Nature. Il est déclenché dès qu'une embarcation entre (même

partiellement) dans la zone. La zone est une explosion d'un nombre de cases égal résultat du test de Nature.

Si le bateau en question est assez petit pour tenir dans la zone, alors il perd le bénéfice du vent, des courants, et des rames jusqu'à la fin du rituel. Sinon, sa vitesse est juste divisée par 4 pendant une minute. Un bateau emprisonné peut être libéré s'il est tiré par une force extérieure.

Ce rituel permet également de libérer un navire emprisonné dans ce rituel. Cette version de libération se lance en 1 heure, et ne coute que 500 po de composantes matérielles. Vous devez être de niveau supérieur à celui qui a lancé ce rituel en premier lieu pour le dissiper avec succès (ou être vous-même l'auteur du rituel).

Embaumement du Serviteur Immortel

La momie se relève pour protéger les lieux

Niveau : 18
Catégorie : Coercition
Temps d'incantation : 6 h
Durée : instantanée
Cout des composantes : 5 000 po
Prix d'achat : 17 000 po
Compétence-clé : Religion

Vous transformez un cadavre en momie. La créature doit être morte, et d'un niveau inférieur au votre (mais supérieur à 11). Le cadavre doit être en assez bon état, et humanoïde. La cible se relève en tant que momie. Ajoutez l'archétype champion momie à la créature.

Définissez une zone qui peut rentrer dans une explosion de taille égale au résultat du test de Religion. La momie doit empêcher n'importe qui de rentrer dans cette zone. Elle peut sortir de la zone pour aller tuer les créatures qui l'attaquent à distance, mais préférera se concentrer sur les créatures entrées dans la zone.

La momie ne vous attaque pas, ainsi que toute créature présente lors du rituel.

Enumération

Vous savez qu'il y a 35 bouteilles dans cette cave. Ni plus, ni moins.

Niveau : 1
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Cout des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez un type d'objet générique (par exemple, des bouteilles, des pièces d'or, des parchemins) que vous pouvez identifier sans manipuler (par exemple, vous ne pouvez pas

choisir des bouteilles de vin rouge, ou des pommes pourries). A l'issu de ce sort, vous connaissez le nombre de ces objets présents dans la zone. La taille de la zone dépend du résultat du test d'Arcanes.

| Résultat du test d'Arcanes | Explosion de ... |
|----------------------------|------------------|
| 9 ou moins | 2 cases |
| 10-19 | 5 cases |
| 20-29 | 10 cases |
| 30 et plus | 20 cases |

Ecrasement d'Ombre

Vous transformez un objet en ombre pure.

| | |
|----------------------------------|--|
| Niveau : 20 | Cout des composantes : 5 000 po |
| Catégorie : Exploration | Prix d'achat : 25 000 po |
| Temps d'incantation : 1 h | Compétence-clé : Arcanes |
| Durée : permanente | |

Choisissez un objet que vous portez ou touchez pendant toute l'incantation. L'objet ne doit pas être magique, et doit pouvoir tenir dans une case. L'objet devient entièrement en ombre. Il est considéré comme étant immatériel. Cependant, vous et toutes les créatures originaires du plan de l'ombre pouvez le manipuler normalement. Enfin, l'objet est détruit s'il est exposé à la lumière directe du soleil.

Entrave d'Objet

Vous placez l'épée maudite dans une sphère de force. Mieux vaut que personne ne touche cet artefact du mal.

| | |
|---|--------------------------------------|
| Niveau : 10 | Cout des composantes : 400 po |
| Catégorie : Exploration | Prix d'achat : 1 000 po |
| Temps d'incantation : 10 minutes | Compétence-clé : Arcanes |
| Durée : 6 heures | |

Vous créez une sphère de force autour d'un objet. L'objet doit ne pas être attaché, et rester à moins de 5 cases de vous pendant l'incantation. La sphère a un diamètre maximal d'une case, et ne saurait englober des objets plus grands. Seuls les objets peuvent entrer dans la sphère. La sphère est complètement étanche.

La sphère a autant de points de vie que vous, et a une résistance contre tous les dégâts égale à 10 + le résultat du test d'Arcanes. La sphère est immunisée aux dégâts de force et psychiques.

Envol de Chateau

La citadelle s'élève lentement dans les airs.

| | |
|----------------------------------|--|
| Niveau : 26 | Cout des composantes : 45 000 po plus un focus de 25 000 po |
| Catégorie : Création | Prix d'achat : 225 000 po |
| Temps d'incantation : 6 h | Compétence-clé : Arcanes |
| Durée : instantanée | |

Si vous êtes dans un château au moment de l'incantation (et ce, quelque soit sa taille), le château s'envole dans les airs. Le château volant dispose d'une salle de contrôle. Une personne peut contrôler les déplacements du château. Celui-ci peut parcourir chaque jour un nombre de kilomètres égal au résultat du test d'Arcanes. Le rituel est dissipé si le château touche le sol.

Focus : une salle de contrôle spécialement préparée (25 000 po).

