

Sorcellerie

Activer une Rune

Les noms des Runes sont toujours prononcés en Haut-Parler.

La Capacité maximale du sorcier pour activer une Rune est donc limité par le score en Savoir : Haut-Parler du sorcier.

Le sorcier peut investir autant de points d'Âme qu'il le désire dans une Rune.

L'Art de la Sorcellerie

Les termes de **Rune** et **Sort** sont équivalents.

Le terme de **Sortilège** désigne un assemblage de Rune.

Un Sortilège ou un Sort qui se crée à plusieurs est nommé **Rituel**.

- Une Rune peut être **Écrite** ou **Parlée**
- Pour être lancée sur un tiers, le sorcier doit **être en contact physique avec la cible**.
- Le nombre de points d'Âme utilisés pour l'activation doit être annoncé **avant** que la Rune ne soit activée.
- **Prononcer le nom de la Rune prend 1 action complexe pour chaque tranche de 3 points d'Âme utilisés. On arrondit au supérieur.**
- **Inscrire une Rune prend deux actions complexes par tranche de 3 points d'Âme utilisés. On arrondit au supérieur.**
- Le sorcier est focalisé sur la Rune. Il ne peut entreprendre aucune autre action. Si sa concentration est brisée. La tentative d'activation échoue et les points d'Âmes sont tout de même utilisés.
- Pour prononcer ou inscrire une Rune, le sorcier doit réussir un test de **Clairvoyance + Savoir : Runes**. La difficulté dépendant de la Rune.
- Une **Réussite Héroïque** indique que toute tentative pour y résister est vouée à l'échec. **Si** la Rune n'est dirigée que sur le sorcier, la dépense de points d'Âme est divisée par deux (arrondit au supérieur).
- Un **Echec simple** indique que le sorcier perd la moitié (arrondit au supérieur) les points d'Âme qui devaient être investis.
- Un **Echec dramatique** indique que le sorcier perd tous les points qui devaient être investis et un effet catastrophique survient. Lancez un dé du Chaos et appliquez l'effet correspondant indiqué dans le tableau des **Effets des échecs dramatiques de Runes**.

Effets des échecs dramatiques de Runes

1 et 11

Le Rituel est un désastre extraordinaire. La Rune se déclenche, mais à des kilomètres de là, sur des cibles inconnues, et dans des proportions dont seul le MJ est juge. De plus, la Loi qui n'aime guère que l'ordre naturel du monde soit troublée, se manifeste de manière visible et direct. Le sorcier ne peut plus utiliser l'Œil, quel qu'il soit, et ce, pendant *Clairvoyance* semaines.

Si le sorcier est un Élu de la Loi, cette dernière lui rappelle de manière abrupte que le déclenchement aléatoire d'effets runiques n'est pas une option dans le Conflit Éternel. Si le sorcier est un Élu du Chaos, son échec retentissant attire l'attention d'une Puissance qui va le lui faire payer.

Un nombre impair (ou un signe du Chaos) :

Le Rituel est un échec absolu. Le MJ choisit si la Rune se manifeste sur des cibles autres ou inconnues, dans des proportions désavantageuses, ou dans des lieux très lointains (éventuellement dans un autre plan).

Nombre pair

Rien ne se passe en plus de la perte de points d'Âme.

Résister à une Rune

On peut résister à une Rune en réussissant **un test d'opposition Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes** du sorcier qui active la Rune.

Activer une Rune à plusieurs

Plusieurs sorciers peuvent ajouter leurs points d'Âme pour augmenter d'autant le pouvoir de la Rune. Chaque sorcier participant au rituel doit réussir un jet de **Clairvoyance + Savoir : Runes**. En cas d'échec tous les points d'Âme sont perdus.

Durée d'effet d'une Rune

- **L'effet d'une Rune dont le nom a été prononcé dure une heure.** On peut rallonger ce temps d'une heure pour 2 points d'Âme supplémentaires.
- **Les Runes inscrites ont une durée d'effet infinie.** Cependant, le nombre de points d'Âme utilisables par le sorcier est baissé du nombre de points utilisés par les runes écrites actives. **La valeur de base d'Âme du sorcier revient à son état normal après la désactivation de la Rune.**

Réactiver une Rune

Quiconque connaît une Rune peut la réactiver en faisant un test de Clairvoyance + Savoir : Runes et en investissant des points d'Âme, la difficulté étant fixée par le Seuil de la Rune.

