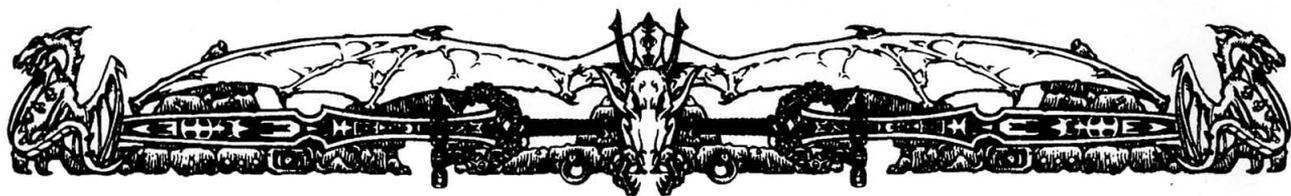


ERIC

Versets Impies

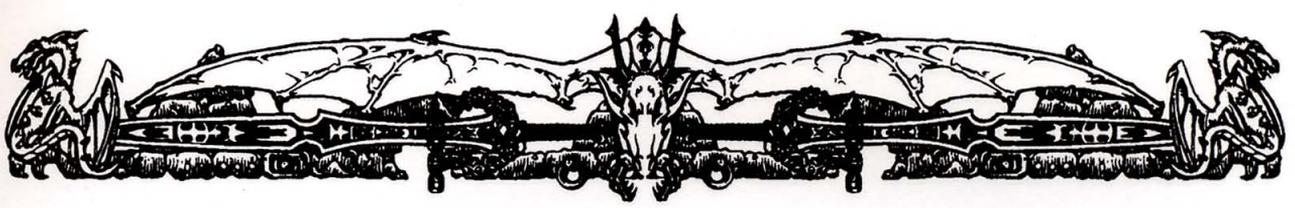




«On pensait que ce livre mythique contenait un savoir susceptible de résoudre bon nombre des plaies qui frappaient les humains depuis des siècles. Il recevait une sagesse sainte et puissante convoitée par tous les sorciers.»

- Le Loup Blanc II, 1





Versets Impies

Ross A. Isaacs

et

Lynn Willis, Mark Morrison

Traduction : Marc J. Gazo

Relecture : Isabelle Vernet

Correction : Samuel Boespflug

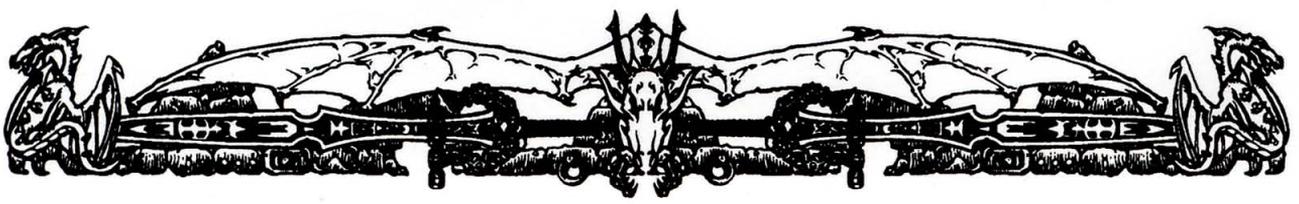
Illustration de Couverture : Alain Gassner

Illustrations Intérieures et Cartes : Mark Ryberg, Earl Geier, Alain Gassner, J. Luc Sala

Maquette : Sylvain Cordurié

Production : Thierry Arnould





Sommaire



Pour Commencer	5
Les Runes	6
Les Runes	12
Les Runes de Sortilège	18
La Nécromancie	20
Les Sorts Nécromantiques	22
Incantations Après la Mort	29
Quatre Incantations	31
Les Morts-Vivants	31
Les Sorts	38
Sorts Choisis	38

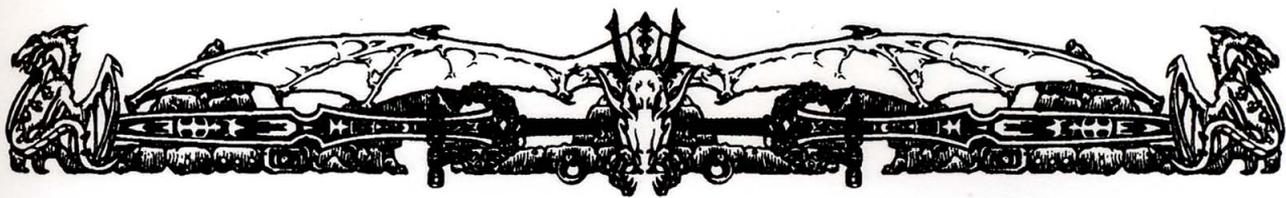
Les Démons	55
Procédure	55
Nouvelles Espèces	56
Nouveaux Individus	64
Les Facultés	66
Les Enchantements	74
Enchantements	74
Les Tomes	83
Treize Tomes	84
Rumeurs	93

Epoque du supplément les Versets Impies

Les événements narrés dans ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Michael Moorcock dans le roman *Elic des Dragons*. Les publications d'Oriflam intitulées *les Sorciers de Pan Tang*, *Périls dans les Jeunes Royaumes*, *les Seigneurs des Mers*, *Melniboné* et *la Nef des Fous* proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période préliminaire.

Le supplément *l'Est Inconnu* sera prochainement disponible dans votre magasin préféré





Pour Commencer...



Les **Versets Impies** complètent et développent le chapitre dédié à la magie de Elric. Ce livre est un recueil de règles, de concepts, et de magie constituant le coeur même du jeu.

Ces renseignements seront découverts sur une période de plusieurs mois ou années. Un être comme le démon mérite d'évoluer par le biais du jeu de rôle et non d'être modifié après coup tel un vulgaire instrument. Pour profiter des nouvelles facultés, convoquez de nouveaux démons, n'accrochez pas les nouveaux concepts à des idées déjà mises en pratique dans vos parties.

Les runes en particulier peuvent très fortement influencer la nature et le comportement des PJ. Les maîtres de jeu qui intègrent le concept des runes à leur campagne devraient inclure les notions de disposition, de durée, et de déclenchement des runes à leur monde de campagne avant de permettre aux personnages-joueurs de les apprendre. En elles-mêmes, les runes sont aussi puissantes et aussi répandues que les sorts. Lorsque nous avons créé ce supplément, nous avons fait très attention à respecter la magie décrite dans la saga d'Elric. L'origine de nombreux sorts nous a été inspirée par les effets magiques décrits dans les romans.

Nous espérons avoir imprégné la totalité de ce livre de l'atmosphère de la saga. Nous espérons également que les pouvoirs et les effets contenus en ces pages embraseront votre imagination et vous paraîtront aussi intéressants que divertissants. Le concept de magie runique et les lois régissant la disposition des runes vous sont présentés en premier. Nous vous donnons aussi des dizaines de runes et quelques sorts runiques à titre d'exemple.

La nécromancie est définie dans un chapitre qui propose également des sorts nécromantiques avant de traiter des Incantations Après la Mort et des sorts affiliés. Vous y trouverez la description et les caractéristiques de sept espèces de morts-vivants.

Le chapitre consacré aux sorts contient de nombreux nouveaux charmes présentés de la façon habituelle. Il renferme également un récapitulatif exhaustif qui dresse la liste des nouveaux sorts, des sorts du livre de règles, et des principaux sorts donnés dans le chapitre dédié à la nécromancie. Les quatre Sorts de la Loi qui apparaissent dans *La Nef des Fous* y ont été reproduits. Les sortilèges des Incantations Après la Mort ne figurent pas dans la table récapitulative ; en effet, ils sont rares, puissants, et ne conviennent pas à un usage quotidien.

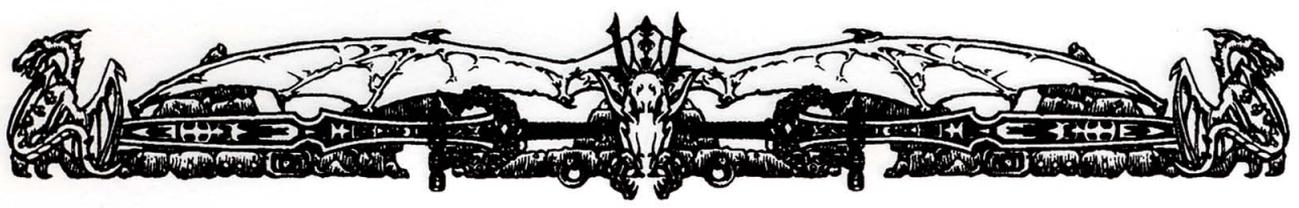
Un autre chapitre propose près d'une trentaine de nouvelles facultés démoniaques, ainsi qu'une table qui reprend celles du livre de règles Elric et celles qui apparaissent dans ce grimoire. Des espèces démoniaques supplémentaires et une poignée de démons personnalisés sont données avec leur illustration ; leurs facultés se composent d'anciennes et de nouvelles. Un grand nombre d'enchantements est esquissé. Certains de ces derniers dépendent de la Loi ou ont un lien avec les Seigneurs Élémentaires.

Le dernier chapitre parle du «tome», un type de livre différent du grimoire, et en présente une douzaine d'exemples. L'alinéa «Emplacement» de chaque tome comprend des éléments d'intrigue permettant d'intégrer l'ouvrage à vos parties. Les tentatives des aventuriers pour découvrir les informations contenues dans ce livre pourront faire l'objet de nombreuses sessions de jeu. Les personnages-joueurs seront peut-être la cible d'un nécromancien pan tangien à l'esprit tortueux. Sinon, ils pourront trouver un grimoire dans d'anciennes ruines effondrées datant de la grande époque du Glorieux Empire. Ou bien, à l'instar de Cran Liret, ils s'introduiront illicitement dans la bibliothèque d'un sorcier pour y voler des sorts. Si la découverte des formes de magie exposées dans ce supplément se révèle aussi intéressante que difficile, elle pourra se trouver au coeur même d'une aventure.

Nous espérons que vous apprécierez les Versets Impies.

Ross A. Isaacs





Les Runes



Cette nouvelle catégorie d'effets magiques sera fort profitable aux êtres capables de sorcellerie et une nouvelle source d'inquiétude et de terreur pour les autres.

Dans la saga d'Elric, les sorciers emploient des runes et jettent des sorts à plusieurs reprises. Quand Elric convoque Arioch pour la première fois, il recouvre les murs et le sol de sa chambre de runes. Yyrkoon en utilise pour faire sombrer Cymoril dans un sommeil proche de la transe avant de l'emmener à Dhoz-Kam. Il fait de même quand Elric revient perþrter le Sac d'Imrryr.

Les runes s'abreuvent au substrat de l'univers en vertu de leur forme. Elles ont une topologie occulte qui figure la projection de propriétés inhérentes à la Balance aux dimensions infinies : des propriétés ou des modèles qui façonnent le temps et l'espace tout entiers.

Ces Runes cosmiques sont la vraie Loi invariable ; pourtant, leur recombinaison et leur repositionnement en font également la source du vrai Chaos, et l'harmonie de leur forme et de leur action en font la vraie Balance. De leur essence provient toute chose.

Comparées aux grandes Runes du cosmos, celles des Jeunes Royaumes ne sont que des ombres insignifiantes. Toutefois, ces formes et ces glyphes sont des merveilles dangereuses pour les mortels, ceux-ci ne ressemblant aux dieux que dans leurs seuls rêves.

La magie runique est subtile. Elle a ses propres règles. Nulle rune n'est vraiment permanente, car tout doit trouver une fin. Pourtant, certaines ont probablement connu une durée de plusieurs siècles ou de plusieurs millénaires.

• A l'instar des sorts, seuls des individus dotés d'un POU supérieur ou égal à 16 peuvent apprendre ou inscrire des runes.

• Dans l'intérêt du jeu, employez le singulier pour chaque rune. Il sera parfois nécessaire d'inscrire de nombreux glyphes distincts pour la même rune.

• Certaines runes se rapprochent de certains sorts et produisent des effets équivalents. En outre, à l'instar des sorts, la plupart des runes n'affectent qu'une seule chose ou personne.

• Les reproductions multiples de certaines runes, inscrites de façon à délimiter une zone, exercent une puissance uniforme dans les confins de cette dernière.

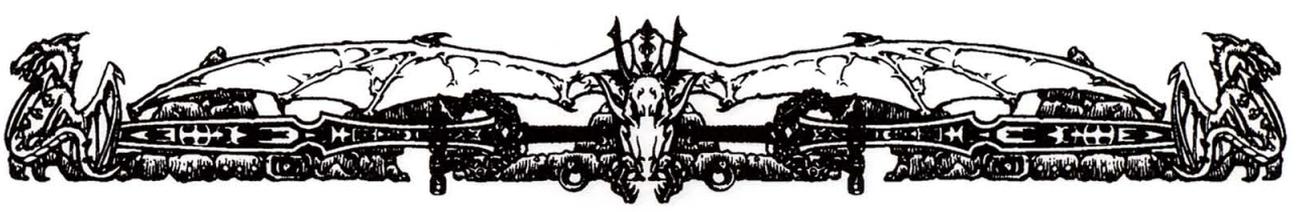
• Il existe déjà des milliers de runes, et nul ne sait comment en découvrir de nouvelles. Certains mages expérimentent à partir des runes existantes, les combinant, les fusionnant pour créer de nouveaux effets.

• Les runes que l'on peut apprendre et rendre actives relèvent soit du Chaos soit de la Loi. Il n'existe aucune rune de la Balance, du moins pas sur ce plan, voire nulle part, car la magie des Runes cosmiques est inhérente à la création et à l'évolution du Million de Sphères. Tanelorn existe certes en plusieurs endroits, mais elle paraît être la seule intervention de la Balance. Cela dit, sa conception initiale est également l'oeuvre des grandes Runes.

Avantages et Inconvénients

Une fois déclenchée, la rune exerce ses effets magiques indépendamment de la DEX, de la présence ou même de l'existence du sorcier. Certaines permettent au scripteur de conférer une magie à utilisation unique aux personnes incapables de jeter des sorts ou d'inscrire des runes. En employant les runes avec méthode, un sorcier peut obtenir des effets magiques instantanés et allouer des points de magie supplémentaires à leur exécution.





Bien que le sorcier dépende de sa limite d'INT pour déterminer sa capacité à inscrire une rune particulière, il peut par sembler le paysage d'autant de runes actives que sa volonté, le temps dont il dispose, son énergie, et ses points de magie le permettent. Une rune active ne devient pas inactive si un sorcier déteste sa mémoire de sa connaissance.

Tous les parcours magiques présentent des inconvénients. Voici le plus important : les propriétés topologiques des runes rendent leur déploiement difficile. Par conséquent, elles coûtent plus de points de magie que la majorité des sorts, et requièrent une préparation plus longue.

Dans la plupart des cas, le sorcier doit aussi faire preuve de prévoyance s'il veut préparer les bons glyphes. Une rune inscrite se volatilise après que ses effets ont pris fin. Pour la réutiliser, il faut procéder à une nouvelle inscription laborieuse. Les runes existant depuis longtemps se désagrègent pour devenir inopérantes.

«Au terme de plus de cinq heures de méditation, Elric prit un pinceau, une bouteille d'encre, et se mit à peindre sur les murs et le sol des symboles compliqués...»

- **Elric des Dragons, II, 4.**

Apprendre une Rune

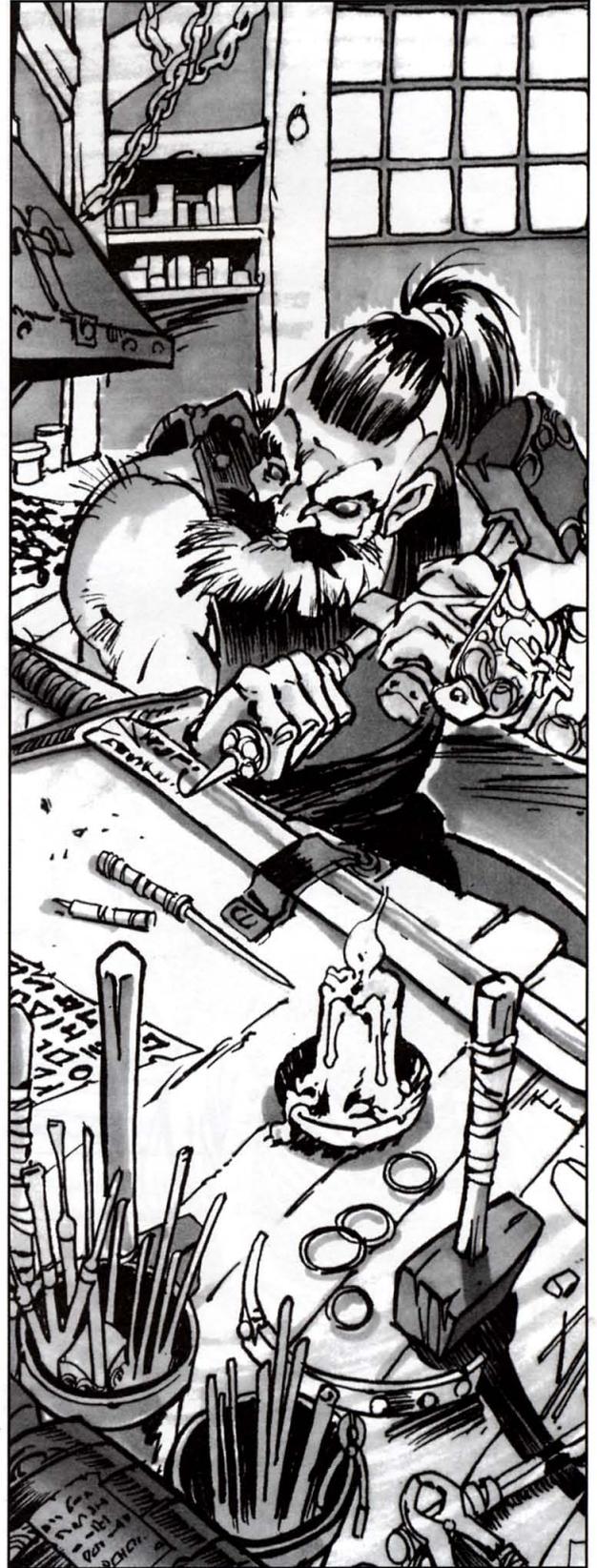
Il faut apprendre les runes une à une. Le sorcier intéressé peut étudier la magie runique auprès d'un instructeur bien disposé ou en consultant des grimoires. Suivez les procédures d'apprentissage de la magie proposées dans le livre de règles Elric. Le sens littéral des glyphes qui constituent les runes a depuis longtemps été oublié, si tant est qu'il ait jamais été connu... des hommes, tout au moins.