Epée de Chêne

Vous plongez votre main à travers l'écorce de l'arbre, et vous en ressortez un cimeterre brillant.

| | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| Niveau : 4 | Cout des composantes : 35 po |
| Catégorie : Création | Prix d'achat : 175 po |
| Temps d'incantation : 1 minute | Compétence-clé : Nature |
| Durée : 1 h | |

Vous devez pratiquer ce rituel sur une case adjacente à un arbre dont le tronc seul occupe lui-même au moins une case. A la fin du rituel, vous en ressortez n'importe quelle lame légère ou lourde que vous êtes capable de manier. L'arme existe pendant une heure. L'arme bénéficie d'un bonus d'altération, uniquement contre les créatures morts-vivantes. Sur un coup critique, elle inflige 1d6 dégâts radiants supplémentaires par point bonus d'altération, uniquement contre les créatures mort-vivantes.

| Résultat du test de Nature | Bonus d'altération |
|----------------------------|--------------------|
| 19 ou moins | aucun |
| 20-24 | +1 |
| 25-29 | +2 |
| 30-34 | +3 |
| 35-39 | +4 |
| 40 et plus | +5 |

Espion Animal

Vous envoyez un petit animal en mission.

Niveau : 8
Cout des composantes : 250 po
Catégorie : Exploration
Prix d'achat : 680 po
Temps d'incantation : 10 minutes
Compétence-clé : Nature
Durée : 24 h

Pour utiliser ce rituel, vous devez être dans une région sauvage dans laquelle peuvent vivre des petits animaux normaux. Vous convoquez un petit animal (généralement une souris ou une musaraigne, mais cela change en fonction des régions et des climats). Vous commandez à l'animal de se rendre dans un endroit précis (vous devez avoir une description de l'endroit, et celui-ci doit se trouver à moins de 7,5 kilomètres de votre localisation actuelle).

L'animal s'y rend, observe l'endroit pendant 24 heures, puis revient vers vous. Si vous n'êtes plus dans les 7,5 kilomètres de l'endroit précisé à ce moment, l'animal ne vous retrouvera pas, et le rituel aura échoué. Vous pouvez poser un nombre de questions à l'animal donné par le résultat de votre test de compétence.

| Résultat du test de Nature | Nombre de questions |
|----------------------------|---------------------|
| 9 ou moins | Une |
| 10-19 | Deux |
| 20-29 | Trois |
| 30-39 | Quatre |
| 40 et plus | Cinq |

Rappelez-vous que l'intelligence de l'animal est limité. Il ne peut répondre que par un seul mot à chaque question. Il peut reconnaître des créatures de races et de sexe différents, ainsi que si vous lui donnez une description détaillée, mais il ne peut pas donner d'informations sur la classe, l'alignement, ou d'autres données similaires. De même, il ne parle que les même langues que vous, et ne peut en aucun cas vous retranscrire une conversation complète. Enfin, vos questions doivent être assez simples, et doivent comporter autant de mots (ou moins) que votre résultat du test de Nature.

Esprit cartographe

Vous invoquez un esprit de l'air pour prendre des plans des endroits que vous traversez

Niveau : 5
Cout des composantes : 100 po
Catégorie : Coercition
Prix d'achat : 250 po
Temps d'incantation : 10 minutes
Compétence-clé : Arcanes
Durée : 12 h

Vous convoquez un esprit de l'air, armé d'une plume et d'un crayon. L'esprit occupe une case adjacente à la votre, mais il se déplace ensuite librement, tant qu'il peut toujours vous voir (cf plus bas pour la portée de la vision de l'esprit). L'esprit ne peut pas être attaqué.

L'esprit dresse un plan de ce qu'il voit autour de lui. En une action mineure, vous pouvez lui demander d'ajouter des annotations sur le plan. Il dispose de la vision nocturne. La portée de sa vision dépend du résultat du test de compétences. Malgré tout, l'esprit ne peut pas voir les objets invisibles, pas plus qu'il ne peut voir à travers les murs.

| Résultat du test d'Arcanes | Portée de la vision |
|----------------------------|---------------------|
| 9 ou moins | 2 cases |
| 10-19 | 5 cases |
| 20-29 | 10 cases |
| 30-39 | 15 cases |
| 40 et plus | 25 cases |

Fenêtre de Pierre

Vous touchez la pierre, et tracez à la main un symbole mystique. Petit à petit, sa surface s'éclaircit, pour devenir complètement transparente.

Niveau : 1
Cout des composantes : 10 po
Catégorie : Exploration
Prix d'achat : 50 po
Temps d'incantation : 1 minute
Compétence-clé : Arcanes
Durée : voir texte

Au moment de terminer le rituel, choisissez une surface en pierre (maximum une case) à laquelle vous avez été adjacent pendant toute la durée du rituel. La pierre devient transparente, vous permettant de voir à travers elle sur une certaine distance déterminée par votre test d'Arcanes. Entre cette distance et le double de cette distance, vous pouvez toujours voir, mais la vision devient beaucoup plus floue. Vous ne voyez plus rien au-delà du double de la distance indiquée.

Toute créature située de votre côté de la "fenêtre" peut en bénéficier. Par contre, ce rituel ne permet pas de voir dans l'autre sens. Au niveau 11, vous pouvez dépenser une récupération pour empêcher quiconque à l'exception de vos alliés de voir à travers la "fenêtre".

| Résultat du test d'Arcanes | Profondeur (cases) | Durée (rounds) |
|----------------------------|--------------------|----------------|
| 9 ou moins | - | - |
| 10-14 | 1 case | 1 round |
| 15-19 | 2 cases | 2 rounds |
| 20-29 | 3 cases | 3 rounds |
| 30-39 | 4 cases | 4 rounds |
| 40 et plus | 5 cases | 5 rounds |

Fixation

Vous fixez la porte à son chambranle, pour que personne ne puisse l'ouvrir.