Les Sortilèges

On peut combiner plusieurs Runes pour produire un effet unique.

- La limite au nombre de Rune est le nombre de points d'Âme du sorcier.
- La dépense minimum est d'un point d'Âme par Rune.
- il faut réussir un test de **Clairvoyance + Savoir : Runes** dont la difficulté est égale à celle de la Rune la plus puissante **+1 par Rune supplémentaire**.
- Les Runes se déclenchent simultanément.
- Les durées nécessaires pour activer chaque Rune s'additionnent les unes aux autres.

Runes

Nom	Haut-Parler	SD	Réf.
Air	<i>Atilé</i>	10	
Alarme	<i>Haer'Jan</i>	10	
Amélioration	<i>Ach'Jerem</i>	10	
Animation des morts	<i>Li'Nokhaïm</i>	25	
Barrage, Interdiction ou Excommunication	<i>Na'Khal'Ryle Na</i>	10	
Bêtes	<i>Galab</i>	5	
Chaos	<i>Fa'Jti ou Ka'Jte</i>	10	
Chimère	<i>An'Galab</i>	20	
Confusion	<i>Atès'Jhir'N'Jtab</i>	15	
Contact	<i>Flam'Ans'Jta</i>	15	
Contre-sort	<i>Jhâ'Freb</i>	Spécial	
Dégradation	<i>Kha'Nekhaim'Assat</i>	25	
Dissolution	<i>Kha'Atërgôn</i>	15	
Domination	<i>Baë'Jar</i>	20	
Eau	<i>Néh'Khan</i>	10	
Écoute	<i>Hénak</i>	10	
Emprisonnement	<i>An'Jan mahau</i>	15	
Femme	<i>No'Jtos</i>	5	
Feu	<i>At'ra</i>	10	
Froid	<i>Kalda</i>	10	
Garde	<i>Kest'</i>	20	
Homme	<i>An'Haer</i>	5	
Hybride	<i>An'An'</i>	25	
Incandescence	<i>Néhan'Hira</i>	10	
Influence	<i>Akh'Jé'Haimé</i>	15	
Lien de l'âme	<i>Kh'An'Jan mahau</i>	30	
Loi	<i>Aterk'Hyn</i>	10	
Lumière	<i>K'hos</i>	10	
Miroir	<i>Até'Kholôn</i>	15	
Parfum	<i>Œ'Khaïm</i>	10	
Passage	<i>Ne'Jtel'Fikhorn</i>	15	
Protection	<i>Kha'Maë'Mellôn</i>	15	
Purification	<i>Anak'h'Jis</i>	10	
Santé	<i>Œu'Kheïa</i>	15	
Secret des morts	<i>Nad'Melnë</i>	30	
Silence	<i>Hess'lan</i>	10	
Sommeil	<i>Ëyk'Myrr</i>	15	
Ténèbres	<i>Mel'Kôô'Res</i>	10	
Terre	<i>Jul'Rah'</i>	10	
Toucher	<i>Bliss'Bissa'ët</i>	10	
Transfert	<i>Laef'Fren</i>	25	
Végétaux	<i>Jhen'Drôn</i>	5	
Vérité	<i>Léth'Jé'Yyr</i>	10	
Vision	<i>Katz'Hyrr</i>	10	
Vitesse	<i>Até'Ké'Jéon</i>	10	

Sorcellerie

Conditions à l'invocation d'un *flémentaire*

- L'invocateur est limité par ses compétences **Savoir : Haut-Parler** et **Savoir : Élémentaires**. Il doit également connaître et maîtriser la **Rune de l'élément** auquel il veut faire appel.
- Si l'invocateur a conclu un Pacte avec un Seigneur Élémentaire, il **bénéficie d'un bonus de +5 aux invocations liées à cet élément**.
- L'invocateur doit être entouré par une certaine quantité de l'élément auquel il veut recourir.