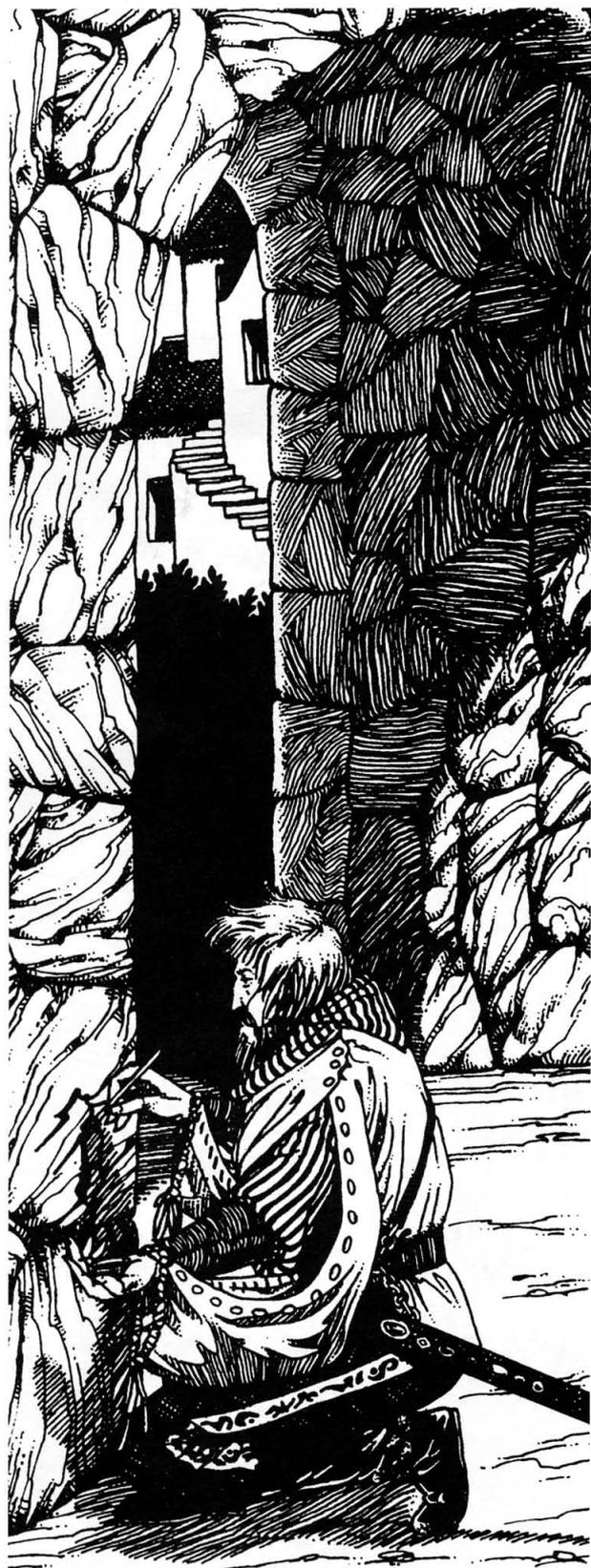
Pour apprendre une rune, on ne peut se contenter de mémoriser sa forme. Pour inscrire une rune de la bonne façon, le sorcier doit accorder son esprit sur le corps intrinsèque de la Rune cosmique, une forme aux aspects multiples qui s'avère impossible à reproduire. La rune apprise représente seulement le tracé en deux dimensions de la grande Rune.

Les runes expriment toutes la puissance céleste de la Balance, mais les runes mineures aident les individus et ont été conçues par le Chaos et la Loi pour faire avancer leur conflit cosmique. Néanmoins, les runes reflétant la Balance, il faut les exécuter avec l'entrain et l'humble confiance qui caractérisent la Balance, sinon elles ne deviennent pas actives.

Disposition des Runes

De par sa topologie occulte, la rune doit être placée avec minutie. Si le lien magique unissant sa forme à la grande Rune cosmique est déformé ou brisé, la rune inscrite ne recevra aucun point de magie ni ne deviendra active. Si le nouveau déploiement d'une rune active contrarie d'une façon ou





d'une autre son placement, elle se volatilise. Plutôt que de soulever une polémique touchant aux règles de placement, le maître de jeu devrait annoncer clairement si un objet peut porter ou receler une rune.

- (1) On peut inscrire une rune sur un objet quelconque doté d'au moins deux faces et ce, sur la face extérieure uniquement.

Exemples : une rune ne prend pas sur une sphère pleine ; par contre, il est possible de la placer sur la partie externe d'une sphère creuse. Chacune des six faces d'une caisse fermée conviendra tout aussi bien, mais aucun des six côtés internes de cette dernière ne fera l'affaire (cela dit, des runes situées sur la partie externe d'une boîte contenue à l'intérieur de la caisse en question fonctionneront parfaitement). Une rune peut être placée sur n'importe quelle face du couvercle d'une caisse, mais elle se volatilise si elle occupe la partie interne de ce dernier quand la boîte sera fermée. On peut placer une rune sur la couverture d'un livre, mais elle ne restera pas sur la feuille de garde une fois l'ouvrage refermé. Une rune placée sur le cadre d'un portrait suspendu ou d'un miroir mural pourra en occuper le recto, le verso, ou l'un des flancs.

- (2) Dans la mesure où les notions d'intériorité et d'extériorité sont conditionnelles et susceptibles de changer, placez la rune sur la surface située la plus à l'extérieur de toutes les surfaces adjacentes, comme la couche supérieure d'une armure ou d'un vêtement, ou la couverture d'un livre.

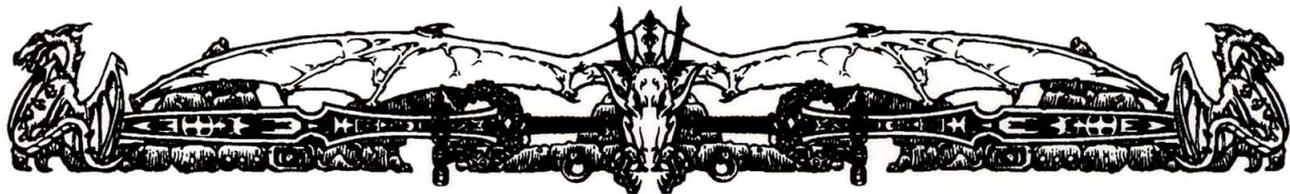
- (3) La rune doit être entière et ne pas avoir subi de dommages. Sinon, elle cesse d'agir et commence à se volatiliser avec les points de magie qu'elle contient.

- (4) S'il est possible de placer certaines runes sur la peau ou sur d'autres parties des êtres vivants (cette particularité est toujours spécifiée dans leur description), la plupart nécessitent une stabilité que la peau, flexible et pliable, ne peut garantir... Les runes peuvent toutes être placées sur des formes rigides : un livre, une malle, le sol, une arme, et ainsi de suite. Les matériaux qui composent une forme ou une surface n'ont nul besoin d'être uniformes, de même nature, ou maintenus ensemble d'une façon spéciale.

- (5) Chaque rune doit être inscrite avec verve et passion, deux émotions intrinsèques à la Balance. Par conséquent, l'exécution de chaque rune doit respecter une certaine échelle, car il est impossible de créer une chose microscopique aux propriétés vastes et expansibles. Dans le cadre du jeu, considérez que la plus petite et la plus simple des runes doit mesurer cinq centimètres carrés au

Les Runes





minimum. Les runes complexes devront peut-être se révéler bien plus grandes ; nous laissons leur taille à l'appréciation du maître de jeu.

Exclusions

De même qu'il est impossible de jeter plus d'un sort sur un objet, de même il est impossible de placer plus d'une rune sur un objet. Sorts et runes ne peuvent coexister sur un même objet. Ainsi la Rune de l'Invisibilité et le sort Rempart Infernal ne peuvent coexister sur un même bouclier. Le premier des deux effets à avoir affecté le bouclier offrira peut-être une protection contre les attaques magiques, mais le second n'exercera aucune influence.

On peut inscrire un grand nombre de runes sur une chose vivante tout comme on peut lui jeter de multiples sorts. Les versions runiques et incantées d'un même effet, tel Souffle de Vie, ne peuvent coexister sur un même être vivant ; qu'elle soit incantée ou appliquée, seule la première version d'un effet parallèle entre en action.

Matériaux et Motifs

L'inscription de certaines runes pourra exiger un intermédiaire spécial laissé à l'appréciation du maître de jeu. Exemples : le sang d'un démon ou d'un animal rare, une encre se composant du nectar de fleurs exotiques, ou encore des matériaux précieux concassés et mélangés de façon à obtenir de la peinture. Les runes sculptées, ciselées, gravées à l'eau forte, écrites, peintes, ouvrees dans du cuir épais, fondues dans du métal, et inscrites de toute autre façon conviennent également.

Formes Multiples

Si une rune a toujours la même forme, les jeux de runes qui provoquent des effets magiques identiques peuvent épouser des motifs fort différents, représentant divers créateurs et diverses traditions magiques. Un sorcier de Chang Sai, dans l'Est-Hors-les-Cartes, pourra utiliser des runes idéographiques tandis qu'un chaman barbare d'Oin peinera pour peindre des groupes de pictogrammes.

Tout motif étrange est susceptible de représenter une rune ou un jeu de runes, du moment qu'il garde un attrait exotique. La magie runique est différente et insolite. Cela devrait donc se voir.

Les Runes et le Jeu

Une rune canalise une énergie mystérieuse pour exercer un effet magique singulier. Lorsqu'ils sont réunis en groupes, les effets runiques peuvent évoluer et se propager, obtenant des résultats magiques divers si le maître de jeu le permet. Pour réussir à inscrire une rune, le sorcier doit la connaître et l'avoir en mémoire. Il lui faut également apaiser son esprit par la méditation.

Une fois libre de toute angoisse, peur, et colère, le sorcier inscrit la rune. Selon la méthode d'inscription et la complexité des glyphes, le processus peut durer entre cinq minutes et plusieurs heures. Dans le cadre du jeu, considérez qu'il faut quinze minutes pour inscrire chaque rune, méditation comprise. Ne tenez pas compte des différences d'intermédiaire et de matériau. Si les glyphes font partie d'une tâche plus longue

Les Runes





à accomplir (par exemple, forger une épée ou coudre un manteau), le maître de jeu devrait augmenter le temps nécessaire à l'inscription de la rune pour le faire correspondre au temps nécessaire à l'exécution de cette tâche tout entière.

Chaque rune doit être inscrite avec une attention minutieuse et passionnée. Ce faisant, le sorcier doit prendre en compte les caractéristiques, l'intermédiaire, et la durée potentielle de la rune, ainsi que la surface où il souhaite la placer.

Si le maître de jeu le juge approprié, il faudra peut-être effectuer un jet de Scribe ou d'Artisanat : le tatouage, la menuiserie, la fabrication des armures, et la scarification figurent parmi les artisanats producteurs de runes. Sur la peau, la peinture et l'encre ne tardent pas à s'effacer ; toutefois, toute inscription dont on peut raisonnablement dire qu'elle est permanente a une durée de vie égale à celle de sa surface de support, à moins que la rune ne se volatilise.

Il existe plusieurs façons de doter une rune de points de magie : par un acte de volonté, en priant une déité pendant l'étude de la rune, en posant les mains sur cette dernière, etc.

Quand la rune est achevée, ajoutez un point de Chaos au score d'allégeance de l'utilisateur. Ajoutez un point supplémentaire chaque fois qu'il rend la rune active. Comme pour les sorts, appliquez cette règle que la rune relève du Chaos ou de la Loi.

Une fois active, la rune le demeure ou reste prête à entrer en action tant qu'elle ne s'est pas désagrégée. La durée des effets magiques déclenchés vous est donnée dans la description des runes. Lorsqu'ils ont été déclenchés et que leur effet a pris fin, la plupart des glyphes se volatilisent et disparaissent.

Durée et Désagrégation

Sauf indication contraire, l'effet d'une rune dure un nombre de rounds de combat égal au POU du scripteur (à l'instar des sorts).

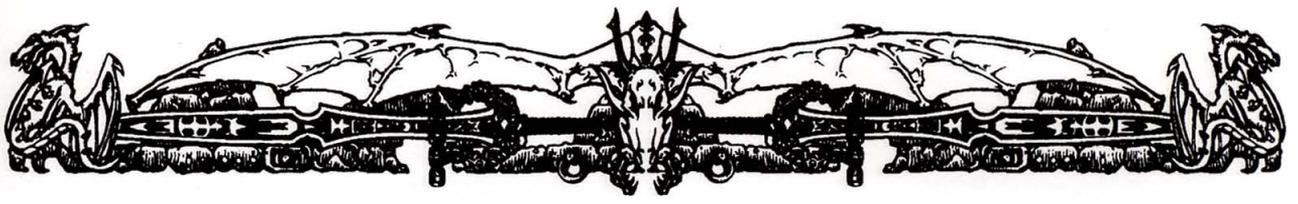
Si elles ne sont pas déclenchées, les runes peuvent se désagréger : jetez 1D8 par année de jeu. Un résultat de 1 indique que la rune a commencé à s'atrophier : elle perd un point de magie. La perte d'un point de magie rend certaines runes inutilisables, lesquelles ne tardent pas à se volatiliser.

D'autres runes s'en trouvent affaiblies mais demeurent actives. Quand une rune perd un nombre de points de magie égal à la somme initialement utilisée pour la rendre active, elle se volatilise invariablement. Une rune qui se volatilise disparaît sans laisser de trace, laissant derrière elle une surface propre et immaculée.

Briser une Rune

Il est possible de rendre une rune inutilisable en l'abîmant, en en cassant un morceau, en détruisant l'objet runique par le feu ou par un autre moyen, et ainsi de suite. Cependant, si la rune se déclenche au toucher, sa mise en action et son effet magique se produisent pleinement avant sa destruction.





Interpréter une Rune

Son action déclenchée et son effet mené à terme, la rune disparaît : elle ne laisse aucune trace physique, même si le sorcier a passé plusieurs heures minutieuses à la sculpter dans une matière solide.

Les aventuriers verront uniquement des runes inconnues, des runes connues actives prêtes à faire effet, et des runes qui, leur inscription ayant échoué, sont incapables de prendre effet. Ces dernières ne constituent pas des runes mais des dessins compliqués dépourvus de toute magie.

Si elle réussit un jet de Scribe ou d'Artisanat, une personne dotée d'un POU supérieur ou égal à 16 peut toujours distinguer une rune active d'une rune ratée. Un humain dont le POU est inférieur ou égal à 15 ne pourra jamais faire cette distinction.

Runes Inconnues

Tous les sorciers expérimentés rencontrent des runes inconnues. Il est dangereux de les toucher et de s'en approcher.

- La réussite d'un jet de Haut Idiome donne une chance égale à $\text{POU} \times 1$ de reconnaître les éléments d'une rune qui définissent en partie sa fonction. Chaque tentative successive doit être séparée d'une semaine d'étude et d'expérimentation ; en outre, un seul succès par rune s'avère possible. Remarque : ce type de recherche ne révélera pas si la rune est active ou ratée.

- Lors de l'étude d'une rune, la réussite d'un jet de Million de Sphères précise pour quelle raison le créateur a conçu et placé la rune inconnue là où elle se trouve. Ce succès n'indique pas si la rune est active ou ratée.

En dehors de ces procédures, le sorcier doit expérimenter pour apprendre l'effet ou la signification d'une rune inconnue.

Déclenchement des Effets Runiques

Un objet sur lequel une rune a été inscrite est entièrement imbibé de magie. Par conséquent, une Rune d'Alerte placée sur une porte rend toute la porte active : lorsqu'une des parties de cette dernière est touchée, la rune entame ses cris perçants.

Dans certains cas, une rune peut délimiter une zone qui, lorsqu'on la pénètre ou la traverse, déclenche un effet magique.

Déclenchement Conditionnel

Lors du processus d'inscription, le sorcier peut restreindre le champ d'application des raisons de déclenchement d'une rune. Il doit le faire au moment même de l'inscription de la rune. Un jet de D100 dont le résultat est inférieur ou égal à $\text{POU} \times 3$ indique la réussite. Sinon, la rune agit conformément à la description qui vous en est donnée.

Exemple : le sorcier pourrait préciser qu'une rune devient active dans le seul cas où elle est déclenchée par un homme, par un animal, par un démon, ou autre. La rune se déclenche peut-être quand la lumière l'éclairera, quand l'obscurité tombera, quand elle sera mouillée, ou quand un mot sera prononcé. Il existe de nombreuses sortes de déclenchements conditionnels. Cela dit, cette limitation devrait rester générale : une condition peut certes spécifier une catégorie d'entités ou de phénomènes, mais une rune est dénuée d'intelligence et ne peut donc distinguer les individus d'une même espèce, par exemple.