Niveau : 3
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 1 minutes
Durée : permanent

Cout des composantes : 25 po (voir texte)
Prix d'achat : 125 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous collez deux objets l'un à l'autre. Vous devez toucher ces deux objets pendant l'incantation. Aucun de ces objets ne doit être porté ou tenu par une autre créature.

Le lien est permanent, mais peut être brisé par un test de Force contre votre test d'Arcanes (chaque tentative demande une action simple).

Si ces objets sont magiques, vous devez réussir un test d'Arcanes contre un DD de 10 + niveau de l'objet pour l'affecter. Les artefacts sont immunisés contre ce pouvoir. Le prix des composantes devient égal au cinquième du prix de vente de l'objet (minimum 125 po).

Frisson/Chaleur

Vous augmentez ou diminuez la température dans la zone pour qu'elle reste acceptable pour la nuit.

Niveau : 1
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 6 h

Cout des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature

Vous augmentez ou diminuez légèrement la température dans une zone de 10 cases autour de vous. Le nombre de degrés d'écart maximal qu'il est possible d'obtenir avec ce rituel dépend du résultat du test.

| Résultat du test de Nature | Degrés d'écart |
|----------------------------|----------------|
| 9 ou moins | 1°C |
| 10-19 | 5°C |
| 20-29 | 10°C |
| 30 et plus | 15°C |

Fusion d'Objet

Le rubis volé rentre dans la chair de votre compagnon. Le retrouver ne sera pas facile.

Niveau : 16
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 1 h
Durée : permanente

Cout des composantes : 3 600 po ou 360 po (voir texte)
Prix d'achat : 9 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Un objet entre dans le corps d'une créature. La créature doit être consentante ou alors être maintenue pendant l'incantation. Si elle subit ce rituel contre son gré, le résultat du test d'Arcanes doit dépasser sa Vigueur. La cible subit un malus de -5 à sa Vigueur si elle est de niveau inférieur au votre.

Une fois l'objet dans le corps de la cible, seule une opération peut l'y déloger. Il est indétectable sauf par magie. S'il est magique, la cible ne bénéficie pas des propriétés de l'objet. Vous ne pouvez pas utiliser ce rituel avec des objets dont le niveau est supérieur au votre, ni sur des artefacts. Si l'objet est une substance dangereuse, la cible en est immunisée.

Une créature ne peut abriter plus d'objets que son modificateur de Constitution, et ce, quelque soit sa taille (les objets étant rapetissés dans son corps).

Ce rituel peut également servir à extraire un objet caché grâce à ce rituel. Cette version ne coûte que 360 po de composantes. Vous devez être de niveau supérieur à celui qui a lancé le rituel en premier lieu (sauf si c'est vous-même).

Héritage

Vous apparaissez devant vos adversaires, telle un spectre, pour leur annoncer mort et malédictions.

Niveau : 4
Catégorie : Tromperie
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : permanente (voir texte)

Cout des composantes : 70 po
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez une case à moins de 5 cases de vous quand vous lancez le rituel. Dès qu'une créature, différente de vous, arrive sur une case adjacente à la case choisie, une image de vous-même apparaît, et délivre un message de votre choix.

L'image est clairement illusoire, et dure un seul tour. Elle disparaît si elle est attaquée. Le nombre de mots du message dépend du résultat du test d'Arcanes. Le message est prononcé dans une langue que vous parlez, et prononcé comme si vous prononciez vous-même à voix haute.

Si vous acceptez une pénalité de -10 sur votre test d'Arcanes, vous pouvez émettre le message dans toutes les langues que vous parlez. Quiconque comprend au moins une langue que vous parlez comprendra ainsi le message.

Si vous acceptez une pénalité de -5 sur votre test d'Arcanes, vous pouvez faire en sorte que seules les créatures adjacentes à l'image entendent le message.

L'image se déclenche une seule fois, après quoi le rituel prend fin.

| Résultat du test d'Arcanes | Nombre de mots |
|----------------------------|----------------|
| 9 ou moins | 1 mot |
| 10-19 | 5 mots |
| 20-29 | 10 mots |
| 30-39 | 20 mots |
| 40 et plus | 30 mots |

Illusion Inversée

Un vrai qui apparaît comme un faux.

Niveau : 18
Catégorie : Tromperie
Temps d'incantation : 1 h
Durée : permanente
Cout des composantes : 7 000 po
Prix d'achat : 17 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez un objet. Cet objet prend une apparence illusoire, tremblotante, comme s'il était le fruit d'une illusion mal réglée. Quiconque l'observe de plus de 10 cases considère que l'objet dispose d'un camouflage. Comparez le résultat de votre test d'Arcanes à la Volonté de toute créature qui passe à moins de 10 cases de l'objet et qui le voit. Si votre test est supérieur, la cible considère que l'objet est une illusion. Sinon, elle le perçoit tel qu'il est réellement. En cas de contact physique, la cible reconnaît immédiatement que l'objet est réel. La cible subit un malus de -5 sur sa Volonté si elle est d'un niveau inférieur au votre.

Immortalité

Vous croyez vraiment que je peux mourir ?