Invocuer un *flémentaire*

- L'invocateur doit tracer la **Rune de l'élément**, ce qui lui demande 1 action complexe. Ensuite son esprit ère dans les méandres de l'élément (voir Tableau des Durée d'Invocation Élémentaire)
- L'invocateur tente un test de **Présence + Persuasion** et dépense le nombre de **points d'Âme** requis.
- Le Seuil est augmenté de **+1 par point d'Âme** supplémentaire investi dans l'invocation.
- **Le coût en points d'Âme est égal au Seuil de difficulté à battre.**
- En cas de succès, les **points d'Âme** sont dépensés et ne pourront être récupérés qu'une fois que l'Élémentaire aura été banni, détruit ou épuisé.
- Si le test est **réussi**, l'invocateur doit rapidement donner un ordre à l'Élémentaire.
- Si le test est une **réussite héroïque**, l'invocateur peut majorer gratuitement un attribut de l'Élémentaire de +2.
- Si le test **échoue**, l'Élémentaire n'est pas invoqué et la moitié des points d'Âme sont dépensés.
- Si le test est un **échec dramatique**, tous les points d'Âme sont perdus et une catastrophe naturelle survient.

Durée d'Invocation *flémentaires*

Type	Durée	Seuil
Mineur	1 tour	15
Médian	1 minute	20
Majeur	1 heure	25

Durée d'une invocation *élémentaire*

Un Élémentaire reste au service de son invocateur tant qu'une des trois conditions ci-dessous n'est pas réunie.

- **Bannir l'Élémentaire** : l'invocateur libère l'Élémentaire.
- **Détruire l'Élémentaire**.
- **Epuiser l'Élémentaire** : un Élémentaire disparaît quand sa réserve de points d'Âme est à 0.

Catastrophes naturelles

- **Air** : Calme plat ; Tempête ; Mouvements intempestifs ; Légèreté de l'être.
- **Terre** : Tremblement de terre ; Invasion naturelle ; Pesanteur ; Moisissure et vermine.
- **Feu** : Canicule ; Ténèbres ; Incendie ; Combustion spontanée.
- **Eau** : Eau putride ; Mer déchaînée ; Pluie diluvienne ; Inondation inexplicable.

Pouvoirs des *flémentaires d'Air*

- Que mon serviteur apparaisse / disparaisse
- Que mon ennemi succombe devant la colère du Vent
- Que le Vent chasse les nuages
- Que le Vent me soit propice
- Que le Vent porte mon fardeau
- Que l'Air que je respire soit purifié
- Que se lève la Tempête

Pouvoirs des *flémentaires de Terre*

- Que mon serviteur apparaisse / disparaisse
- Que la puissance de la Terre me protège
- Que la Terre purifie mes aliments
- Que la puissance de la Terre féconde ce lieu
- Que la Terre tremble pour abattre mes ennemis
- Que mon ennemi succombe devant la colère de la Terre
- Que la Terre emprisonne mon ennemi

Pouvoirs des *flémentaires de Feu*

- Que mon serviteur apparaisse / disparaisse
- Que mon ennemi succombe devant la colère du Feu
- Que la chaleur du Feu veille sur moi
- Que le Feu m'obéisse
- Que le Feu consume tout
- Que le Feu caché se réveille (Réservé aux **Élémentaires majeurs**)
- Que la peur du Feu terrasse mon ennemi

Pouvoirs des *flémentaires d'Eau*

- Que mon serviteur apparaisse / disparaisse
- Que mon ennemi succombe devant la colère de l'Eau
- Que la puissance de l'Eau noie mes ennemis
- Que l'Eau déchaîne sa fureur
- Que l'Eau jaillisse
- Que coulent les larmes de Straasha
- Que notre Eau soit purifiée

Conditions à l'invocation d'un *Démon*

- L'invocateur doit être **d'alignement Chaotique**, doit posséder la Capacité Spéciale **Œil du sorcier** et maîtriser la **Rune du Chaos**.
- L'invocateur est limité par ses compétences **Savoir : Haut-Parler** et **Savoir : Loi & Chaos**.

Invocuer un *Démon*

- L'invocateur doit tracer la **Rune du Chaos** ce qui lui demande 1 action complexe.
- Effectuer un sacrifice en fonction de la puissance du Démon.
 - Un animal de bonne taille pour un **Démon mineur** ;
 - Un être conscient pour un **Démon médian** ;
 - Un groupe d'être conscients (autant d'individus que le plus haut attribut du Démon) pour un **Démon majeur**.
- Ensuite son esprit ère dans les méandres des Plans du Chaos (voir Tableau des Durée d'Invocation démoniaques)

Durée d'une invocation *démoniaque*

Type	Durée
Mineur	1 minute
Médian	1 heure
Majeur	1 jour

- L'invocateur dépense le nombre de points d'Âme requis et tente un test de **Trempe + Coercition**.
- Le Seuil de difficulté de ce test dépend des facteurs listés plus bas.