Le sorcier peut élargir le champ d'application d'une rune en apprenant à combiner diverses runes ; la nouvelle combinaison équivaut alors à une nouvelle tâche. L'apprentissage de telles techniques est susceptible de durer plusieurs dizaines d'années.

Effets des Runes sur les Entités

Les conditions et les effets d'application de la magie runique aux humains, aux démons, aux élémentaires, et aux entités surnaturelles demeurent identiques à celles des sorts.

Démons : conformément à la règle instaurant un seul effet magique par objet, le point de convergence du démon ne peut être une rune active.

Élémentaires : pour convoquer un élémentaire, il faut inscrire la rune appropriée. Toutefois, ces glyphes ne sont pas dotés de points de magie. L'inscription de la rune représente simplement une marque de respect envers le Seigneur Élémentaire convoqué, ainsi qu'une aide à la concentration.

Seigneurs des Bêtes, Seigneurs des Plantes : les runes ne peuvent améliorer la convocation des Seigneurs des Bêtes et des Plantes car ceux-ci préfèrent qu'on chante leurs louanges. Une hypothèse un peu moqueuse voudrait que les runes n'aient aucun effet sur les Seigneurs des Bêtes et des Plantes car ils ne savent pas lire.

Invocations : les runes ne jouent aucun rôle lors de l'invocation des Seigneurs du Chaos ou de la Loi. Les suppliants doivent exprimer leurs désirs à l'aide de mots et d'expressions jugés agréables par la déité. Le désir du dieu et les attitudes et comportements du suppliant sont au cœur de la réussite. Les runes ne contrôlent pas les dieux, mais les légendes rapportent qu'il fût un temps où elles les gouvernaient.

Lorsqu'il contacte Arioch pour la première fois, Elric utilise un grand nombre de runes. Ce faisant, il donne probablement au Seigneur des Sept Ténèbres un moyen de se manifester et de traverser la barrière de la Loi.

Noms et Formes des Runes

L'utilisation de la magie runique est fort répandue. À l'instar des sorts, il existe de nombreux noms pour une même rune ; ceux-ci varient selon les régions, les traditions magiques, les langues, et même les sorciers. Pareillement, les runes aux effets similaires ont souvent des tailles très différentes.

Les Runes





Les Runes

Rune d'Admonition (1)

Portée : toucher

Chaotique



Lorsqu'il inscrit cette rune, le sorcier pense à un message bref (trois phrases au plus, sorts exclus). La personne qui touche le glyphe ou l'objet entend le message mental du sorcier comme si celui-ci lui parlait.

Cette rune pourra contenir des informations ordinaires, mais un simple billet remplira

la même fonction et sera bien plus rapide à écrire. Au lieu de cela, la rune est généralement utilisée pour prévenir les intrus de partir ou pour avertir les voyageurs d'un danger imminent. Elle se volatilise en 1D8 ans. Elle ne peut être inscrite sur la peau.

Rune d'Alerte (3)

Portée : toucher

Chaotique



Cette rune pousse trois cris perçants quand l'objet ou l'individu sur lequel elle est inscrite est touché par une autre personne. Par souci de commodité, le sorcier qui inscrit la rune ne déclenche jamais l'alerte. La rune demeure active jusqu'à ce qu'elle se désagrège en 1D8 ans, ou jusqu'à ce qu'elle soit brisée. Elle peut être inscrite sur la peau.

Rune d'Amollissement (1-8)

Portée : toucher

Chaotique

Cette rune produit de gros dégâts. Quand une personne touche un objet sur lequel elle est inscrite, elle entend un vrombissement subtil de voix joyeuses, et sent ses tissus corporels s'affaiblir. Certaines parties de son corps se mettent à couler et à se liquéfier et, ce faisant, perdent toute forme, allant parfois jusqu'à fondre telle de la cire chaude. Cette attaque inflige 1D2 points de dégâts par point de magie consacré à la rune.

Des Blessures Graves interviennent. Les fonctions corporelles opèrent toujours normalement, mais la victime est horriblement défigurée et souffre donc d'une perte de points d'APP déterminée par le maître de jeu. Heureusement, les armures permettent de lutter contre cette attaque.

Si la cible touche ou porte le signe à huit pointes du Chaos, portez la perte maximale de points de dégâts à 1D3 ; la victime en ressort roussie, distendue, fumante, ou simplement désorientée : elle est l'objet d'une plaisanterie cruelle des Seigneurs du Chaos. Ce type d'altérations mineures pourrait lui coûter un doigt, lui imprimer une grande cicatrice de brûlure, ou lui fondre une oreille, une mutilation dont tout adepte du Chaos ne manquera pas d'être fier ! La durée de cette rune est de 1D8 ans.



Rune d'Emprisonnement (5 ou +)

Chaotique



Le sorcier prend l'inscription de cette rune comme point de départ et d'arrivée à un cercle dont il trace le contour par ses pas. Ce faisant, il crée un espace clos résistant et légèrement élastique qui arrête toutes les attaques physiques portées de l'intérieur. Le scripteur doit toujours rester à l'extérieur de cette barrière pour que la magie fasse effet.

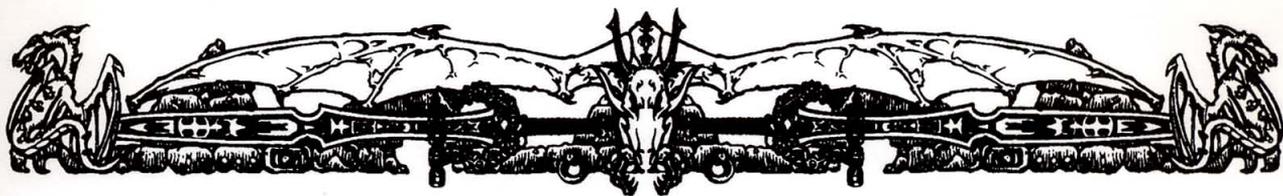
L'espace clos ainsi produit possède un sommet, un fond, et des côtés, des aspects en tout point identiques à un toit, des murs et autres parois intermédiaires. L'air circule librement, mais la fumée, l'eau, la poussière, etc... ne peuvent la traverser. Elle protège les personnes se tenant à l'extérieur contre les attaques physiques assénées de l'intérieur mais n'offre aucune défense contre la magie. Elle bloque les démons et leurs compétences mais les facultés démoniaques et les attaques des élémentaires peuvent la pénétrer.

La version la plus petite de ces espaces clos coûte quatre points de magie pour l'inscription de la rune, auxquels s'ajoute un autre point de magie permettant de l'agrandir d'un mètre, la surface minimale pour contenir une forme humanoïde. Cette barrière possède également une FOR de 5, ce score correspondant aux points de magie dépensés lors de l'inscription.

Si le sacrifice est porté à six points de magie, la barrière s'agrandit d'un mètre supplémentaire et dispose alors d'une FOR de 6. Chaque point de magie complémentaire augmente la taille de l'espace clos et son score de FOR d'une unité. Si un mur ou un sol empêche son expansion, l'espace clos grandit en force mais pas en taille.

Les Runes





Pour briser cette barrière, il faut opposer la force d'attaque à celle de l'espace clos. Le premier succès d'une attaque affaiblit ledit espace de 1D3 points de FOR. Le second succès l'affaiblit de 3D3 points de FOR. Le troisième brise enfin la barrière et la rune se volatilise. Rien ne peut traverser la barrière tant qu'elle n'a pas été brisée.

La rune s'inscrit à l'extérieur de la barrière. Elle se désagrège et se volatilise en 1D8 jours. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune d'Invisibilité (variable)

Portée : toucher

Chaotique



Cette rune rend invisible tout objet sur lequel elle est inscrite. L'objet peut être touché, manié, ou transporté comme d'habitude. Quand il est invisible, il ne projette aucune ombre. Le premier point de magie rend invisible les objets de TAI 1. Il faut dépenser des points de magie supplémentaires pour imprégner des objets plus volumineux et ce, à raison d'un point de magie par point de TAI additionnel.

Cette rune reste active pendant 1D8 ans ou jusqu'à ce qu'elle soit rompue. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune de Commandement (4)

Portée : toucher

Chaotique



Après avoir inscrit cette rune sur un être vivant ou l'avoir pressée contre sa peau, le sorcier peut essayer de dominer sa cible. Opposez POU/POU sur la Table de Résistance. En cas de réussite, le sorcier prend le contrôle de la volonté de sa victime pendant 1D8 heures. Si la cible l'emporte, elle résiste alors à l'attaque. Les ordres peuvent être de toutes sortes du moment que la victime peut les comprendre. Il faudra donc s'exprimer dans sa langue ou un langage qu'elle maîtrise parfaitement.

Toutefois, si l'un des commandements va clairement à l'encontre de la nature ou de la morale de la cible (tuer père et mère, trahir un ami fidèle), celle-ci peut tenter un nouveau jet sur la Table de Résistance pour essayer de rompre l'emprise sous laquelle elle se trouve.

Cette rune ne produit aucun effet contre les démons ou toute autre entité étrangère à ce plan, ce qui englobe les élémentaires et les autres êtres surnaturels. Elle peut être inscrite sur la peau.

Rune de Confusion (1-3)

Portée : toucher

Chaotique



Lorsqu'elle touche une cible, cette rune la désoriente automatiquement : la victime est incapable d'utiliser une compétence ou de prendre une décision sans avoir réussi un jet d'Ideé préalable. Si celui-ci est raté, la cible peut uniquement procéder à une Esquive ou se faire toute petite en attendant le prochain round. L'effet dure un nombre de rounds de combat égal au POU du scribeur. Chaque point de magie placé dans la rune déclenche une des applications de l'effet.

Quand la rune a perdu son dernier point de magie, elle se volatilise et disparaît. Sa durée est de 1D8 ans. Elle peut être inscrite sur la peau.

Rune de Correction (1-4)

Portée : toucher

Chaotique



Pour chacun des points de magie dont elle est chargée, cette rune annule un nombre de points de magie incanté égal. Sorts affectés : Ailes de Lassa, Assimiler Forme, Confusion, Don de Grome, Fixer, Flammes de Kakatal, Furie, Générosité de Straasha, Lever de Lune, Liens Indestructibles, Minuit,

Réfutation, Réparer, Vérole, Vue de Sorcière. La Rune d'Amollissement peut aussi être contrée. Quand ses points de magie ont été épuisés, cette rune se volatilise. Elle peut être inscrite sur la peau.

Rune de Couleur (1 ou +)

Portée : toucher

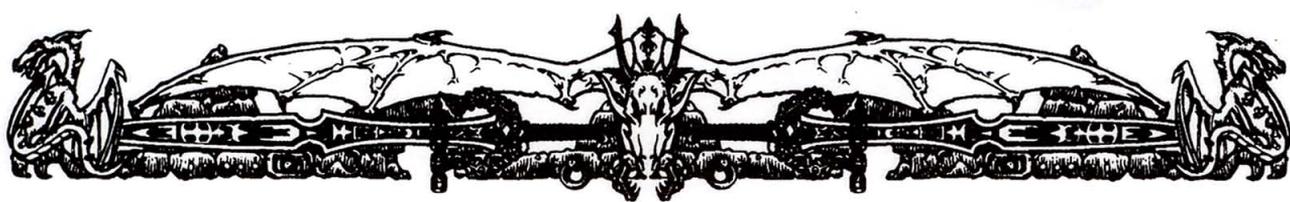
Chaotique



Cette rune change la couleur des objets ou des individus sur lesquels elle est inscrite. Il est notoire que les voleurs de Jharkor l'utilisent pour teindre leur corps et leur équipement en noir afin d'échapper à toute détection de nuit. Augmentez la compétence Se cacher des personnes

ainsi camouflées de 40 % au maximum. La durée de cette rune est de 1D8 heures par point de magie sacrifié. Elle peut être inscrite sur la peau.





Rune de Défense (5 ou +)

Loi



Le sorcier prend l'inscription de cette rune comme point de départ et d'arrivée à un cercle dont il trace le contour par ses pas.

Ce faisant, il crée un espace clos résistant et légèrement élastique qui arrête toutes les attaques physiques portées de l'extérieur.

Le scripteur doit rester à l'intérieur de cette barrière pour que la magie fasse effet.

L'espace clos possède un sommet, un fond, et des côtés,

l'aspect pouvant tous être contigus à un toit, à un sol, et à des murs intermédiaires.

L'air circule librement à travers cette barrière, mais la fumée, l'eau, la poussière, et les substances plus denses ne peuvent la traverser.

Elle protège les personnes se tenant à l'intérieur contre les attaques physiques assénées de l'extérieur mais n'offre aucune défense contre la magie ; elle bloque les démons et leurs compétences mais les facultés démoniaques et les attaques des élémentaires peuvent la pénétrer.

La version la plus petite de ces espaces clos coûte quatre points de magie pour l'inscription de la rune, auxquels s'ajoute un autre point de magie permettant de l'agrandir d'un mètre, la surface minimale pour contenir une forme humanoïde.

Cette barrière possède également une FOR de 5, ce score correspondant aux points de magie dépensés lors de l'inscription. Si le sacrifice est porté à six points de magie, la barrière s'agrandit de deux mètres supplémentaires et dispose alors d'une FOR 6.

Chaque point de magie complémentaire augmente la taille de l'espace clos et son score de FOR d'une unité. Si des murs, un sol, ou un toit empêchent son expansion, l'espace clos grandit en force mais pas en taille.

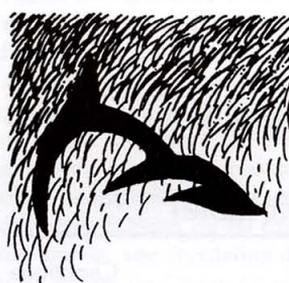
Pour briser cette barrière, il faut opposer la force d'attaque à celle de l'espace clos. Le premier succès d'une attaque affaiblit ledit espace de 1D3 points de FOR. Le second succès l'affaiblit de 3D3 points de FOR. Le troisième succès brise enfin la barrière et la rune se volatilise. Absolument rien ne peut traverser la barrière tant que cette dernière n'a pas été brisée.

La rune inscrite se place à l'intérieur de la barrière. Elle se désagrège et se volatilise en 3D3 jours. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune de Force (1-4)

Portée : toucher

Chaotique



Grâce à sa magie, cette rune augmente la force de résistance d'une porte, d'un portail, d'un mur, d'un sol, ou de toute autre construction de soutènement. Pour chaque point de magie dépensé, augmentez les points de structure et la FOR de l'édifice de cinq unités. Cette rune dure un nombre de jours égal au POU du scripteur. Si l'édifice est démolé, la rune se volatilise.

nombre de jours égal au POU du scripteur. Si l'édifice est démolé, la rune se volatilise.

Rune de Glace (4)

Portée : toucher

Chaotique



Quand on la touche, cette rune inflige 1D6 points de dégâts par le froid à la victime et ce, pendant tout le temps de sa durée standard. Les armures protègent contre ces dégâts pendant les dix premiers rounds. Si la cible déclenche la rune par le contact de sa peau nue, son épiderme gèle et adhère immédiatement à l'objet ; il faut la découper pour la décoller. Cette rune n'occasionne aucun dégât aux favoris de Straasha. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune de l'Horreur (8 + 1 POU optionnel)

Portée : toucher.

Chaotique

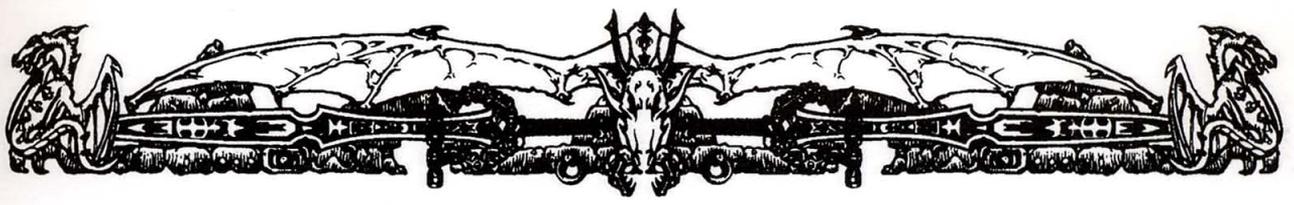


Quand elle est inscrite sur la peau, cette terrible rune déclenche un cercle vicieux d'hallucinations, lesquelles se composent d'images terrifiantes puisées dans l'esprit de la victime et de scènes horribles issues d'un plan démoniaque.

La cible a une chance préalable de résister à la rune et même de la rompre si elle réussit un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance. Toutefois, si la rune est également dotée d'un point de POU, il n'existe aucune chance de résister à sa magie cruelle.

Les Runes





Bien qu'elle soit éveillée, la victime sombre dans un état catatonique et devient incapable d'accomplir des actions simples. Chaque jour, elle peut tenter d'ignorer les visions terrifiantes, mais plus elle y est exposée et plus elle a de mal à résister à la magie. Elle peut repousser les sinistres images par un effort de volonté si elle réussit un jet de D100. Le premier jour, sa capacité à rejeter les images cauchemardesques est égale à son POU x 8 (elle réussit sur un résultat inférieur ou égal à cette limite). Le deuxième jour, elle est égale à son POU x 7, et ainsi de suite jusqu'à ce que les visions paraissent tout à fait réelles.