Niveau : 30
Catégorie : Protection
Temps d'incantation : 8 h
Durée : permanente
Cout des composantes : 125 000 po (voir texte)
Prix d'achat : 600 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous accordez à une créature située à moins de 5 cases pendant toute l'incantation l'immortalité. La créature ne vieillit plus, gagne la régénération 5, et gagne un bonus de +5 sur ses jets de sauvegarde contre la mort.

Pour pouvoir lancer ce rituel, une créature consentante de niveau 21 et plus (et qui ne soit pas un sbire) doit se sacrifier

volontairement. Aucune magie ne saurait convaincre le sacrifié, et celui-ci doit être au courant des conséquences de son acte. De plus, la cible doit sacrifier un objet personnel non consommable de l'échelon épique.

Ce rituel échoue si le résultat du test d'Arcanes est inférieur au niveau de la cible +10. Si ce rituel échoue, vous n'êtes prévenu qu'après les sacrifices et la dépense de composantes.

Inquisition

Nous avons les moyens de vous faire parler.

Niveau : 14
Catégorie : Coercition
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 10 minutes
Cout des composantes : 800 po
Prix d'achat : 4 200 po
Compétence-clé : Religion

Ce rituel doit être lancé en présence d'une créature située à moins de 10 cases. La créature doit être forcée de rester d'une manière quelconque pendant l'incantation et la durée du rituel, ou être consentante. Pour réussir le rituel, le résultat de votre test de Religion doit dépasser la Volonté de la cible. La cible subit un malus de -5 à sa Volonté si elle est de niveau inférieur ou égal au votre.

Pendant que dure le rituel, vous pouvez poser un certain nombre de questions à la cible. Si celle-ci vous comprend, elle devra vous répondre par la vérité dans la même langue que vous avez utilisé. Le nombre de question que vous pouvez poser est donné par le résultat du test de compétence.

| Résultat du test de Religion | Nombre de questions |
|------------------------------|---------------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-14 | Une |
| 15-24 | Deux |
| 25-34 | Trois |
| 35 et plus | Quatre |

Joie Permanente d'Eriador

Vous offrez à votre prisonnier une prison plus joyeuse. Mais elle reste une prison, dont il ne s'échappera pas.

Niveau : 12
Catégorie : Coercition
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanente
Cout des composantes : 500 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez une créature qui est restée à moins de 5 cases de vous pendant l'incantation du rituel. Si cette cible n'est pas consentante, votre test d'Arcanes doit dépasser sa Volonté, sans quoi le rituel échoue et les composantes sont perdues.

Si vous lancez ce rituel avec succès, la cible devient éternellement joyeuse. Elle gagne un bonus de +2 en Volonté pour résister aux effets de charme, psychiques et de terreur, ainsi qu'en Diplomatie et en Sens de la Rue. Ce bonus peut se transformer en malus dans les circonstances où il est mal considéré d'être joyeux (comme un enterrement, par exemple).

Tant que ce rituel dure, la cible ne peut entreprendre d'actions offensives, sauf pour se défendre.

Ce rituel dure tant que la cible est en vie. Un effet comme *désenchantement d'objet* ou encore *rémission* peut mettre fin à ce rituel. Enfin, un traumatisme violent (assister au massacre de ses propres enfants, par exemple), pourrait, à la discrétion du Maître du Jeu, mettre fin aux effets.

Localisation de Cadavre

Vous parcourez le cimetière de long en large. Enfin, vous vous arrêtez devant sa tombe.

Niveau : 6
Catégorie : Divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 h

Coût des composantes : 140 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Religion

Nommez le nom d'une créature morte. Si le cadavre de la cible est à portée, vous connaissez instinctivement la direction de son cadavre. La portée de ce rituel dépend du résultat de votre test de Religion.

| Résultat du test de Religion | Portée |
|------------------------------|----------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-19 | 100 mètres |
| 20-29 | 500 mètres |
| 30-39 | 1,5 kilomètres |
| 40 et plus | 7,5 kilomètres |

Lumière Secrète

Vous créez un globe de lumière entouré d'ombres

Niveau : 6
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 h

Coût des composantes : 70 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous créez un globe de lumière qui vous entoure. Le nombre de cases éclairées dépend du résultat du test d'Arcanes. Cependant, cette zone est recouverte d'un globe d'obscurité, ce qui fait que la ligne de mire est coupée entre l'extérieur et l'intérieur de la zone (dans les deux sens).

| Résultat du test d'Arcanes | Explosion de... |
|----------------------------|-----------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-19 | 2 cases |
| 20-29 | 4 cases |
| 30 et plus | 6 cases |

Mariage

Les dieux vous protégeront tant que vous vous aimez d'un amour véritable.

Niveau : 1
Catégorie : Protection
Temps d'incantation : 1 h
Durée : 1 an

Coût des composantes : 10 po, et 2 récupérations (voir texte)
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Religion (pas de test)

Ce rituel affecte deux individus consentants qui s'aiment, et qui participent au rituel (ils doivent rester à moins de 5 cases, et dépenser chacun une récupération). Quand l'une ou l'autre de ces cibles est en péril, les deux gagnent un bonus de +1 aux défenses et aux jets de sauvegarde.

Ce rituel prend fin après une année, ou si les deux cibles ne s'aiment plus.

Nettoyage

La cible devient toute propre.