- Si le test est une **réussite héroïque**, l'invocateur invoque un Démon plus puissant que prévu.
- Si le test est **réussi**, un accord peut être trouvé.
- Si le test est un **échec**, le Démon n'est pas invoqué et la moitié des points d'Âme sont dépensés.
- Si le test est un **échec dramatique**, tous les points d'Âme sont perdus et un le PJ lance 1d20 :

Un nombre impair (Hors 1 et 11) : Un démon est invoqué. Pas nécessairement celui qui cherchait à invoquer le sorcier. Il attaque immédiatement le sorcier.

1 et 11 : L'invocation est un désastre absolu. Elle se manifeste de manière complètement inattendue et spectaculaire laissée au choix du MJ. Le sorcier ne peut plus utiliser l'Œil pendant *Clairvoyance* semaines.

Nombre pair : Le sorcier a perdu son esprit dans le méandre du Multivers, il en ressort en ayant perdu tous les points d'Âme investis et marqué à jamais. Lancez 1d20 dans le Tableau des Traits du Chaos (page 189).

- Pour une invocation, le coût en **points d'Âme** est **égal au Seuil de difficulté** à battre.

La vue d'un Démon provoque la **Peur** :

- **Démon mineur** : Terreur 15
- **Démon médian** : Terreur 20
- **Démon majeur** : Terreur 25

Durée d'une invocation *démoniaque*

En générale, le contrat passé avec l'invocateur stipule la durée de l'invocation.

Il existe deux autres manières de l'écourter :

- **Libérer le Démon** : l'invocateur libère le Démon.
- **Détruire le Démon**

Sorcellerie

Déterminer le seuil de Difficulté d'une invocation démoniaque

Nature du Démon invoqué
➤ Démon mineur : +5
➤ Démon médian : +10
➤ Démon majeur : +15
Nombre de Traits spécifiques initiaux
➤ 1 trait spécifique : +0
➤ 2 traits spécifiques : +5
➤ 3 traits spécifiques : +10
Augmentation des attributs et des Capacités spéciales (limitée par l'Aspect de l'invocateur).
➤ +1 par point d'attribut supplémentaire
➤ +1 point de Capacité spéciale
Nature du service demandé
➤ Service facile : +0
➤ Service difficile : +5
➤ Service plaçant potentiellement le Démon en danger de mort : +10
Durée de l'invocation
➤ Une heure : +0
➤ Un jour : +5
➤ Une semaine : +10
➤ Plus d'une semaine : +15
Marché passé avec le Démon
➤ Le sorcier accepte l'intégralité de ce que le Démon demande (-5)
➤ Le sorcier trouve un compromis (+0)
➤ Le sorcier ne cède sur rien : +10
Lien du sorcier avec le Chaos
➤ Le Démon dépend d'une divinité avec laquelle le sorcier entretient un Pacte : -5
➤ Le sorcier a un Aspect de 8 ou plus : -10
Présence d'un sacrifice
➤ Pas de sacrifice : +0
➤ Un sacrifice : -5
➤ Un sacrifice particulièrement violent (beaucoup plus de mort que nécessaire) et orgiaque (des adorateurs et/ou des adoratrices en transe se livrent à un sabbat débridé) : -10

Enchanter un objet

- L'enchanteur doit être d'alignement **Loyal**, doit posséder la Capacité Spéciale **Œil d'Arkyn** et maîtriser la **Rune de la Loi**.
- L'invocateur est limité par ses compétences **Savoir : Haut-Parler** et **Savoir : Artisanat**.
- Le sorcier doit méditer **plusieurs** semaines ou mois dans un temple de la Loi.
- Un charme n'est utilisable **qu'une seule fois**.
- 5 **points d'Âme** augmentent de +1 le **bonus** de la compétence correspondante à l'usage de l'objet.
- L'enchanteur doit faire un test de **Clairvoyance + Savoir : Runes**. La **Difficulté** est équivalente au nombre de points d'Âme investis.
- Si le test est une **réussite héroïque**, le bonus conféré augmente de +1.
- Si le test est **réussi**, le pouvoir de la Loi est inscrit sur l'objet.
- Si le test est un **échec**, la moitié des points d'Âme sont dépensés.
- Si le test est un **échec dramatique**, tous les points d'Âme sont perdus et l'objet est détruit.