Le neuvième jour, le cycle de huit jours repart à zéro (à POU x 8). Lorsqu'elle arrive au troisième ou au quatrième cycle, la victime est résolue à dire ou à faire n'importe quoi pour se dérober aux visions monstrueuses. Au bout de huit cycles, la rune se volatilise et la victime en est libérée, mais aucun humain n'est jamais resté saint d'esprit aussi longtemps. Cette rune peut être trouvée dans le Livre Noir du Malheur.

Rune de la Loi (3 + 1 POU)

Portée : personnel

Loi



Peinte sur le corps du scripteur et chargée de trois points de magie, cette rune peut augmenter n'importe quelle compétence de 30 % pendant un jour et une nuit. Au bout de cette période, deux des trois points de magie sont consumés. L'utilisateur peut tirer profit du plein effet de cette rune pendant douze heures supplémentaires, à la suite de quoi il peut la recharger de deux nouveaux points de magie ou la laisser se volatiliser. Seul le scripteur peut utiliser cette rune et ce, quand il la porte sur son corps uniquement.

La Rune de la Loi dure toute la vie du sorcier, à moins d'être rompue par une plaie ou par une blessure, ou d'être vidée de tout point de magie. Il faut la peindre sur le corps et la restaurer de temps à autre en usant de peinture fraîche et en méditant de nouveau sur les merveilles de la Loi.

Rune de la Nuit Close (3)

Portée : toucher

Chaotique



L'inscription de cette rune sur la peau d'une victime rend cette dernière aveugle tant que la rune demeure active.

Celle-ci reste active jusqu'à ce qu'elle se désagrège ou se volatilise, ou jusqu'à ce qu'elle soit brisée. Sa durée est de 1D8 ans.

Rune de la Pureté Bégnine (2)

Portée : toucher

Chaotique



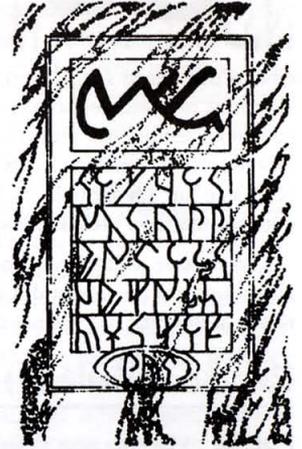
Quand elle est inscrite sur un gobelet, une assiette, ou un autre couvert, cette rune transforme en cendres fumantes les aliments ou la boisson empoisonnés contenus dans l'objet ou posés sur elle. L'effet est transmissible et se produit quelle que soit la personne qui utilise l'objet. La durée de la rune est de 1D8 ans. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune de Protection (1 ou +)

Portée : toucher

Loi

Inscrite à l'extérieur d'un espace clos, cette rune en refuse l'accès à un grand nombre de créatures surnaturelles. D'ordinaire, on la place sur une porte que l'on referme ensuite. Toutefois, tout mur, plafond, ou sol externe produisent le même effet, leurs portes et leurs fenêtres pouvant alors être ouvertes ou fermées. La salle ou le récipient peut avoir une taille raisonnable, mais les masses au volume prodigieux pourront exiger l'inscription de runes supplémentaires.



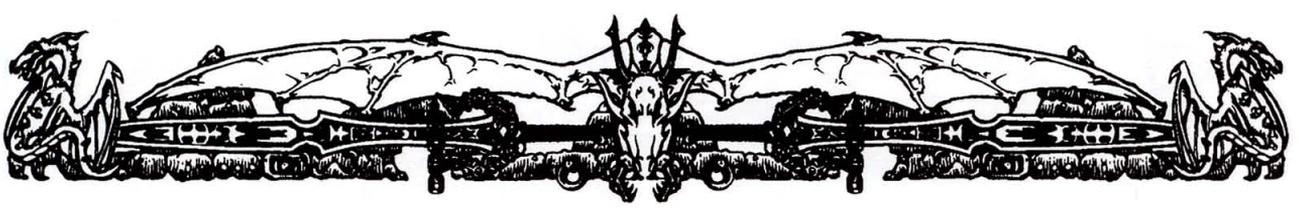
Parmi les entités exclues on trouve les morts-vivants, les fantômes, les goules, les nécromants de toute autre sorte, et tous les démons et êtres pareillement dotés de facultés. Les élémentaires ne sont pas affectés, pas plus que les mortels du plan des Jeunes Royaumes ou les mortels ordinaires des autres plans, lesquels peuvent entrer et sortir de ces espaces sans encombre. D'une manière significative, la barrière bloque également la magie employée de chacun de ses côtés.

Les entités peuvent porter des attaques physiques à la barrière dans l'espoir de la briser. La FOR de cette dernière est égale au POU du scripteur. Lors d'une attaque, opposez FOR/FOR sur la Table de Résistance ; en cas d'entités dépourvues de FOR, tels les fantômes, opposez POU/FOR à la place. Si plusieurs entités attaquent, traitez chaque assaut séparément. Chaque entité ne peut attaquer qu'une seule fois par round.

Si une attaque est couronnée de succès, la barrière perd 1D3 points de FOR. Lorsqu'elle a été vidée de tous ses points de FOR, la barrière tombe. Bien que la Rune de Protection se trouve à l'extérieur du volume protégé, ses glyphes ne subissent aucun dégât jusqu'à ce que la barrière se brise.

Les Runes



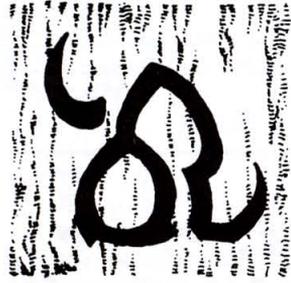


Une fois inscrite, la rune reste active pendant 3D3 heures avant de se volatiliser. Il est impossible de l'associer à la Rune Trine de Protection, à la Rune de Défense, ou à la Rune d'Emprisonnement. Toutefois, elle est compatible avec la Rune de Force, du moment que cette dernière est placée à l'intérieur de la salle ou du récipient. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune de Souvenance (1 par an)

Portée : toucher

Chaotique



En plaçant cette rune sur une personne, le scripteur peut lui faire raconter en détail ce qui lui est arrivé au cours de l'un des 365 jours d'une année particulière. Les souvenirs de la cible sont aussi complets que l'interrogateur le désire.

Chaque point de magie dépensé ramène la mémoire de la cible d'une année supplémentaire dans le passé (par exemple, 10 points ravivent des souvenirs vieux de dix ans). Cette rune ne révèle rien qui soit plus récent que 365 jours en arrière. Les réponses sont honnêtes, mais la nature chaotique de la rune débouche sur l'hyperbole, la métaphore, et l'exagération : le questionneur doit lire entre les lignes.

La rune se volatilise quand l'entretien prend fin. Le sujet ne se souvient nullement des informations dont il a eu souvenance. Cette rune ne peut pas être inscrite sur la peau.

Rune de Vérité (3)

Portée : toucher

Loi

Voir aussi la Rune Trine de Vérité.

Quiconque touche la Rune de Vérité est contraint, lorsqu'une question lui est posée, de dire la vérité ou de détourner le regard en restant silencieux. Il est impossible de berner ou de mentir, et le témoin est incapable de lâcher l'objet runique tant que l'interrogateur n'a pas mis fin à l'entretien.

La cible peut choisir de contester une question en réussissant un jet de POU/POU : en cas de réussite, la Rune de Vérité vole en éclats et son inscription se volatilise ; c'est là un acte hérétique qui ne manquera pas de déplaire dans un tribunal de la Loi. S'il rate son jet de Résistance, le témoin crache toute la vérité en rapport avec la question.



Le témoin devant toucher la rune, celle-ci est généralement en métal, en bois dur, ou en tout autre matériau difficile à déformer. La Rune de Vérité reste active jusqu'au moment où elle se désagrège ou se volatilise, ou jusqu'à ce que la rune elle-même soit brisée. Elle ne peut être inscrite sur la peau.

Rune du Chaos (8 + 1 POU)

Portée : personnel

Chaotique



Emplie de huit points de magie, cette rune peut ajouter un nombre de points de magie aléatoire au total actuel du scripteur et ce, à trois reprises. La première fois, jetez 1D8 pour déterminer ledit nombre. La deuxième fois, lancez 1D4. La troisième, utilisez 1D2. Après le troisième jet, la rune est vide de tout point de magie mais peut être remplie si le scripteur le désire. Ajoutez un point de Chaos pour chaque jet de points de magie.

La rune dure toute la vie du scripteur, à moins d'être brisée par une blessure ou par une plaie. Elle doit pouvoir rester sur la peau du scripteur en permanence, soit par tatouage, soit par scarification. En outre, seul le scripteur peut bénéficier de son effet magique.

Rune du Feu (4)

Portée : toucher

Chaotique



Quand on la touche, cette rune explose dans une gerbe de flammes qui occasionne 1D6 points de dégâts par round.

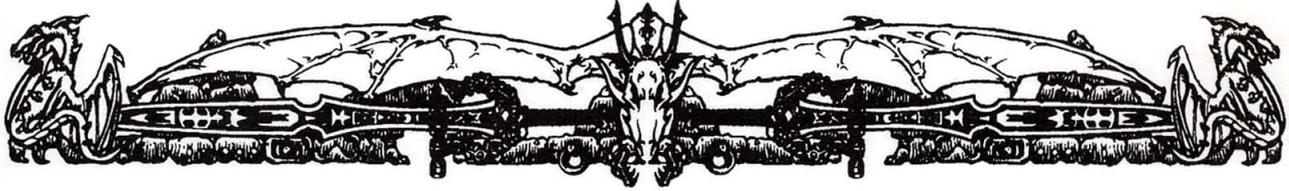
Les cheveux et les vêtements de la cible prennent feu ; les armures ne protègent pas contre cette attaque magique.

L'objet sur lequel la rune est inscrite n'est pas affecté par les flammes. La victime obtient un jet de Chance à chaque round pour éteindre les flammes, mais au début du round suivant, ces dernières se rallument. Cela se poursuit pendant un nombre de rounds de combat égal au POU du scripteur, puis la rune finit par se volatiliser.

Ce feu magique peut être éteint par l'immersion dans l'eau, par un sort Abrogation de la Magie de 4 points, ou par une Rune de Réfutation de 4 points. Les favoris de Kakatal ne seront pas du tout brûlés.

Jetez les dés de dégâts pour chacun des rounds où les flammes se raniment. Cette rune ne peut pas être inscrite sur la peau.





Rune du Juste Accès (4)

Portée : toucher

Loi

Inscrite sur un objet de TAI 8 ou moins que l'on referme ensuite (un livre, un coffre, un placard), cette rune en refuse l'accès à toute autre personne que le scripteur, lequel peut ouvrir et utiliser l'objet normalement.

Pour les êtres alignés sur le Chaos, le sceau dispose d'une FOR égale au POU du scripteur x 3 ; pour les personnes alignées sur la Balance, sa FOR est égale au POU du scripteur x 2 ; pour les alliés de la Loi, la rune a une FOR

égale au POU du scripteur x 1. La réussite d'un jet de FOR/FOR effectué sur la Table de Résistance brise la rune et ouvre l'objet.

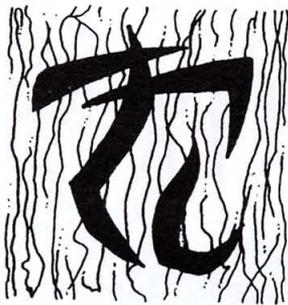
Pour ouvrir un objet protégé de la sorte, on ne peut faire qu'une seule tentative par round. Cette rune dure 1D8 ans.

Rune du Profond Sommeil (6 + 1 POU)

Portée : toucher

Chaotique

Quand elle est inscrite sur la peau, cette rune fait sombrer le porteur dans un sommeil proche du coma, duquel il ne peut sortir de façon normale. Le scripteur doit réussir un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance pour que les runes puissent faire effet. D'ordinaire, la cible est un prisonnier que l'on a drogué. Si la rune est utilisée avec succès, la victime peut tenter de se libérer une fois par jour en réussissant un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance ; toutefois, la liberté ainsi acquise ne dure qu'un nombre de rounds de combat égal au POU de la cible. Lorsque le dernier round de cette «liberté provisoire» prend fin, la victime succombe à un profond sommeil. Cette rune dure 1D8 ans ou jusqu'à ce que le scripteur libère la cible.



Rune du Secret (3)

Portée : toucher

Chaotique

Quand une personne touche cette rune, elle devient difficile à épier, surtout en cas d'espionnage magique. Elle peut être vue, mais plus entendue ni sentie ; en outre, les sorts tels

que Oeil de Rat, Ouïe de Démon, et Vue de Démon n'agissent plus tant que leur cible touche la rune. De même, les facultés démoniaques Voir et Prophétie ne détectent plus ceux qui touchent la rune. Néanmoins, Vue de l'Ame et Vue de Sorcière restent efficaces. La durée de cette rune est de 1D8 ans. La Rune du Secret ne peut pas être inscrite sur la peau.



Rune Trine de Protection (3 ou +)

Portée : variable

Loi



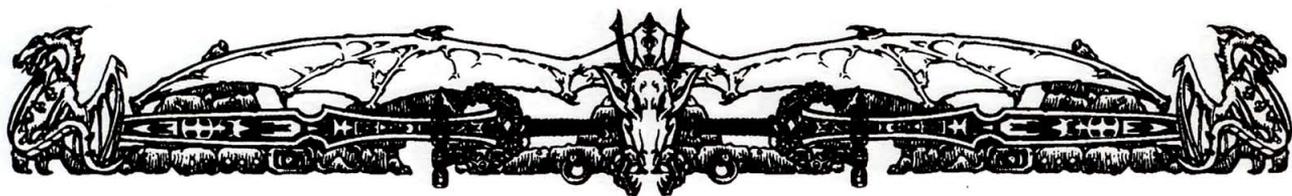
Trois runes sont inscrites pour définir un triangle équilatéral dont le côté ne peut être supérieur à neuf mètres. Toute une variété de créatures surnaturelles se voit interdire l'entrée ou le passage dans cette zone et ce, dans toutes les directions. Parmi ces entités on compte les morts-vivants, les fantômes, les goules, et d'autres nécromants, ainsi que tous les démons et les êtres pareillement dotés de facultés. Les élémentaires ne sont pas affectés, pas plus que les mortels du plan des Jeunes

Royaumes ou les mortels normaux des autres plans, lesquels peuvent tous entrer, traverser, et sortir sans encombre. De manière significative, la barrière bloque également la magie employée de chacun de ses côtés.

Les entités peuvent porter des attaques physiques à la barrière dans l'espoir de la briser. La FOR de cette dernière est égale au POU du scripteur. Lors d'une attaque, opposez FOR/FOR sur la Table de Résistance ; en cas d'entités dépourvues de FOR, tels les fantômes, opposez POU/FOR à la place. Si plusieurs entités attaquent, traitez chaque assaut séparément. Chaque entité ne peut attaquer qu'une seule fois par round.

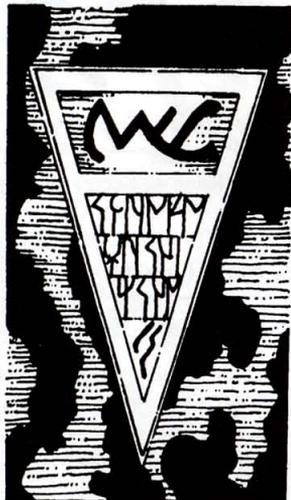
Si une attaque est couronnée de succès, la barrière perd 1D3 points de FOR. Lorsqu'elle a été vidée de tous ses points de FOR, la barrière tombe. Bien que les Runes de Protection se trouvent à l'extérieur du volume protégé, leurs glyphes ne subissent aucun dégât jusqu'à ce que la barrière se brise. Les runes se brisent et la barrière cède.

Une fois inscrite, la rune reste active pendant 3D3 heures avant de se volatiliser. Il est impossible de l'associer à la Rune Trine de Vérité, à la Rune de Défense, à la Rune d'Emprisonnement, ou à la Rune de Force. Elle ne peut pas être inscrite sur la peau.



Rune Trine de Vérité (3 x 3)

Portée : Intérieur d'un triangle de 3 mètres de côté Loi.



Cette utilisation exige que chacune des trois runes soit inscrite à trois mètres de distance les unes des autres.

Les personnes hostiles et méfiantes s'en servent pour parler. Tout être se trouvant à l'intérieur de la zone ainsi définie contrôle ses dires et peut omettre de donner des informations.

Cela dit, si l'un d'eux prend la parole, il ne peut s'empêcher de dire la vérité.

Les attaques physiques, la magie, et les actions associées aux démons se produisent normale-

ment : la rune ne fait qu'assurer le contrôle de la vérité. Les trois runes se brisent et l'effet prend fin dès qu'une personne quitte la zone délimitée par le triangle.

Les Runes de Sortilège

Les effets de certains sortilèges peuvent aussi être obtenus par le biais des runes ; cependant, certains varient en intensité. Le scripteur de la rune et son porteur ne sont pas forcément une seule et même personne, mais les points de magie sont retranchés au scripteur au moment de l'inscription.

Si elles ne sont pas usées, épuisées, ou brisées, ces runes durent 1D8 ans. La connaissance du sort n'implique pas celle de la rune équivalente, et vice versa.

Les individus dont le POU est inférieur ou égal à 15 peuvent porter ou déployer ces runes mais n'en retirent aucune connaissance.

Armure Infernale Runique (4)

Portée : toucher

Chaotique



Cette rune doit être inscrite sur la peau du propriétaire. Elle dote la personne ainsi protégée de quatre points d'armure à utilisation unique, lesquels deviennent actifs lors de la première attaque armée portée par l'adversaire.

La rune entre en action une unique fois et dure un nombre de rounds de combat égal au POU du porteur.