Niveau : 1
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Cout des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez une créature, un objet, ou un lieu. Cette cible est complètement nettoyée de la poussière, la saleté, l'eau, le sang, ou tout autre substance qui pourrait la souiller. Le résultat du test d'Arcanes indique la taille de la zone maximale qu'il est possible d'affecter.

| Résultat du test d'Arcanes | Explosion de ... |
|----------------------------|------------------|
| 9 ou moins | 1 cases |
| 10-15 | 3 cases |
| 16-25 | 5 cases |
| 26-35 | 10 cases |
| 36 et plus | 20 cases |

Objet Caché

Celui qui retrouvera votre grimoire n'est pas encore né.

Niveau : 12
Catégorie : Tromperie
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanente (voir texte)
Cout des composantes : 500 po et un focus de 200 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez un objet. Cet objet devient invisible. L'objet doit rester à moins de 5 cases de vous pendant tout le rituel. De plus, toute personne regardant à travers le focus (voir plus loin) peut voir l'objet normalement. Ce rituel prend fin si le focus et l'objet sont séparés par une trop grande distance (dépendant de votre résultat d'Arcanes).

| Résultat du test d'Arcanes | Distance maximale |
|----------------------------|-------------------|
| 9 ou moins | 5 cases |
| 10-19 | 10 cases |
| 20-29 | 30 cases |
| 30-39 | 60 cases |
| 40 et plus | 100 cases |

Focus : une lentille en verre spécialement préparée, d'une valeur de 200 po.

Perspacité Naturelle

Vous êtes la chouette qui vole dans la nuit, le serpent qui se glisse dans les ténèbres.

Niveau : 8
Catégorie : Scrutation
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 h
Cout des composantes : 135 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Nature

Ce rituel est similaire en tout point à *messenger animal*. Cependant, au lieu d'envoyer l'animal transmettre un message, vous n'avez aucun contrôle sur ses actions.

Tant que dure le rituel, vous pouvez dépenser une action mineure pour utiliser tous les sens de l'animal. Vous gagnez ainsi notamment tous les modes de perception de l'animal.

Quand vous utilisez ce pouvoir, vous n'êtes absolument pas conscient de ce qui se passe autour de vous (vous êtes considéré comme inconscient).

Pierre du Messenger

Vous enchantez une pierre, de telle manière que votre espion pourra vous contacter dès que la mission sera accomplie.

Niveau : 8
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : voir texte
Cout des composantes : 135 po, et un focus (voir texte)
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous enchantez une pierre, et vous la donnez à une créature, qui doit rester à moins de 5 cases de vous tant que vous lancez le rituel. Si la cible tient la pierre dans sa main, elle peut vous envoyer un message de 25 mots en une action mineure, comme si elle avait lancé le rituel *communication à distance*. Vous recevez ce message par télépathie, et savez également qui vous l'a envoyé. Contrairement à *communication à distance*, vous ne pouvez pas répondre à ce message.

Seule la cible peut utiliser la pierre ainsi. Utilisez votre résultat du test d'Arcanes pour déterminer la portée maximale du pouvoir, comme avec *communication à distance*. Cependant, ce pouvoir doit être utilisé avant un jour par point du résultat de votre test d'Arcanes, sans quoi il est perdu.

Focus : une pierre assez légère pour que la cible puisse la tenir dans une main.

Pillage Mental

J'arracherai la réponse à ton esprit.

Niveau : 12
Catégorie : Divination
Temps d'incantation : 20 minutes
Durée : instantanée

Cout des composantes : 500 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel doit être lancé en présence d'une créature située à moins de 10 cases. La créature doit être forcée de rester d'une manière quelconque pendant l'incantation et la durée du rituel, ou être consentante. Pour réussir le rituel, le résultat de votre test d'Arcanes doit dépasser la Volonté de la cible. La cible subit un malus de -5 à sa Volonté si elle est de niveau inférieur ou égal au votre.

En cas de réussite, vous trouvez dans l'esprit de la cible la réponse à une question de votre choix. La question ne doit pas excéder un nombre de mots égal au résultat du test d'Arcanes. Ce rituel étant purement mental, il traverse les barrières de la langue.

Vous obtenez la réponse à la question selon le point de vue de la cible, et non pas sous une vérité absolue, impartiale et objective. La réponse doit prendre moins de 10 minutes.

Prison Éthérée

Vous allumez des bougies autour de la créature enchaînée, puis lui présentez les symboles des trois dieux de la loi. Elle acquiesce, et disparaît soudain.

Niveau : 20
Catégorie : Coercition
Temps d'incantation : 1 h
Durée : voir texte

Cout des composantes : 5 000 po
Prix d'achat : 25 000 po
Compétence-clé : Religion

Ce rituel ne peut être lancé que sur une créature consentante ou sans défense, qui est restée à moins de 5 cases de vous pendant toute l'incantation. Si la victime n'est pas consentante, votre test de Religion doit excéder la Volonté de la cible, auquel cas le rituel échoue (mais seules la moitié des composantes sont perdues).

Si le rituel réussit, la cible est amenée sur le plan éthéré, où elle reste enchaînée et invisible. Elle n'a plus besoin de boire, manger, dormir, et ne vieillit plus.

La durée de l'emprisonnement doit être déterminé au préalable avec la cible si elle est consentante, sinon, vous la choisissez vous-même. Cette durée ne peut être supérieure à la durée indiquée par la table suivante.

| Résultat du test de Religion | Durée maximale |
|------------------------------|----------------|
| 9 ou moins | Un round |
| 10-14 | Une heure |
| 15-19 | Un jour |
| 20-29 | Un mois |
| 30-39 | Un an |
| 40 ou plus | Vingt ans |

Protection contre les Voleurs

Au fur et à mesure que vous incantez, les sons deviennent plus clairs, et l'ombre est repoussée. Si quelqu'un veut s'infiltrer ici, il aura bien du mal.