Pour un objet spécialement enchanté contre le Chaos :

- Coût de 5 **points d'Âme**, l'arme dégage une aura de lumière de 1 mètre de diamètre, augmentent de +1 la **Protection** à toute attaque provenant d'une créature du Chaos et cause 5 points de dégâts à toutes créature du Chaos sise dans son aire d'effet à chaque Tour.

Conditions à l'accueil d'un Automaton.

- L'enchanteur doit être d'alignement **Loyal** et maîtriser la **Rune de la Loi**.
- L'invocateur est limité par ses compétences **Savoir : Haut-Parler** et **Savoir : Loi & Chaos**.

Esprit de la Loi

Type d'esprit	Matériaux possibles
Esprit Mineur	Fer, plomb, zinc, silex, obsidienne, verre
Esprit Médian	Cuivre, acier, lapis-lazuli, jade, quartz, et autres pierres semi-précieuses, cristal de roche
Esprit Majeur	Platine, or, argent, airain, diamant, émeraudes et autres pierres précieuses

Fabriquer un réceptacle

- Choisir le type d'Esprit de la Loi à incamer, et le matériau de fabrication adéquat.
- Faire fabriquer le Réceptacle, le prix de fabrication est de quatre fois le prix des matériaux.
- Si le sorcier souhaite fabriquer lui-même le Réceptacle, il doit avoir un score minimum d'**Artisanat** de 4 pour un Automaton mineur, de 6 pour un Automaton médian et de 8 pour un Automaton majeur. Le coût en points d'Âme sera divisé par deux et la durée de l'enchantement sera multipliée par deux.
- Les travaux **durent** une semaine pour un Automaton mineur, de un mois pour un Automaton médian et de six mois pour Automaton majeur.
- Le fabriquant test **Adresse + Savoir : Artisanat** contre une **Difficulté** de 10 pour un Automaton mineur, de 15 pour un Automaton médian et de 20 si c'est un Automaton majeur.
- Ensuite l'enchanteur doit méditer pendant une journée sur le Réceptacle.

Invoker un Esprit de la Loi

- L'invocateur doit tracer la **Rune de la Loi**, ce qui lui demande 1 action complexe. Ensuite il installe le Réceptacle sur la Rune. Son esprit ère alors dans les méandres du Multivers (voir Tableau des Durées d'Invocation d'Esprit de la Loi).
- L'invocateur tente un test de **Trempe + Persuasion** et dépense le nombre de **points d'Âme** requis.
- Le coût en points d'Âme est égal au **Seuil de difficulté à battre**.
- En cas de succès, les **points d'Âme** sont dépensés et ne pourront être récupéré qu'une fois que l'Élémentaire aura été banni, détruit ou épuisé.
- Si le test est **réussi**, l'esprit est invoqué et habite la machine.
- Si le test est une **réussite héroïque**, l'invocateur peut majorer gratuitement un attribut de l'Automaton de +2.
- Si le test **échoue**, l'esprit n'est pas invoqué et la moitié des points d'Âme sont dépensés.
- Si le test est un **échec dramatique**, tous les points d'Âme sont perdus et le Réceptacle est détruit de façon irrémédiable.

Durée d'Invocation d'Esprit de la Loi

Type	Durée	Seuil
Automaton Mineur	1 heure	15
Automaton Médian	1 jour	20
Automaton Majeur	1 semaine	25

Durée de vie d'un Automaton

- L'Esprit de la Loi invoqué reste dans le Réceptacle un nombre de **jour égal au nombre de points d'Âme** dépensés. En dehors de cela seul la destruction du Réceptacle permet de mettre fin à l'enchantement.
- Une fois le Réceptacle libre, un autre Esprit de la Loi peut y être invité.

Réparer un Automaton

- Il faut réussir un test d'**Adresse + Savoir : Artisanat** contre une **Difficulté** de 10 pour un Automaton mineur, de 15 pour un Automaton médian et de 20 si c'est un Automaton majeur.
- Si le test est **réussi**, les réparations prennent (Seuil de difficulté) jours et rendent la moitié des points de structure perdus.
- Si le test est une **réussite héroïque**, les réparations prennent deux fois moins de temps et rendent la totalité des points de structure.
- Si le test **échoue**, l'enchanteur peut réessayer au bout de (Seuil de difficulté) jours.
- Si le test est un **échec dramatique**, l'Automaton devient irréparable.