Membrane Runique de la Loi (3)

Portée : toucher

Loi



Inscrites sur le bord entourant l'ouverture choisie, ces runes font apparaître une membrane imperméable qui en bouche l'entrée. La durée de cette membrane est très longue : plusieurs milliers d'années au minimum. Cette rune ne peut être inscrite sur la peau.

Rempart Infernal Runique (4)

Portée : toucher

Chaotique

Inscrite sur un bouclier, cette rune se déclenche quand une arme frappe ce dernier. Elle entre en action une unique fois et dure un nombre de rounds de combat égal au POU du porteur. Elle ne peut être inscrite sur la peau. Les sorts Flamme Infernale Acérée, Marteau Infernal, et Rasoir Infernal peuvent également être contenus dans une rune, mais pas Serres Infernales.



Souffle de Vie Runique (1)

Portée : toucher

Chaotique



Cette rune permet à son propriétaire ou à son porteur de respirer dans l'eau comme s'il se trouvait à l'air libre. On peut l'écrire sur un objet ou sur la peau d'une personne, et l'utilisateur en déclenche l'effet en touchant la rune quand il en a besoin. Utilisation strictement unique, dure un nombre de rounds de combat égal au POU du porteur.

Vérole Runique (1-8)

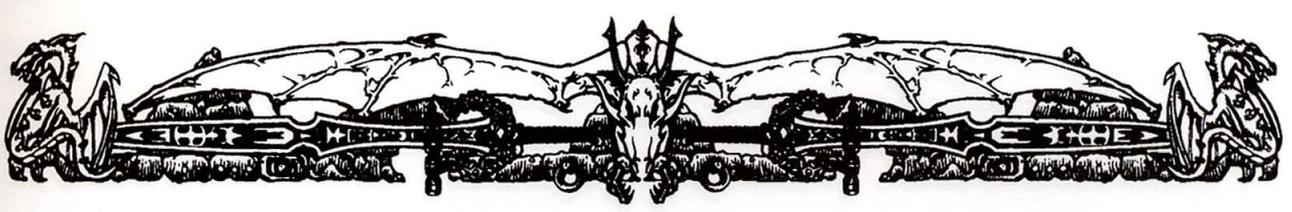
Portée : toucher

Chaotique



Quand cette rune est rendue active, les points de magie de la cible subissent une attaque. Effectuez un jet de PM/PM sur la Table de Résistance en prenant les points de magie de la rune comme force d'attaque. En cas d'échec, la rune gémit et se brise. En cas de réussite, ôtez 1D8 points de magie à la cible ; continuez ensuite à jeter les dés jusqu'à ce que la cible perde tous ses points de magie ou jusqu'à ce que la rune se brise. Durée : 1D8 ans jusqu'à son utilisation. Cette rune ne peut être inscrite sur la peau.





Voile de Cran Liret Runique (4)

Portée : toucher

Chaotique

Cette rune améliore la compétence Se cacher du porteur de 80 %. Les glyphes peuvent être inscrits sur la peau du propriétaire, sur une bague, ou sur tout autre bijou. La rune entre une seule fois en action et dure un nombre de rounds de combat égal au POU du porteur.

Les autres sorts attribués à Cran Liret dans la catégorie des Sorts d'Intensification, y compris ceux du présent supplément (comme Envergure de Cran Liret), peuvent également être inscrits sous forme de rune. Ils agissent de la même façon que Voile de Cran Liret Runique.



Runes et Runes de Sortilèges

Rune	(C./Loi)	Coût	Portée	Durée*	Inscr. sur	Effet
Admonition	(C)	1	Toucher	1D8 ans	Objet	Bref message ou avertissement transmis mentalement.
Alerte	(C)	3	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Pousse des cris perçants quand un étranger la touche.
Amollissement	(C)	1-8	Toucher	1D8 ans	Objet	Si touchée, la victime fond suivant son score total de PM.
Emprisonnement	(C)	5 ou +	Espace clos	1D8 jours	Objet	Résiste aux attaques physiques de l'intérieur.
Invisibilité	(C)	variable	Vie	1D8 ans	Objet	1 PM par TAI pour que l'objet soit invisible.
Commandement	(C)	4	Toucher	1D8 h.	Objet/peau	Victime obéit aux ordres.
Confusion	(C)	1-3	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Désorienta la cible.
Correction	(C)	1-4	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Annule certains sorts et certaines runes.
Couleur	(C)	1 ou +	Toucher	1D8 h./PM	Objet/peau	Change la couleur des gens et des objets.
Défense	(I)	5 ou +	Espace clos	3D3 jours	Objet	Résiste aux attaques physiques de l'extérieur.
Force	(C)	1-4	Toucher	POU/jours	Objet	Augmente la FOR structurale suivant les PM.
Glace	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Dégâts par le gel, 1D6 points de dégâts par round.
Horreur	(C)	8 +0/1 POU	Toucher	64 jours	Peau	Engendre des hallucinations détruisant la santé mentale.
Loi	(I)	3 + 1 POU	Toucher	Vie	Peau	Augmente la compétence choisie de 30 % pour 1 jour.
Nuit Close	(C)	3	Toucher	1D8 ans	Peau	Aveugle la victime.
Pureté Bénigne	(C)	2	Toucher	1D8 ans	Objet	Change les aliments/boissons empoisonnés en cendres.
Protection	(I)	1 ou +	Barrière	3D3 h.	Objet	Crée une barrière étanche aux effets magiques.
Souvenance	(C)	1 ou +	Toucher	1D8 ans	Objet	Le sujet relate en détails les événements d'une année.
Vérité	(I)	3	Toucher	1D8 ans	Objet	Le témoin doit dire la vérité ou se taire.
Chaos	(C)	8 + 1 POU	Personnel	Vie	Peau	Donne des points de magie supplémentaires.
Feu	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Cheveux et vêtements s'enflamment, 1D6 dégâts /round.
Juste Accès	(I)	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Maintient les objets bien fermés.
Profond Sommeil	(C)	6 + 1 POU	Toucher	1D8 ans	Peau	La victime sombre dans le coma ; se réveille rarement.
Secret	(C)	3	Toucher	1D8 ans	Objet	Crée un point de silence, annule certains effets magiques.
Trine de Protection	(I)	3 ou +	Runes	3D3 h.	Objet	Crée un espace protégé contre certains effets magiques.
Trine de Vérité	(I)	3 X 3	Runes	Jusqu'à sortie	Objet	Ceux qui parlent doivent dire la vérité ou se taire.

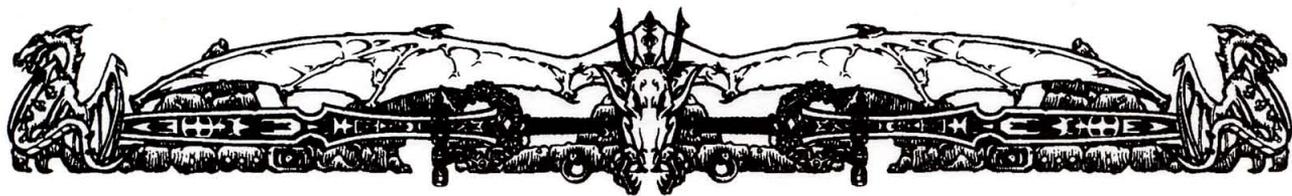
Runes de Sortilège

Armure Infernale	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Armure	Usage unique : ajoute 4 points d'absorption à l'armure.
Enjambée de Cran Liret	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Usage unique : augmente Dépl. Silencieux de 80 %.
Envergure de Cran Liret	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Usage unique : augmente Sauter de 80 %.
Flamme Infernale Acérée	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Empole	Usage unique : si dégâts maximum, + 1D6 par le feu.
Marteau Infernal	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Contondant	Usage unique : ajoute 4 aux dégâts infligés.
Membrane de la Loi	(I)	3	Barrière	1D8 ans	Objet	Usage unique : crée une barrière selon POU du scripteur.
Rasoir Infernal	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Tranchant	Usage unique : ajoute 4 aux dégâts infligés.
Rempart Infernal	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Bouclier	Usage unique : ajoute 4 points d'Absorption au bouclier.
Souffle de Vie	(C)	1	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Usage unique** : permet de respirer sous l'eau.
Sûreté de Cran Liret	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Objet/peau	Usage unique : augmente Grimper de 80 %.
Vérole	(C)	1-8	Toucher	1D8 ans	Objet	Usage unique : ôte 1D8 PM ou + à la victime.
Voile de Cran Liret	(C)	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Usage unique : augmente Se Cacher de 80 %.

* **Durée :** il s'agit de la durée de la rune. La durée de l'effet comprend généralement un nombre de rounds de combat égal au POU du scripteur.

** **Usage unique :** une fois déclenché, l'effet magique dure un nombre de rounds de combat égal au POU du scripteur avant de se volatiliser.





La Nécromancie



Ce chapitre traite des nécromanciens, des sorts nécromantiques, des incantations basées sur la mort et des disparus que la magie noire permet de ressusciter.

De toutes les traditions magiques communes aux Jeunes Royaumes, aucune n'est considérée comme étant plus lugubre, ni perçue avec plus de mépris que la nécromancie. Les morts s'offusquent de la moindre intrusion, et les vivants savent d'instinct qu'il vaut mieux laisser les défunts tranquilles. Cependant, ces derniers savaient beaucoup de choses de leur vivant et, depuis leur décès, ils ont eu l'éternité pour méditer et discuter. En outre, comme Sadric le dit brutalement à Elric, «les morts distinguent la vérité du mensonge». Il est donc inévitable que certains sorciers aient soif d'apprendre ce que les trépassés peuvent leur transmettre.

La nécromancie ravive la vivacité et les facultés intellectuelles des cadavres, et anime certaines de leurs parties. Elle touche également les esprits, les âmes, les fantômes, et les autres états postérieurs à la mort. Les nécromanciens se spécialisent dans l'art de communiquer avec les morts, de les interroger, et de redonner pensée et mouvement à leurs restes matériels.

Tous les sorciers peuvent pratiquer la nécromancie. Toutefois, rebutés par les mauvaises odeurs, par les terribles visions provoquées par l'approche de la mort, et par la profonde angoisse des âmes qu'ils manipulent, nombre d'entre eux n'ont pas le courage d'aborder cette facette des arts magiques.

Cela dit, les sorciers melnibonéens font appel depuis des millénaires à ceux qui, trop tôt, se sont soustraits au poignard de leur tortionnaire. Les sorciers des Jeunes Royaumes s'efforcent de résoudre l'énigme que représentent les enchantements et les runes immortelles, et d'apprendre les secrets disparus avec les Dieux Morts ou les Dharzis. Ils cherchent à reproduire la magie utilisée par les Champions du Chaos et de

la Loi, à concentrer l'énergie des élémentaires, à s'ouvrir l'esprit et à immortaliser leur propre corps. Les sorciers de Pan Tang perfectionnent les formules et les énergies qui stimulent les bataillons de morts-vivants. Partout, de grands secrets attendent ceux qui oseront s'allier à la mort.

«(...) les bêtes plongèrent en s'ébrouant dans le fleuve qui poursuivait son cours tumultueux vers la diabolique Forêt de Troos, située sur les frontières d'Org, contrée de nécromancie et d'anciens maléfices en voie de décomposition.»

- **L'Épée Noire, II, 1.**

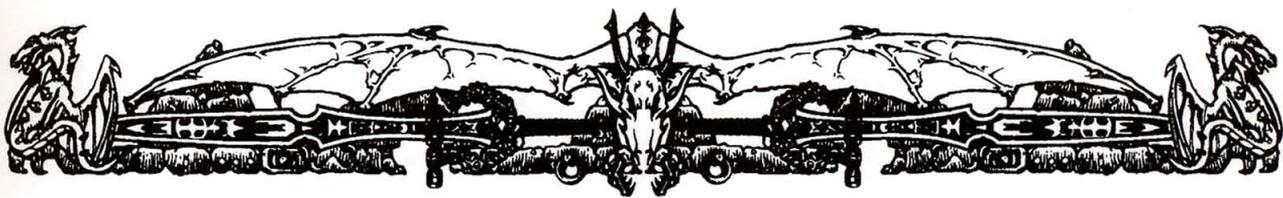
Les Vies Célestes

Si un personnage dont l'allégeance à une force est supérieure ou égale à vingt points décède, son âme peut choisir de servir cette dernière après la mort et ce, même s'il ne l'a pas soutenue de son vivant. Si l'aventurier a un dieu tutélaire, son âme devient la propriété de ce dernier. Les Seigneurs des Mondes d'En-Haut possèdent, troquent, et vendent des âmes ; ils prennent ce commerce très au sérieux.

La plupart des gens ignorent l'existence de la bataille cosmique qui oppose la Loi au Chaos. Ils y assistent, et peut-être même y participent-ils, mais il est rare qu'ils se fassent une idée précise de cette expérience. Si, lors de leur trépas, ils n'ont prêté nulle allégeance et ne nourrissent aucune préférence pour un camp ou un autre, leur âme part à la dérive en direction des Limbes, un endroit informe dont on sait seulement qu'il engendre le regret. Les prêtres de la Loi et du Chaos avancent souvent que les âmes prisonnières des Limbes finissent par se dissiper (une perspective qui ne provoque pas la consternation d'un grand nombre de personnes). Certains érudits affirment que les âmes des Limbes ne tardent pas à se réincarner, peut-être même

La Nécromancie





de nombreuses fois d'affilée, pour former un grand cycle de mort et de renaissance. Il est possible que les esprits des Limbes attendent la fin des temps. Les hypothèses abondent mais les connaissances manquent cruellement.

Après la mort, les alliés et les Champions du Chaos émigrent vers les royaumes du Chaos. Pour les Champions, la mort apporte une servitude au Chaos accrue et suivie, aussi leur nouveau statut récompense-t-il les bons offices qu'ils ont accomplis de leur vivant. Pyaray revendique les âmes des noyés et les poste aux avirons de sa Flotte du Chaos. Arioch utilise des milliers d'âmes pour fournir en énergie une horloge hydraulique géante sise dans l'un de ses royaumes.

Xiombarg emploie les âmes de ses adeptes pour gonfler les rangs d'une armée de guerriers morts-vivants qui attendent de disputer l'ultime bataille opposant la Loi au Chaos. Certaines goules proviennent de ces royaumes. Parfois, les Seigneurs du Chaos offrent l'âme d'un être cher comme monnaie d'échange, ou donnent accès à un esprit esclave mineur pour fournir des informations. Ceux qui, de leur vivant, se sont dévoués à la Loi continuent de servir les maîtres de la Sphère de la Loi après leur décès. Ce qui se passe dans les royaumes stériles de la Loi, et la valeur que les Seigneurs de la Loi accordent aux âmes, restent un mystère. On sait que les âmes attachées à la Loi ne peuvent être convoquées, sauf s'il s'agit de soutenir la cause de la Loi (la croyance générale veut aussi que les âmes de la Loi forment les fantômes les plus vindicatifs).

Après leur mort, les serviteurs de la Balance se délassent dans la Forêt des Ames. Cet endroit est hors d'atteinte des Seigneurs de la Loi et du Chaos. Là, les âmes fidèles à la Balance reposent en paix pour l'éternité, et toute demande à leur égard est rejetée. Dans la Forêt des Ames, l'existence est peut-être proche de l'agréable, mais la notion d'un endroit où les péchés des vivants sont pardonnés n'est en rien liée au plan des Jeunes Royaumes. Ce dernier est on ne peut plus tragique, fatidique et enclin au châtement. Il est possible de convoquer les spectres de la Forêt des Ames, mais ils rechignent à discuter avec les vivants. Comme ils sont protégés par la Balance, la magie parvient rarement à les contraindre de parler.

Nul ne sait si les Seigneurs Élémentaires revendiquent vraiment des âmes. Une telle affirmation pourrait n'être qu'une fantaisie poétique. Toutefois, un grand nombre de gens croient que ces âmes reviennent sur terre dans le corps d'un dauphin, d'un oiseau de mer, d'une goutte de pluie, d'un joyau, ou autre.