Niveau : 5
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 heure

Cout des composantes : 25 po
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Arcanes

Tous les tests de Discrétion dans la zone sont effectués avec un certain malus. De plus, toute créature non formée en Discrétion qui dispose d'un camouflage dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde à chacun de ses tours de jeu ou perdre ce camouflage jusqu'à ce qu'elle se déplace.

La taille de la zone (explosion de proximité) ainsi que le malus sont déterminés par le résultat de votre test d'Arcanes.

| Résultat du test d'Arcanes | Zone | Malus |
|----------------------------|--------------|-------|
| 9 ou moins | Explosion 1 | aucun |
| 10-19 | Explosion 3 | -1 |
| 20-29 | Explosion 5 | -2 |
| 30-39 | Explosion 8 | -3 |
| 40 et plus | Explosion 12 | -5 |

Puits Sans Fond

Vous ouvrez un trou d'une profondeur infinie dans le sol.

Niveau : 14
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : 1 h

Cout des composantes : 1 600 po
Prix d'achat : 4 200 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous ouvrez un puits de 2 cases sur 2 cases dans le sol. Vous devez ouvrir ce puits à un endroit non occupé. Ce puits s'ouvre sur un espace extradimensionnel : sa profondeur est infinie, et ne tient pas compte de l'épaisseur du sol en-dessous.

Toute créature ou objet qui tombe dans le puits y tombe de manière indéfinie. Une créature qui y est tombée et qui utilise un effet de téléportation utilise cet effet de téléportation comme si elle se tenait en-dehors du puits.

Si vous ou quelqu'un d'autre lancez plusieurs fois ce rituel à un même emplacement, le puits s'ouvre toujours sur le même espace. Il suffit de regarder dans le trou pour savoir quels objets et ou créatures y tombent. Vous ou n'importe quelle autre créature adjacente au puits pouvez donc récupérer un objet ou une créature donnée en une action simple.

Le résultat du test d'Arcanes indique la dernière utilisation de ce rituel dont on peut apercevoir les créatures ou les objets. Ainsi, sur un résultat de 14, on ne pourra voir que les créatures ou objets tombés durant la dernière utilisation de ce rituel sur la même zone.

| Résultat du test d'Arcanes | Dernières utilisations |
|----------------------------|------------------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-14 | Une |
| 15-19 | Deux |
| 20-29 | Trois |
| 30-39 | Quatre |
| 40 ou plus | Cinq |

Regard de l'Homme Mort

Vous voyez à travers les yeux du cadavre sa propre mort

Niveau : 8 **Cout des composantes :** 135 po
Catégorie : Divination **Prix d'achat :** 680 po
Temps d'incantation : 20 minutes **Compétence-clé :** Arcanes ou Religion
Durée : instantanée

Vous voyez à travers les yeux d'un cadavre comment il a vécu sa mort. Vous devez toucher le cadavre. Vous voyez exactement ce qu'il a vécu sur les quelques derniers instants de sa vie. Le résultat du test indique le nombre de minutes que vous apercevez. La vision est troublée et assez imprécise. De plus, elle ne s'accompagne d'aucun son ou autre sensation.

| Résultat du test d'Arcanes ou de Religion | Durée observée |
|---|----------------|
| 9 ou moins | 1 image |
| 10-19 | 1 minute |
| 20-29 | 5 minutes |
| 30 et plus | 10 minutes |

Rhabdomancie

Votre baguette de sourcier vous montre la source d'eau la plus proche.

Niveau : 1 **Cout des composantes :** 10 po
Catégorie : Exploration **Prix d'achat :** 50 po
Temps d'incantation : 1 minute **Compétence-clé :** Nature
Durée : 10 minutes

A l'issue de l'incantation de ce rituel, vous connaissez la direction de la source d'eau potable la plus proche. La portée exacte de ce rituel dépend du résultat du test de Nature.

| Résultat du test de Nature | Portée |
|----------------------------|----------------------|
| 9 ou moins | 5 cases (10 mètres) |
| 10-14 | 10 cases (20 mètres) |
| 15-24 | 100 mètres |
| 25-34 | 500 mètres |
| 35 et plus | 1,5 kilomètres |

Seigneur de la Cité

Dans cette ville, vous êtes le maître.

Niveau : 26 **Cout des composantes :** variable (plus un focus de 5 000 po)
Catégorie : Exploration **Prix d'achat :** 225 000 po
Temps d'incantation : 1 h **Compétence-clé :** Arcanes (pas de test)
Durée : instantanée

Pour ce rituel, vous devez avoir une représentation miniaturisée de la cité dans laquelle vous vous trouvez. Ce rituel ne fonctionne que dans une communauté où au moins 100 personnes sont réunies au même endroit. Ce rituel a plusieurs effets:

Tout d'abord, vous avez immédiatement connaissance du statut émotionnel global des habitants : content, rebelle, effrayé, mourant. De plus, vous êtes mis au courant de n'importe quel événement qui implique au moins 10% des habitants de la cité (par exemple, un festival), ou qui en met en danger au moins 1% (peste, attaque, etc).