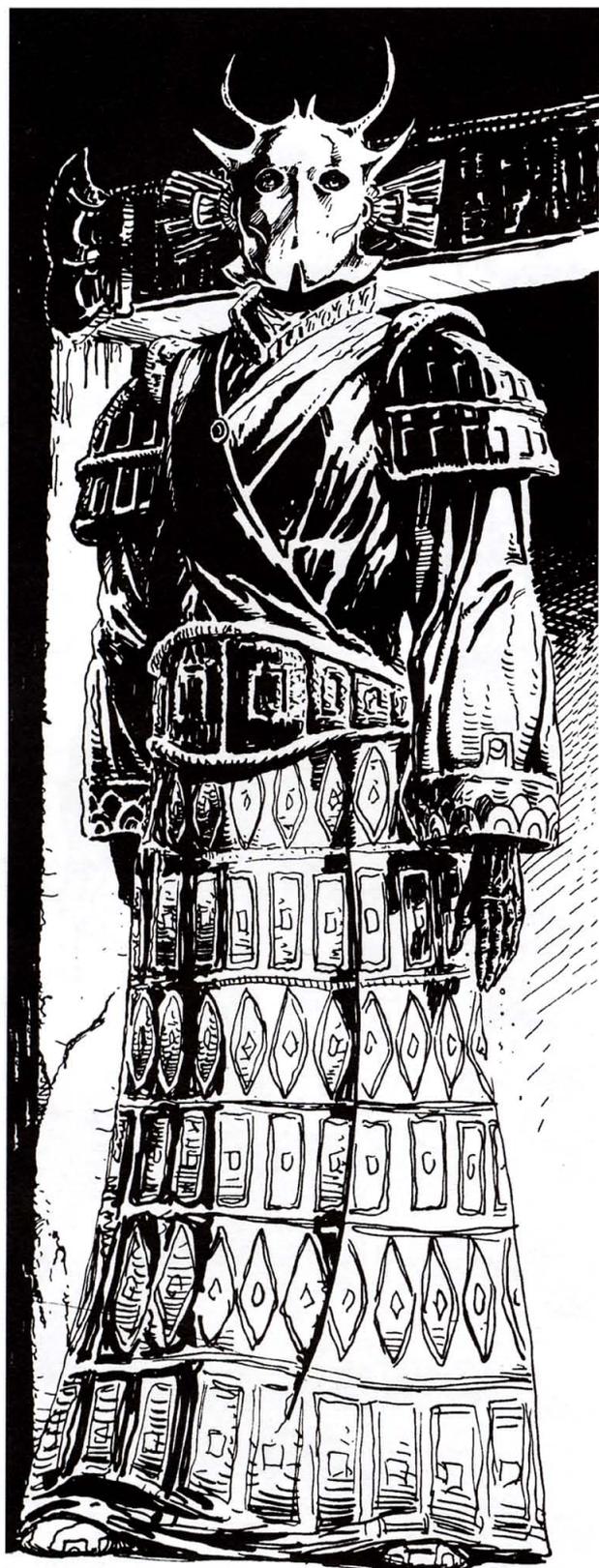
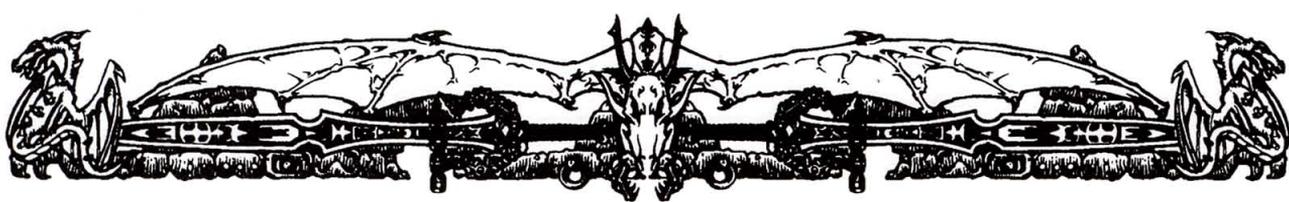
La Nécromancie

Les mages humains et melnibonéens n'ont pas la même conception de cet art. Les Melnibonéens s'intéressent surtout au monde des esprits, aux âmes, et à la vie céleste. Les nécromanciens humains désirent plutôt exercer une emprise sur la mort et sur les morts-vivants. Au sein des Jeunes Royaumes, il existe une telle hostilité envers la magie que les nécromanciens humains doivent se cacher, communiquent rarement, et ont pratiquement leur art comme seul point commun.



La Nécromancie





Melniboné

Malgré le déclin de l'Empire, les citoyens du Glorieux Empire nourrissent toujours un grand intérêt pour la nécromancie. Le Comte Saxif D'Aan pratiquait cette dernière et Elric en connaissait l'usage. Peut-être par souci de sauver la face, les Melnibonéens évitent de converser avec les ancêtres qui ont prédit ou participé à la récente décadence de leur peuple ; cela dit, ils continuent de discourir avec les grands mages et conquérants d'antan par le biais de la nécromancie. Assister aux grands triomphes du passé en se gavant de drogues constitue une forme d'évasion fort prisée dans la Cité qui Rêve.

Certains mages convoquent l'esprit de leur défunte concubine dans le but d'éprouver une sensation de perte et de remords non dénuée de piquant. Ils ressuscitent également l'esprit de rivaux depuis longtemps décédés et vaincus afin de les tourmenter l'espace d'une heure ou d'une après-midi.

Ils continuent d'arracher des secrets aux ombres de sorciers morts depuis longtemps, mais leurs fins sont devenues personnelles et non communes à leur race. Ils convoquent, lient, exorcisent et affectent ou affligent les esprits des vivants et des morts de quelque autre manière. Ils somment des âmes et les forcent à gagner des corps différents, tel du vin transvasé d'une bouteille à une autre, poussés par le désir de châtier, de récompenser, ou par des fantasmes pervers.

Les sorts les plus puissants sont des secrets d'état que seuls quelques rares privilégiés connaissent. Les tomes qui renferment ce type d'incantations portent des titres comme Le Grimoire de la Connaissance Impie ou Conversations avec un Ancêtre.

Pan Tang

A Pan Tang, les jeteurs de sorts sont exclusivement en quête de pouvoir. Il est fréquent d'y rencontrer des squelettes, des abominations, et d'autres serviteurs morts-vivants. Les Pan Tangiens révèrent Chardros et cherchent à obtenir ses dons. Au fur et à mesure que leur allégeance au Chaos et à Chardros se renforce, ils glanent un plus grand savoir auprès des Seigneurs de l'Entropie.

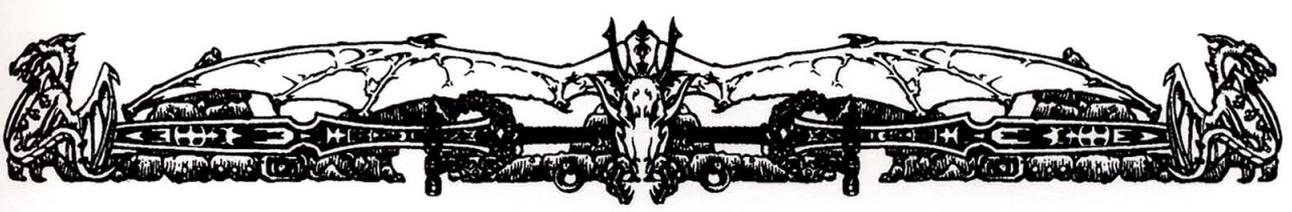
Les aventuriers issus d'une autre partie des Jeunes Royaumes ont du mal à apprendre la nécromancie des Pan Tangiens car Pan Tang réserve un accueil meurtrier aux étrangers. Toutefois, quelques nécromanciens solitaires sillonnent les Jeunes Royaumes, et il est possible de les contraindre à enseigner leurs secrets.

Les Sorts Nécromantiques

Sauf indication contraire, les sorts suivants sont soumis aux mêmes durées, restrictions, et paramètres que ceux du livre de règles.

La Nécromancie





Animer un Membre (2)

Portée : 15 mètres

Chaotique

Ce sort macabre anime un membre amputé : en général, une main ou bien un bras et une main par incantation. Cette chose attaque la personne désignée par le regard du sorcier, aussi la cible doit-elle être visible et identifiable au moment où le sort est jeté. Un ensemble d'un bras et une main peut porter une attaque de Serre dotée d'un pourcentage de 50 % pour 1D4 points de dégâts, et des attaques de corps à corps

dotées d'un pourcentage de 25 % pour étrangler. Consultez les règles de noyade. Un pied et une jambe peuvent donner un coup de pied ou piétiner pour 1D3 points de dégâts, mais il sera vraisemblablement plus avantageux de les utiliser pour faire diversion. Un membre ne peut porter d'attaque armée.

L'animation dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier, cette durée pouvant être étendue par des incantations supplémentaires. Le sacrifice d'un point de POU anime l'horreur de façon permanente et l'immunise contre la décomposition.

Maladresses Nécromantiques

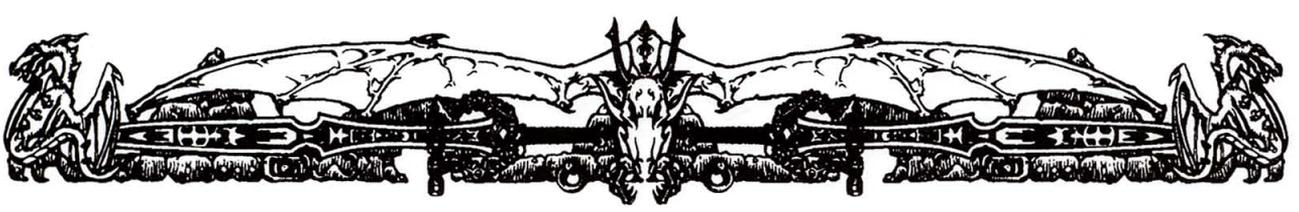
Lorsque vous jetez Animer un Squelette, Créer une Abomination, Ressusciter une Momie, Ressusciter un Zombie, ou Convoquer une Goule, effectuez d'abord un jet de Chance. Si vous le ratez ou obtenez un résultat de 00, lancez 1D100 sur cette table. Acceptez les péripéties suivantes ou créez les vôtres.

Résultat Effets ou Conséquences

- 01** La créature lève la tête, vous révèle un secret d'outre-tombe, puis s'affaisse et regagne le royaume des morts. Il est impossible de l'animer de nouveau.
- 02-10** La créature vous révèle un secret d'outre-tombe si horrible que ce savoir vous fait hurler, vous évanouir, et perdre 1 point d'INT.
- 11-20** L'intelligence de la créature s'éveille, mais c'est tout. Elle roule des yeux, fait claquer sa langue, mais ne peut bouger.
- 21-30** Seule la partie supérieure du torse s'anime. La créature peut se déplacer en se traînant, et pousser des gémissements.
- 31-40** La créature est dépourvue de cerveau et ne possède donc pas d'intelligence pour la guider. Elle reste debout avec un air stupide.
- 41-50** La créature est une masse de membres qui battent l'air en des mouvements spasmodiques et saccadés. Elle peut marcher, mais elle se cogne dans les meubles et chute quand elle se meut.
- 51-60** La magie est trop puissante ; le corps se met immédiatement à se dissoudre pour former une fange délétère, et vous éclabousse par la même occasion. La puanteur vous colle à tout jamais à la peau : vous perdez 1 point d'APP.
- 61-70** La magie est si puissante que le corps explose. Vous perdez 3D6 points de vie.
- 71-80** La créature souffre d'un mal cosmique tel que ses cris peuvent déchirer les tympans. Effectuez un jet de Chance ; en cas d'échec, vous perdez 1D8 points de vie et vos cheveux deviennent blanc. La créature tente de mettre fin à son existence aussi vite que possible. Pour cela, elle pénètre dans le brasier le plus proche, avale de l'acide, saute du haut d'un rempart, ou trouve un moyen approprié de se supprimer.
- 81-90** La créature s'anime comme vous le souhaitez, mais elle vous nourrit une haine féroce. Elle attaque immédiatement et combat jusqu'à ce qu'elle ait été détruite.
- 91-99** Voir 81-90. Toutefois, la créature revient d'entre les morts tous les 1D8 mois, reprenant forme à l'aide des chairs mortes disponibles. Pour mettre un terme à ces assauts, vous devez conclure un pacte avec les Seigneurs du Chaos.
- 00** Les portes de l'enfer s'ouvrent dans votre laboratoire. Le mur s'effondre, les pierres roulent dans toutes les directions, et des démons monstrueux en sortent vivement. Vous ne pouvez rien faire pour les arrêter. Ils vous déchirent en morceaux et traînent vos restes palpitants jusqu'aux enfers inférieurs.

La Nécromancie





Les membres se déplacent à DEP 6 et leur petite taille leur permet de se cacher avec un score de 80 %. Les ensembles main et bras qui déguerpissent sur le bout des doigts obtiennent 80 % de chance de réaliser un Déplacement Silencieux, mais les ensembles pied et jambe qui courent à pas précipités se limitent à 20 %.

Animer Squelette (variable + 1 POU)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort permet au sorcier d'animer un squelette entier de façon permanente. Cette stimulation coûte un point de POU, auquel s'ajoutent les points de magie nécessaires à sa caractérisation. On peut animer n'importe quel type de squelette. Les os doivent être reliés entre eux par des cordons noués de teinte rubis afin de recréer les articulations.

Ces préparatifs terminés, le nécromancien bénéficie d'un jet de Chance. Un échec entraîne un nouveau jet mais cette fois, il devra être effectué sur la Table des Péripiétés Nécromantiques. Les squelettes ont tous INT 3 et peuvent seulement obéir aux ordres de leur créateur. Pour plus d'informations, voir «Les Squelettes» dans la partie consacrée aux Morts-Vivants.

Armée des Morts (variable)

Portée : 50 mètres

Chaotique

Ce sort redoutable anime tous les corps morts situés dans un rayon de 50 mètres du sorcier et ce, pendant un nombre de rounds de combat égal au POU de ce dernier. Ces morts dé-

nués d'intelligence attaquent tous les êtres vivants des environs, y compris le nécromancien et ses compagnons. Le sorcier ne peut les diriger et le sort ne peut plus être annulé une fois qu'il a été jeté. Tous les cadavres animés de cette façon coûtent un point de magie au nécromancien.

Le maître de jeu décide du nombre de corps disponibles si la situation n'est pas claire. Le plus probable, c'est que le sorcier est incapable d'estimer ce nombre avec exactitude et donc de déterminer le nombre de points de magie qu'il devra dépenser. S'il tombe à zéro point de magie, il perd connaissance. Les morts qui marchent ont tous 1D8 points de vie et la moitié de leurs scores de caractéristiques initiaux, DEP compris.

Attirer un Esprit (10 + 1 POU)

Portée : vue

Chaotique

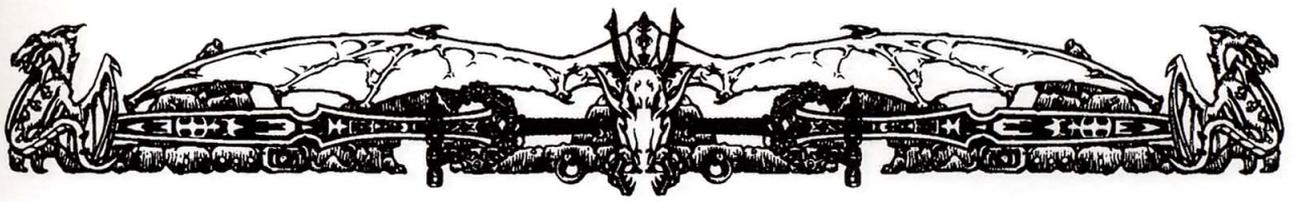
Grâce au sacrifice d'un point de POU et de dix points de magie, le sorcier attire un esprit ou un fantôme dans le corps de la cible en espérant qu'il décidera d'en prendre possession.

L'esprit peut être un habitant désincarné issu d'un plan infernal, un esprit des Limbes ou d'un autre endroit, l'INT et le POU d'un dément en route pour les Limbes, un fantôme existant, ou une chose complètement différente laissée à l'appréciation du maître de jeu.

Jetez 2D6+6 pour connaître le POU de l'esprit ; opposez ensuite ses points de magie à ceux de la cible sur la Table de Résistance. Chaque défaite essayée dans ce contexte psychique coûte 1D3 points de magie à l'esprit vaincu, mais un succès lui permet de posséder la cible et d'en manipuler le

1. La Nécromancie





corps. L'esprit possesseur n'acquiert pas les souvenirs ou les compétences de la victime car il doit s'appuyer sur ceux de sa vie précédente. Si l'attaquant perd tous ses points de magie lors du conflit PM/PM, il regagne l'endroit où il se trouvait avant sa convocation.

Bien qu'elle soit vaincue, l'âme de la cible se rebelle constamment contre l'esprit envahisseur. A tout moment de la partie, elle peut tenter de faire un jet d'Idée et, si elle le réussit, opposer POU/POU sur la Table de Résistance. En cas de succès, elle reprend le contrôle de ses actions pendant 1D8 heures, ou jusqu'à ce qu'elle s'endorme, moment que choisit l'envahisseur pour de nouveau exercer son emprise. L'âme de la cible n'a pas conscience des faits et gestes de l'esprit possesseur lorsque celui-ci la contrôle. Il est possible d'interrompre cette possession en jetant Exorcisme.

Barrière Spirituelle (5)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort crée une barrière (généralement invisible, mais il arrive qu'elle soit fuligineuse ou dotée d'une couleur, à l'appréciation du MJ) qui bloque le mouvement ou l'attaque d'un esprit, d'un fantôme, ou d'un démon désincarné, et alerte le sorcier d'une telle présence.

Le nécromancien trace un cercle d'au moins neuf mètres de diamètre et dépense quatre points de magie pour le rendre actif. Quand une entité essaie d'entrer dans le cercle ou de

Sorts Nécromantiques

- Animer un Membre (2)
- Animer un Squelette (8)
- Armée des Morts (variable)
- Attirer un Esprit (10 + 1 POU)
- Barrière Spirituelle (5)
- Communication avec les Morts (2)
- Convoquer une Goule (1 POU + variable)
- Créer une Abomination (1 POU + variable)
- Don Eternel de Chardros (POU en PM)
- Entropie (10)
- Envoûtement (6)
- Etreinte Mortelle (3)
- Exorcisme (10)
- Lien Spirituel (8)
- Nécrologie (3)
- Possession (10)
- Relents du Tombeau (4)
- Ressusciter une Momie (1 POU + variable)
- Ressusciter un Zombie (1 POU + variable)

porter une attaque magique par-delà la barrière, elle se voit repoussée par une violente décharge d'énergie surnaturelle. Ce refoulement dure un nombre de minutes égal au POU du sorcier et ce, quelle que soit la force de l'esprit. Quand la durée expire, la barrière s'effondre et son effet prend fin.

Communication avec les Morts (2)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort permet au nécromancien de communiquer avec l'esprit d'une personne dont le corps est encore chaud au toucher. La tête de ce dernier doit être présente, mais il n'est pas nécessaire que ses organes vocaux soient intacts ou même disponibles. Pourtant, la voix sépulcrale sort de la bouche qui continue d'opérer de son mieux et de sombre façon. Ce sort exige une méditation rituelle, l'incinération d'herbes, et le chant d'une complainte, le tout prenant à peu près une heure. Le sorcier peut ensuite poser trois questions auxquelles l'esprit est obligé de répondre. Les morts ne répliquent jamais clairement, préférant s'exprimer de façon allusive, énigmatique, ou même employer des devinettes. Ce sort ne peut être utilisé deux fois sur un même esprit.

Convoquer Goule (1 POU + variable)

Portée : personnel

Chaotique

Ce rituel ouvre une porte qui donne sur les Limbes ; le nécromancien espère attirer l'esprit d'une goule et lui faire franchir ce seuil. Il doit dépenser un point de POU pour y parvenir et ajouter un point de magie pour la créature.

La réussite d'un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance est également nécessaire pour lier la goule à la cible hôte. En cas d'échec, la plupart des esprits regagnent les Limbes, mais il est possible que certains errent de par le monde jusqu'au moment où ils trouvent un lieu de résidence agréable. Pour finir, le sorcier doit réussir un jet de Chance. S'il le rate, il effectue un autre jet, utilisant cette fois la Table des Maladresses Nécromantiques. La durée d'incantation nécessaire est de 1D6 heures. Pour plus d'informations, voir «Les Goules» dans la partie consacrée aux Morts-Vivants.

Créer Abomination (variable)

Portée : toucher

Chaotique

Tout d'abord, effectuez un jet de Chance ; en cas d'échec, reportez-vous à la Table des Maladresses Nécromantiques. Ce sort crée un automate généralement constitué de matériaux tels que la pierre, l'acier, ou la chair morte. Le corps doit d'abord être façonné (ce qui requiert la réussite d'un jet d'Artisanat portant sur une discipline appropriée), et le sceau du Chaos à huit pointes être inscrit quelque part sur lui. Chacun de ses points de TAI exige la dépense d'un point de magie et une méditation rituelle d'une heure, le tout se produisant en cours de création.

La Nécromancie





Il faut dépenser un point de POU pour animer cette chose. Le sorcier dépense des points de magie pour les caractéristiques et les compétences, ainsi qu'il en va pour les démons, mais les facultés démoniaques ne sont pas accordées à ces créations. Pour finir, le nécromancien doit réussir un jet de Chance. Un échec entraîne un jet sur la Table des Maladresses Nécromantiques.

Ces choses infatigables servent généralement de gardes et ont une espérance de vie de 1D8 ans. Pour plus d'informations, voir «Les Abominations» dans la partie consacrée aux Morts-Vivants.

Don Eternel de Chardros (variable)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort est extrêmement rare. Son incantation représente le point culminant de la vie d'un sorcier, celui-ci étant soit changé de façon irrévocable, soit tué par cette épreuve. S'il la réussit, le nécromancien se transforme en liche, un être sinistre à l'espérance de vie grandement augmentée. Seule une liche dispose du temps nécessaire pour développer un POU et une INT supérieurs et apprendre les formes multiples des préceptes de la magie.

Seuls les alliés du Chaos connaissent et utilisent ce sort. Son incantation est complexe et ardue, exigeant huit jours de jeûne et de méditation dans un environnement d'herbes spéciales et d'autres composantes choisies par le maître de jeu. A la fin de ce rituel, le sorcier dépense tous ses points de magie puis s'empale sur une dague, se tuant ainsi d'un coup au coeur. S'il ne meurt pas, le sort échoue : le nécromancien doit mourir pour pouvoir renaître.

Si Chardros y consent, le sorcier renaît sous la forme d'une liche. La volonté de ce dieu est impénétrable, mais les liches sont rares : si le maître de jeu le souhaite, il peut simuler l'assentiment de Chardros en obtenant un résultat allant de 1 à 10 sur 1D100. Si le dieu n'accorde pas cette faveur, les points d'allégeance du nécromancien et les relations qu'il a entretenues avec Chardros devraient indiquer la tournure de sa vie céleste.

Même après avoir appris ce sort, le sorcier passe généralement plusieurs années à tenter de percer les intentions de Chardros à son égard. D'ordinaire, les nécromanciens jettent ce sort lorsque la mort leur paraît imminente ; ils n'ont alors plus rien à perdre. La question de savoir si cette attitude rend le sorcier sympathique aux yeux du dieu est sujette à controverse.

Le Don Eternel de Chardros accorde au nécromancien une vie à la longueur anormale : quand les points de vie de la liche tombent à zéro, réduisez son POU de un point et restituez-lui son maximum de points de vie. Certaines versions de ce sort exigent que la liche s'imprègne de sang humain chaque fois que ses points de vie tombent à zéro. Quand le POU de la liche tombe à 15 ou moins, celle-ci ne peut plus jeter de sorts ni apprendre de nouvelles formes de magie, mais le Don

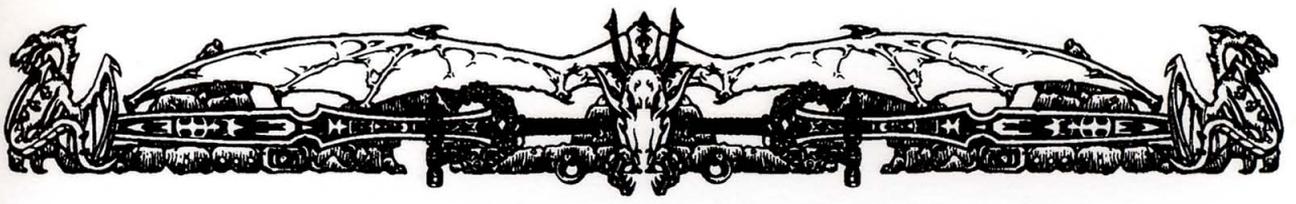
Eternel de Chardros continue de faire effet. Toutefois, si elle atteint zéro point de POU, la liche meurt pour de bon et Chardros le sinistre recueille son âme. Il existe de nombreuses façons d'augmenter le POU, les dons de Chardros n'étant pas la moindre.

Points de Suture, Soins et les sorts de ce type n'ont aucun effet sur une liche. Médecine Rudimentaire agit normalement. Le sorcier ne peut être affecté de façon permanente par le sort du livre de règles Ame de Chardros. Pour plus d'informations sur les autres changements, consultez le descriptif des liches donnés plus loin dans ce chapitre.



La Nécromancie





Entropie (10)

Portée : toucher

Chaotique

L'utilisation de ce sort provoque la désagrégation rapide de la cible : les aliments pourrissent, le bois gauchit, le métal rouille, les plantes fanent, et les êtres vivants se ratatinent. Quand il jette Entropie sur un être vivant, le sorcier doit d'abord réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance. Si ce dernier est réussi, le sort coûte 1D8 points de vie à la cible et lui soustrait, en outre, 1D3 points de CON. Les points de vie ainsi supprimés guérissent normalement ; les points de CON perdus peuvent être récupérés en usant de magie ou en s'entraînant.

Lorsque ce sort est jeté sur un objet, le jet de Résistance devient inutile. Quand il a perdu tous ses points de structure, l'objet tombe en poussière. On peut trouver Entropie dans Le Tome Noir de Vengir. Ce sort a été créé par un nécromancien pan tangien. Les sorciers fous résidant près d'Org et de la Forêt de Troos peuvent également l'enseigner.

Envoûtement (8)

Portée : toucher

Chaotique

Grâce à ce sort, le nécromancien tente de s'emparer de l'esprit de la cible et d'obtenir d'elle qu'elle obéisse à ses ordres. Pour contrôler la volonté de la victime, le sorcier doit réussir un jet de POU/INT effectué sur la Table de Résistance. Pour chaque succès obtenu, supprimez 1D8 points d'INT. Chaque attaque coûte huit points de magie.

Quand l'INT tombe à zéro, le nécromancien exerce son emprise. La cible est dépourvue de volonté et obéit à tous les ordres. Les autres caractéristiques ne changent pas. La durée est permanente, ou jusqu'à ce que la victime réussisse un jet de D100 inférieur ou égal à POU x 1. Elle peut en tenter un par jour, à moins d'obtenir un résultat de 00, auquel cas elle ne peut plus faire de jets pendant 1D8 jours. Quand le sort est rompu, l'INT de la cible se reconstitue à raison de 1D4 points par heure.

Etreinte Mortelle (3)

Portée : toucher

Chaotique

La cible de ce sort sombre dans une transe semblable à la mort longue de 1D8 heures. Elle s'éveille ensuite lentement et reprend normalement connaissance. Pendant son inconscience, elle ne respire pas, n'a pas de pouls, et ne manifeste aucun autre signe de vie. Ainsi, il est possible de la placer dans une caisse, sous l'eau, ou de la cacher dans un cercueil. Vue de Sorcière et Vue de l'Ame trahissent le secret, à condition, toutefois, de réussir un jet de D100 inférieur ou égal à INT x 1.

Exorcisme (10)

Portée : toucher

Chaotique

Le nécromancien utilise ce sort dans l'espoir de bannir un esprit désobéissant ou malicieux du plan où lui-même vit actuellement. D'ordinaire, l'esprit a pris possession d'une personne vivante. Le sorcier énonce autant de noms qu'il découvre ou devine être ceux de l'esprit et ce, sous forme de psalmodie. S'il connaît le Vrai Nom de la chose, il peut simplement lui ordonner de partir pour ne plus jamais revenir.

Il faut deux heures pour jeter ce sort. L'esprit-cible doit se présenter sous une forme matérielle pendant au moins une partie de ce temps. Une fois ces deux heures écoulées, le nécromancien effectue un jet de POU/POU sur la Table de Résistance, le POU de l'esprit représentant alors la valeur passive.

Pendant ce temps, l'esprit peut tenter de perturber la concentration du sorcier en produisant toutes sortes d'effets surnaturels : tête tournant rapidement sur elle-même, langue se tortillant sur un ou deux mètres de long, corps entrant en lévitation, emploi de langues étrangères. Cela dit, ce sort empêche l'esprit-cible de porter une attaque physique à l'encontre du nécromancien.

Si le jet se solde par un échec, l'exorcisme connaît un destin similaire. De plus, un esprit possesseur particulièrement puissant pourra essayer de s'emparer du sorcier en effectuant lui aussi un jet de POU/POU. Si le jet raté se traduit par une maladresse, les Seigneurs de l'Entropie expédient l'esprit dans un endroit déterminé au hasard et d'où ce dernier pourra revenir si le maître de jeu le désire.

Lien Spirituel (8)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort lie l'âme d'une personne sur le point de mourir à un objet, à un lieu, ou à un individu particulier. Le nécromancien s'oppose à l'âme du défunt en effectuant un jet de POU/POU sur la Table de Résistance. S'il réussit, il la lie au lieu indiqué jusqu'à ce qu'il la libère ou qu'une personne utilise le sort Exorcisme. Si l'âme est expédiée dans une autre personne, le nécromancien doit également jeter Attirer un Esprit pour la fixer au nouveau corps.

Nécrologie (4)

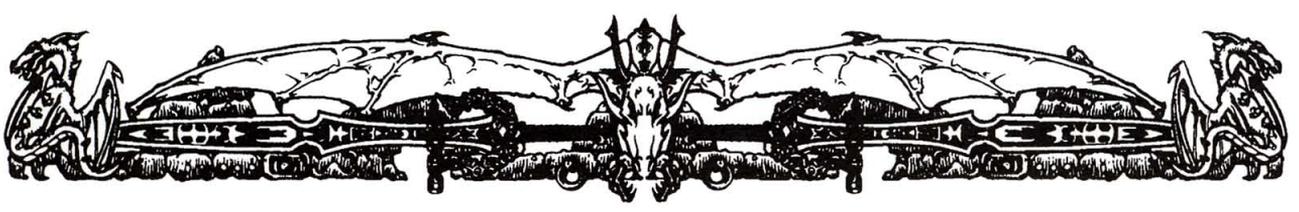
Portée : toucher

Chaotique

Pour préparer ce sort, le sorcier doit étudier chaque fragment des restes d'un cadavre jusqu'à en avoir mémorisé tous les détails significatifs. Après avoir convenablement médité, il peut jeter Nécrologie pour prendre connaissance de la cause du décès. Il peut y parvenir de deux façons. Avec la première méthode, le nécromancien plonge son regard dans les yeux du corps, ce qui ne tarde pas à ranimer ce dernier (du

La Nécromancie





moins, c'est l'impression du sorcier) qui décrit alors sa mort. L'essentiel de ses dires est exact, mais celles-ci risquent d'être énigmatiques ou de contenir des mensonges portant sur des détails précis.

La seconde méthode permet au nécromancien d'avoir la vision imprécise du décès en jetant le sort puis en tenant un os ou un lambeau de chair appartenant à la cible. La vision cauchemardesque est floue et houleuse ; elle dure trente secondes environ. Ce sort agit quelque soit l'âge des restes et donne une bonne estimation de la date du décès.

Possession (variable)

Portée : toucher

Chaotique

Grâce à ce sort, le sorcier peut s'emparer du corps d'une autre personne en expulsant de force l'esprit original. Il abandonne irrévocablement son propre corps, lequel tombe raide mort quand le combat est résolu. Le nécromancien et sa cible opposent leurs points de magie sur la Table de Résistance. Chaque jet coûte 1D3 points de magie au vaincu, et la lutte se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux esprits ait perdu tous ses points de magie, envoyant son adversaire dans un plan spirituel semblable à celui des Limbes.

Relents du Tombeau (4)

Portée : vue

Chaotique

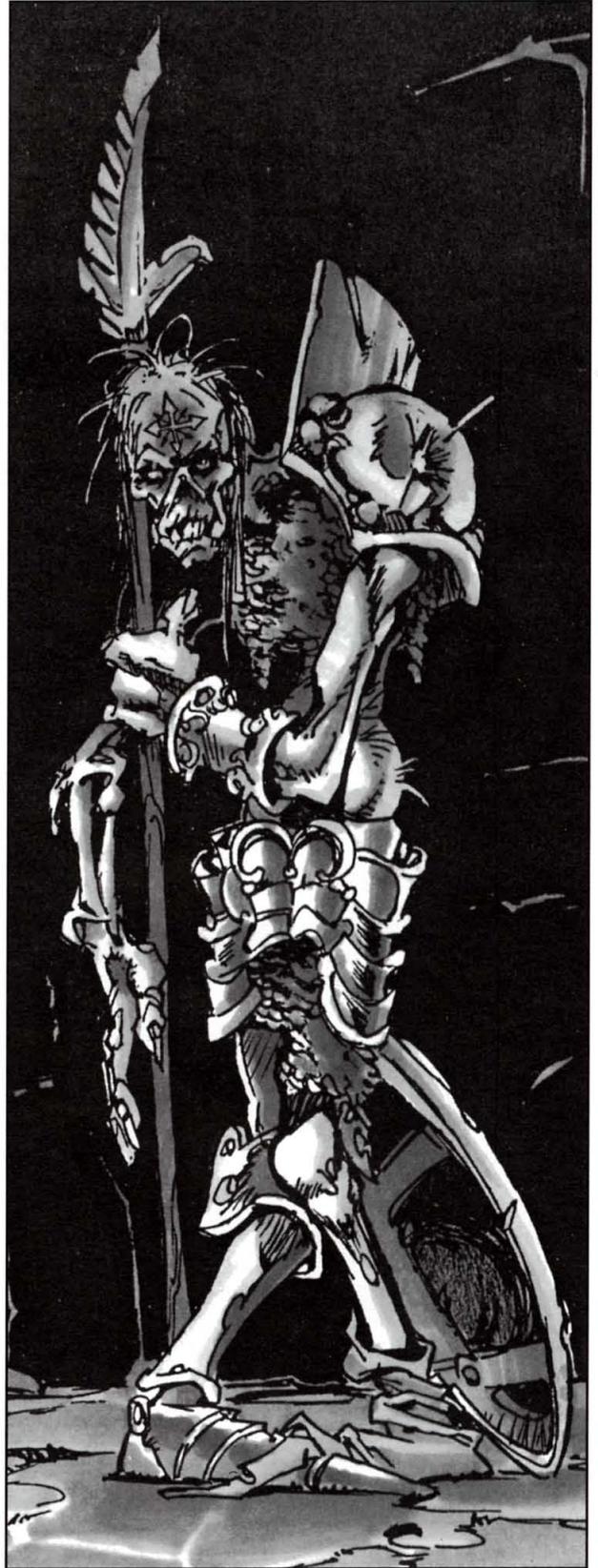
Ce sort crée une odeur immonde semblable à celle d'une charogne et des gaz de décomposition. Cette puanteur s'accroche aux vêtements et aux corps pendant des jours entiers. La nuée a un volume égal à celui d'une petite pièce. Les personnes se trouvant dans la zone d'effet ont des haut-le-cœur et doivent effectuer un jet de CON pour tenir. S'ils le réussissent, ils n'en sont pas moins désarmés et s'avèrent incapables de manipuler leurs armes ou la magie. Le sorcier est immunisé contre cet effet et peut donc agir à sa guise. Une fois sortie de la zone d'effet, la victime voit son invalidité disparaître.

Ressusciter Zombie (1 POU + variable)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort crée un zombie qui obéit au nécromancien. Pour le jeter, il faut disposer d'un corps complet possédant assez de chair pour se déplacer. Le sorcier dessine le sceau du Chaos à huit pointes sur le front du cadavre, puis chante des litanies du coucher au lever du soleil. Il suffit d'un point de POU pour animer le corps. Comme pour les autres morts-vivants, le nécromancien doit sacrifier des points de magie pour définir les compétences et caractéristiques du zombie. Il lui faut réussir un jet de Chance pour que tout se passe bien. Un échec donne lieu à un autre jet de dés, utilisant cette fois la Table des Maladresses Nécromantiques. Pour plus d'informations, voir «Les Zombies» dans la partie consacrée aux Morts-Vivants.