Ensuite, vous pouvez utiliser un ou plusieurs des effets suivant :

- envoyer un message à une créature dans la cité dont vous connaissez le nom, sous les mêmes conditions que le rituel Communication à distance.

- poser une et une seule question, comme si vous aviez lancé le rituel Communion avec la cité.

- trouver la localisation exacte d'une créature dont vous connaissez le nom dans la cité.

Le coût des composantes est égal à 20 000 po, plus 10 000 po pour chacune des 3 dernières options que vous choisissez.

Focus : une représentation miniature de la cité d'une valeur minimale de 5 000 po.

Sommeil des Morts

Vous sombrez dans un comas profond, tel qu'on vous croirait mort.

Niveau : 4
Catégorie : Restauration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spécial

Coût des composantes : 70 po et 2 récupérations
Prix d'achat : 120 po
Compétence-clé : Arcanes, Religion ou Soins

A la fin du rituel, vous sombrez dans un comas tel qu'on vous croirait mort sans examen magique. Tant que vous restez dans ce comas, vous n'avez besoin de rien pour survivre, ni manger, boire ou encore respirer. Vous devez préciser une durée maximale du comas. Vous vous réveillez à l'issue de cette durée. Vous vous réveillez également dès que vous subissez en une seule attaque des dégâts supérieurs au quart de vos points de vie normaux.

| Résultat du test d'Arcanes, Religion ou Soins | Durée maximale |
|---|----------------|
| 9 ou moins | 1 heure |
| 10-19 | 1 jour |
| 20-29 | 1 semaine |
| 30 ou plus | 1 mois |

Sort à Destination

Une petite boule de feu avant de partir, voilà qui devrait calmer leurs ardeurs.

Niveau : 22
Catégorie : Voyage
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 heure

Coût des composantes : 13 000 po
Prix d'achat : 65 000 po
Compétence-clé : Arcanes (pas de test)

Choisissez un de vos sorts arcaniques d'un niveau égal à votre niveau -5 (ou d'un niveau inférieur). Si vous utilisez un effet de téléportation avant la fin de ce rituel, vous pouvez lancer ce sort

en une interruption immédiate déclenchée par la téléportation. Lancez le sort choisi comme si la téléportation avait déjà eut lieu (c'est-à-dire, comme si vous vous teniez sur la case ciblée).

Suivre les Téléportations

La liche disparaît dans un claquement de fumée. Mais vous savez où elle s'est téléportée...

Niveau : 20
Catégorie : Scrutation
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée

Coût des composantes : 5 000 po
Prix d'achat : 25 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous gagnez une image de la destination du dernier effet de téléportation qui a été utilisé dans la zone. Ce pouvoir crée brièvement un capteur magique, et ne fonctionne donc pas si la zone ciblée est protégée par un rituel d'Interdiction (ou une magie similaire). De plus ce rituel ne fonctionne pas vers d'autres plans.

Votre test d'Arcanes détermine la taille maximale de la zone (exprimée en tant qu'une explosion de proximité) ainsi que le temps maximal qu'il s'est écoulé entre l'effet de téléportation et ce rituel.

Vous apprenez également quelle case occupait la créature en question avant de partir.

| Résultat du test d'Arcanes | Zone | Durée |
|----------------------------|--------------|-----------|
| 9 ou moins | Explosion 1 | 1 heure |
| 10-19 | Explosion 5 | 2 heures |
| 20-29 | Explosion 10 | 6 heures |
| 30-39 | Explosion 20 | 12 heures |
| 40 et plus | Explosion 50 | 24 heures |

Symbole du Destin

Vous placez votre main sur les yeux de la cible, et devinez son destin.

Niveau : 1
Catégorie : Divination
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée

Coût des composantes : 10 po ou 1 récupération
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Religion (pas de test)

Ce rituel ne peut être lancé que sur une créature consentante qui est restée à moins de 2 cases de vous pendant l'incantation du rituel. A la fin de l'incantation, vous connaissez le destin général

de la créature pour les prochaines 24 heures, sous la forme d'un pictogramme assez facile à comprendre.

Ce rituel ne permet que de déceler les bons et les mauvais augures, mais en aucun cas de déterminer la nature d'un danger éventuel.

Tatouage d'Objet

Le trident se réduit sous votre pouvoir, et des rouleaux d'écume apparaissent dessinés sur votre peau. Le trident se plante alors dans les vagues, devenant juste une image tatouée.

Niveau : 10
Catégorie : Création
Temps d'incantation : 8 heures
Durée : permanent

Cout des composantes : 400 po (voir texte)
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Arcanes (pas de test)

Vous transformez un objet magique en tatouage sur la peau d'une créature alliée. L'allié en question ainsi que l'objet en question doit rester à moins de 2 cases de vous pendant toute l'incantation. Tant que l'objet reste sous sa forme de tatouage, l'allié ne bénéficie d'aucun de ses avantages.

L'allié peut faire apparaître l'objet en une action mineure. Cependant, si l'allié ne dépense pas en même temps une récupération, les effets du rituel se terminent à ce moment. S'il dépense une récupération, il peut alors retransformer l'objet en tatouage en une action mineure, sous réserve qu'il touche l'objet.

Les composantes pour ce rituel coûtent 400 po, ou un cinquième du prix de l'objet, suivant ce qui est le plus élevé.

Transfert de Séquence

Vous apprenez à votre collègue situé de l'autre côté de l'océan comment se téléporter chez vous.

Niveau : 8
Catégorie : Exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée

Cout des composantes : 135 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel est identique en tous points à Communication à Distance, à l'exception de ce qui suit : vous ne pouvez envoyer à la cible qu'une séquence de symboles de votre connaissance permettant d'accéder à un portail (cf la description du rituel Portail Jumeau). Si la cible ne dispose pas du talent Lanceur de Rituel, elle ne comprend pas les informations que vous lui envoyez, et le rituel est perdu.

Transformation de Cristal

Vous transformez l'armure en cristal pur, puis l'envoyez fracasser contre le mur.

Niveau : 16
Catégorie : Création
Temps d'incantation : 1 h
Durée : permanente

Cout des composantes : 1 800 po (voir texte)
Prix d'achat : 9 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Choisissez un objet qui reste à moins de 5 cases de vous pendant toute la durée du rituel. A la fin du rituel, l'objet se transforme en verre. Si l'objet était une arme, une armure, ou autre, il devient inutilisable.

Si l'objet était un objet magique, le cout des composantes devient égal à la valeur du prix de revente de l'objet magique (minimum 1 800 po). De plus, vous ne pouvez affecter un objet d'un niveau supérieur au votre.

Aussi, le poids maximal de l'objet est déterminé par le résultat de votre test d'Arcanes.

Lancer une deuxième fois ce rituel sur un objet déjà affecté redonne sa forme normale.

| Résultat du test d'Arcanes | Poids maximal |
|----------------------------|---------------|
| 9 ou moins | - |
| 10-19 | 1 kg |
| 20-29 | 5 kg |
| 30-39 | 15 kg |
| 40 et plus | 50 kg |

Vision des Miroirs

Vous plongez votre regard dans le miroir, et aussitôt, la vision d'un autre miroir vous apparaît.

Niveau : 1
Catégorie : Scrutation
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : voir texte

Cout des composantes : 20 po, une récupération et un focus de 1 000 po
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Arcanes

Prérequis : talent Initié des Miroirs

Vous utilisez un miroir pour voir à travers un autre miroir. Vous devez rester à moins de 5 cases d'un miroir pendant que vous lancez le rituel. A la fin du rituel, spécifiez un miroir que vous connaissez ou une créature que vous connaissez, d'un niveau inférieur au votre.

Si vous choisissez un miroir, vous créez un capteur magique à la surface de ce miroir, ce qui vous permet de voir à travers pendant une durée limitée.

Si vous choisissez une créature, et que cette créature peut être vue à travers un miroir, vous créez un capteur magique à la surface de ce miroir (ou du plus proche si plusieurs miroirs sont possibles), ce qui vous permet de voir au travers pendant une durée limitée.

La durée est fixée par votre résultat du test d'Arcanes. Seulement la vision normale est transmise par ce rituel. Les sons, la vision nocturne ou la vision dans le noir ne fonctionnent pas.

Si vous ciblez une créature, celle-ci peut tenter de faire disparaître le capteur, comme précisé dans le rituel Observation de Créature (dans le Manuel des Joueurs).

Vous ne pouvez pas cibler un miroir ou une créature située sur un autre plan, ou un miroir magique d'un niveau supérieur au votre.

| Résultat du test d'Arcanes | Durée du rituel |
|----------------------------|-----------------|
| 9 ou moins | 1 round |
| 10-19 | 2 rounds |
| 20-29 | 3 rounds |
| 30-39 | 4 rounds |
| 40 et plus | 5 rounds |

Focus : un miroir ouvragé d'une valeur minimale de 1 000 po.

Voile Statique

Vous recouvrez la zone d'un voile invisible qui perturbe les capteurs magiques.

Niveau : 4
Cout des composantes : 35 po
Catégorie : Protection
Prix d'achat : 175 po
Temps d'incantation : 10 minutes
Compétence-clé : Arcanes
Durée : 2 heures

Choisissez une explosion dans laquelle vous devez vous tenir pendant que vous lancez le rituel. La taille de l'explosion dépend de votre résultat de votre test d'Arcanes.

Quand une créature essaie d'utiliser un effet de Scrutation pour observer la zone (ou une créature dans la zone), elle doit réussir un test de compétence clé (par défaut Arcanes) contre votre Volonté, ou ne rien pouvoir discerner dans la zone pendant 1 round. La créature en question doit refaire un test d'Arcanes pour chaque round durant lequel son effet dure. Réussir un test d'Arcanes permet d'ignorer l'effet de ce rituel.

La cible n'est pas soumise à ce rituel si elle est d'un niveau supérieur au votre.

| Résultat du test d'Arcanes | Taille maximale de la zone |
|----------------------------|----------------------------|
| 9 ou moins | Explosion 1 |
| 10-19 | Explosion 3 |
| 20-29 | Explosion 5 |
| 30-39 | Explosion 8 |
| 40 et plus | Explosion 12 |

Volonté des Dieux

Les dieux approuveront-ils votre quête.

Niveau : 1
Catégorie : Divination
Temps d'incantation : 1 h
Durée : instantanée
Cout des composantes : 10 po et 2 récupérations
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Religion (pas de test)

A la fin du rituel, énoncez à voix haute une tâche que vous souhaitez accomplir à l'avenir. Vous saurez alors si votre dieu approuve vos actions ou non.

Ce rituel ne peut fonctionner que si vous vénerez un et un seul dieu. Les adorateurs des esprits ou de plusieurs dieux en même temps n'en gagnent aucun avantage.