Ressusciter Momie (1 POU + variable)

Portée : toucher

Chaotique

Lorsqu'il est jeté sur un cadavre bien préservé, ce rituel lui rend la pensée, le mouvement, et reconstruit sa personnalité. Le corps doit être intact (sec, par exemple) et bien conservé, mais il n'est pas nécessaire qu'il soit enveloppé de bandages. Le maître de jeu détermine le temps et les efforts requis pour obtenir une préservation convenable.

Après avoir placé le corps sur l'inscription du sceau du Chaos, le sorcier brûle de l'encens et allume des bougies disposées autour du corps, puis entonne le rituel pendant un jour et une nuit. La momie possédera la même personnalité et les mêmes compétences que de son vivant, mais le nécromancien doit malgré tout dépenser des points de magie pour en définir les caractéristiques.

Il doit également sacrifier un point de POU pour la stimuler. Il est donc probable que la momie aura des aspects supérieurs et inférieurs à ceux de sa vie précédente. Il est aussi possible d'acheter des D8 de POU additionnels en dépensant des points de magie.

Le rituel exige une concentration qui s'obtient en réussissant un jet de D100 inférieur ou égal à $\text{POU} \times 4$. En cas d'échec, le sorcier doit tout recommencer depuis le début, perdant ainsi les points de magie et de POU déjà utilisés. Une fois la concentration acquise, le nécromancien effectue un jet de Chance. S'il le rate, il effectue un autre jet de dés, utilisant cette fois la Table des Maladresses Nécromantiques. Pour plus d'informations, voir «Les Momies» dans la partie consacrée aux Morts-Vivants.

Incantations après la Mort

D'après Moorcock, Sadric 86, le père d'Elric, ne continua pas de servir le Chaos après sa mort. Au lieu de cela, il dissimula son âme dans la Rose Eternelle, qui «ne peut abriter que l'âme d'un mortel qui en aime un autre mieux que soi». La rose fut ensuite placée dans un coffret de bois de rose.

Sadric créa une fausse âme et celle-ci trompa les Seigneurs du Chaos qui en revendiquèrent la possession. Par la mort, Sadric souhaitait se libérer de ses responsabilités envers le Chaos, et rejoindre sa femme dans la Forêt des Ames. Mais le coffret fut perdu dans le Million de Sphères. Dans La Revanche de la Rose, le spectre de Sadric charge Elric de retrouver le coffret, ce qui permettra à l'albinos de délivrer l'âme de son père.

Les sorts présentés dans cette partie permettent au sorcier de créer une fausse âme (pour duper les Seigneurs du Chaos), de cacher une âme dans un objet, et d'empêcher une âme de passer dans le monde des vies célestes. Leurs puissants effets devraient constituer le but d'une longue campagne ou n'être

utilisés que par un sorcier PNJ. Elric lui-même ignore l'existence de ces sorts jusqu'à ce que Sadric lui en révèle le secret. De fait, les aventuriers ne devraient pas en disposer, ou ne devraient les trouver qu'après avoir bravé des périls extraordinaires ou enduré de fort longues difficultés. En résumé, c'est le nec plus ultra en matière de sorts nécromantiques. Utilisez-les pour donner une nouvelle direction à votre campagne et y introduire de nouveaux défis.

Apprentissage des Incantations

Les sorts et les instructions qui permettent à Sadric de tromper le Seigneur des Sept Ténèbres sont contenus dans un parchemin intitulé Les Incantations Après la Mort. Celui-ci est composé d'un étrange papier métallique, rédigé en haut idiome, et conservé dans un coffret de bois d'ébène des plus noirs. Ce dernier est entreposé dans une chambre forte dissimulée dans la bibliothèque que l'Empereur possède dans la Tour de B'all'nezbett. Là, il est protégé par des sorts et des pièges tortueux. Seule la personne portant la Bague des Rois peut l'ouvrir ; Elric lui-même n'en soupçonnait pas l'existence.

Il est possible que Sadric soit le dernier roi-sorcier de Melniboné à détenir la puissance nécessaire pour utiliser ces sortilèges. Dans le roman, il remonte le temps pour gagner H'hui'shan, convoque Dame Mufle-Balafré, le dragon d'Elric, l'envoie chercher son fils par-delà le temps et l'espace, et les ramène tous deux à travers les siècles jusqu'à la période immédiatement postérieure à la guerre civile des Melnibonéens. Plus tard, Sadric menace également de lier l'âme d'Elric à la sienne. Contrairement à son fils, Sadric jouit d'une grande vigueur et de nombreuses réserves magiques. Il se pourrait que ces hauts faits ne puissent être accomplis par personne d'autre.

«Ça, c'est de la sorcellerie : il ne s'agit pas d'une réincarnation. Vous voudriez ramener des enfers l'esprit de votre bien-aimée perdue afin qu'elle habite le corps de cette jeune fille : n'ai-je pas raison ?»

Elric, s'adressant au Comte Saxif D'Aan, Le Navigateur sur les Mers du Destin, II, 5.

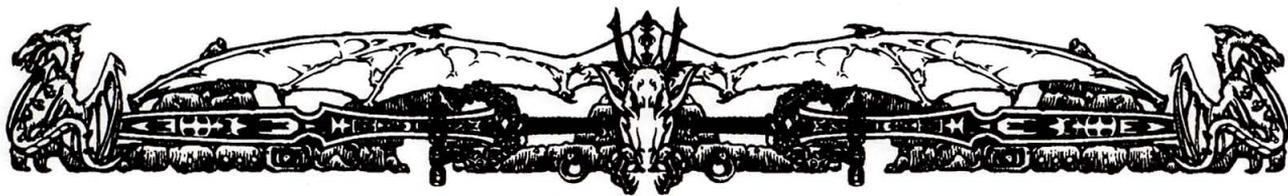
Utilisation des Incantations

Après avoir obtenu le parchemin, ou déduit les informations nécessaires en consultant d'autres documents, le sorcier doit d'abord choisir un endroit ou un objet qui convienne à son âme véritable. Il jette alors le sort Urne Spirituelle pour apprêter ce lieu de résidence.

Ensuite, il lance Fausse Ame pour situer la fausse âme et préparer la véritable à changer d'endroit. Enfin, il utilise Transfert de l'Ame pour transporter son âme véritable dans l'urne spirituelle, laissant la fausse occuper seule son corps, ce qui trompera ses ennemis pour un temps.

La Nécromancie





Quand le sorcier meurt, la fausse âme quitte le corps. Les Seigneurs du Chaos ou de la Loi la prennent pour l'âme véritable, car il n'existe aucun moyen rapide de distinguer une âme véritable d'une fausse âme. Pas même les sorts Vue de Sorcière, Vue de l'Âme, ou Pister Âme ne sont capables de les différencier.

Appliquez la procédure inverse pour réunifier l'âme véritable et le corps. Si le sorcier a l'intention d'envoyer l'âme véritable dans un endroit similaire à la Forêt des Ames, il doit attendre que les dieux aient revendiqué la fausse âme. Il peut alors utiliser Transfert de l'Âme pour libérer l'âme véritable. Celle-ci peut ensuite gagner la destination de son choix en faisant acte de volonté.



Les nécromanciens peuvent employer les sorts Urne Spirituelle et Transfert de l'Âme de différentes façons. Dans L'Épée Noire, par exemple, Drinij Bara place son âme dans le corps d'un chat pour qu'aucun sorcier rival ne puisse la dérober. Comme les sorts affectant le POU n'ont aucun effet sur une fausse âme, le sorcier n'a pas à craindre ce genre d'attaques. Son POU se trouve en danger dans le seul cas où l'attaquant apprend son secret et découvre son urne spirituelle. Les assauts portés contre cette dernière pourraient s'avérer dévastateurs.

Ces sorts peuvent aussi voler et entreposer l'âme d'un autre être. Le POU contenu dans une urne spirituelle peut être attaqué et réduit par certains sortilèges. Comme l'esprit ne peut accepter aucun point de CON, de FOR, ou de DEX, il perd autant de points de POU que le personnage attaquant est capable de lui arracher. Il est probable que l'âme dissimulée dans l'urne spirituelle s'épuise et s'éteigne.

Si cette dernière est épargnée, la personne qui possède l'urne spirituelle dispose encore d'un grand pouvoir sur cette personnalité. La menace de vider un sorcier de son POU, de prendre le contrôle de son esprit, ou autre intimidation de ce genre pourra contraindre presque tous les nécromanciens à révéler leurs secrets.

C'est pourquoi l'urne spirituelle doit être mise à l'abri des sorciers de ce monde en plus d'être soustraite au regard des Seigneurs des Mondes d'En-Haut. Dans La Revanche de la Rose, la contre-revendication de Mashabak détourne l'attention d'Arioch. Nul mortel, pas même un grand nécromancien, ne peut duper un dieu bien longtemps : en règle générale, la déité se mettra à la recherche d'une âme véritable après un nombre de jours inférieur ou égal au score d'allégeance du sorcier.

Tant que le corps est en vie, l'âme véritable dispose d'un contrôle absolu sur son urne spirituelle, d'où elle peut sans danger employer toutes ses perceptions. La seule différence réside dans le fait que la magie dirigée à l'encontre de ses POU et INT apparents ne l'affecte plus ; en effet, ces caractéristiques sont situées ailleurs, en compagnie de l'âme véritable. Si le corps meurt, l'âme véritable est semblable à un fantôme mais reste capable de raison et n'est pas soumise aux obsessions habituelles de ces derniers.

Si le corps est défunt, et si l'urne spirituelle est dissimulée ou représente un lieu, l'âme véritable ne peut plus rien faire tant qu'un mortel ne commet pas l'erreur de se placer à portée de sa magie ou d'une attaque de POU/POU. Il serait utile de jeter le sort Possession dans ce contexte. L'âme véritable n'a aucun moyen de régénérer ses points de magie pour alimenter ses sorts ; toutefois, à l'instar des fantômes, son POU se reconstituera quand il aura été épuisé. Tout comme les fantômes, les âmes véritables peuvent également prendre la forme d'une image transparente.

Si une âme véritable parvient à s'emparer d'un autre corps, elle peut utiliser ce dernier et ses compétences innées comme bon lui semble. Elle peut choisir de s'y transférer ou de rester cachée et protégée dans l'urne spirituelle.

La Nécromancie





Quatre Incantations

Fausse Ame (variable)

Portée : personnel

Chaotique

Grâce à ce sort, le sorcier crée une fausse âme, semblable à une ombre qui garderait sa forme après que l'objet dont elle est la projection a été soustrait à la lumière. Ce processus implique un symbolisme mental et verbal complexe mais, Sadric l'ayant appliqué dans une situation d'urgence, il ne fait aucun doute que son incantation soit courte et dure dans les trente minutes. Au terme de ce rituel, le nécromancien dépense un nombre de points de magie égal à son POU.

Il doit ensuite effectuer un jet de D100. Un résultat inférieur ou égal à $\text{POU} \times 3$ signifie que le sort a réussi. Un jet raté fait périr l'âme véritable et laisse la fausse âme aux commandes du corps jusqu'à la mort de ce dernier ; alors, l'ombre expire également. La fausse âme est incapable d'user de magie. Seuls la cupidité, l'envie, et le désir la motivent.

Après sa création, la fausse âme se place au centre du corps du sorcier et coexiste avec l'âme véritable pendant quelques heures. Elles ont toutes deux les mêmes scores de POU et d'INT, mais le POU de la fausse âme ne peut être modifié et elle ne possède pas de points de magie. Il est toutefois possible d'effectuer des jets de Résistance basés sur ce POU. Les attaques magiques portées à l'encontre du POU ou de l'INT de la fausse âme n'ont aucun effet ni aucune conséquence. Ce sort n'agit pas sur les personnes sujettes au sort Ame de Chardros ou Diminution de Chardros.

Pour réunifier le corps et l'âme véritable, cette dernière doit subir un Transfert de l'Ame dans son corps suivi d'une nouvelle incantation de Fausse Ame. Cette fois, on inverse quelques parties importantes du rituel pour ramener l'âme dans son siège initial. La fausse âme fusionne avec elle et s'éteint.

Transfert de l'Ame (8)

Portée : toucher

Chaotique

Utilisé conjointement avec Fausse Ame et Urne Spirituelle, ce sort transfère une âme (POU et INT) dans un objet ou un lieu extérieur au corps de la cible. Le sorcier doit toucher et le corps visé, et le nouvel endroit ou objet dans lequel l'âme véritable doit être placée.

Si la cible n'est pas consentante, opposez POU/POU sur la Table de Résistance. Si ce jet est réussi, ou si la cible est consentante, le nécromancien doit alors effectuer un jet de D100 inférieur ou égal à $\text{POU} \times 5$. En cas de succès, l'âme se transvase dans l'objet ou le lieu. En cas d'échec, les points de magie sont perdus. Sur un résultat de 00, l'âme gagne un endroit aléatoire des Jeunes Royaumes.

Si elle se transfère dans un objet ou lieu qui n'a pas été préparé avec Urne Spirituelle, l'âme se dissipe au rythme de 1 point de POU par jour et ce, jusqu'à ce que tous ses points soient épuisés.

Urne Spirituelle (1D8 + 3 POU)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort imprègne un objet ou un lieu de l'énergie nécessaire pour recevoir l'âme d'une personne. L'urne peut figurer n'importe quel objet : une boîte, une jarre, une broche, une gemme, une épée, ou un petit animal, par exemple. Le lieu s'avère plus discret mais plus volumineux : un gros rocher, une porte, un arbre. Si elle est placée de façon convenable, l'âme d'une personne agit en totale harmonie avec la personne elle-même et ce, quelle que soit la distance qui les sépare.

Pour mettre cette magie en oeuvre, le sorcier doit d'abord sacrifier les points de POU et de magie nécessaires avant de passer 1D6 heures à méditer et à psalmodier les sortilèges requis ; il utilise, à cet effet, le haut idiome. A la fin de cette procédure, il doit réussir un jet de D100 inférieur ou égal à $\text{POU} \times 5$ pour préparer l'urne spirituelle. Si ce jet est raté, l'urne spirituelle est défectueuse et ne pourra contenir aucune âme ; reprenez la procédure depuis le début un autre jour. Un résultat de 00 entraîne la perte de six points de magie permanents.

L'urne spirituelle peut être cachée à n'importe quelle distance du corps et en être séparée par n'importe quelle étendue d'eau, de roc, de terre, ou de fer. Si elle se brise sous l'action d'un assaut physique, le sort fait de même et l'âme véritable part à la dérive de par le monde. Lorsqu'une urne spirituelle a été préparée, elle peut être utilisée à plusieurs reprises.

Accumulation d'Allégeance (3)

Portée : toucher

Chaotique

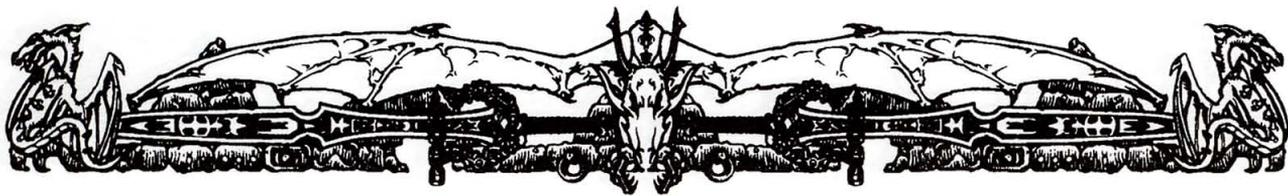
Ce charme peut seulement être jeté sur une cible déjà en proie au sort Possession ou dont la volonté a été asservie par une autre personne suite à un conflit de POU/POU. Il draine trois points d'allégeance par jour. Un personnage aligné sur le Chaos comme Sadric peut procéder à la lente accumulation d'une majorité de points de Balance pour gagner la Forêt des Ames. Sinon, il peut aussi accumuler des points de Loi si sa destination finale est la Sphère de la Loi.

Les Morts-Vivants

Les morts-vivants sont des créatures anormales nées de la magie et non des divers processus de la vie ordinaire. A l'exception des fantômes, la Balance n'a jamais souhaité l'apparition de ces créatures sur ce plan ni, peut-être, nulle part ailleurs. Les morts-vivants peuvent être détruits, mais ils ne vieillissent pas et s'avèrent

La Nécromancie





insensibles aux ravages du temps. Ils sont l'oeuvre de la magie et ne se reproduisent pas. Seule une magie contraire ou une attaque physique peut les anéantir.

On peut créer ou assembler un mort-vivant en utilisant l'un des sorts nécromantiques suivants : Animer un Squelette, Convoquer une Goule, Créer une Abomination, Ressusciter une Liche, Ressusciter une Momie, et Ressusciter un Zombie. De tous les nécromants, seuls les fantômes se forment eux-même.

Dans le cadre du jeu, ajoutez ou augmentez les caractéristiques, le DEP, et les compétences en sacrifiant des points de magie ; prenez exemple sur les démons : appliquez les mêmes taux et les mêmes coûts. Les morts-vivants ne bénéficient pas des facultés démoniaques.

En outre, seules les compétences d'Agilité et de Perception peuvent être achetées pour le compte d'une créature morte-vivante et ce, uniquement si le sorcier possède la compétence en question. Le pourcentage du mort-vivant dans cette dernière est alors égal à celui du nécromancien. Les morts-vivants s'animent 1D8 rounds après la fin du sort ou du rituel.

«Tu crois donc que la mort te permettra d'échapper à Saxif D'Aan ?» lui dit Elric. «S'il dispose du pouvoir dont tu parles, la mort ne fera que te livrer plus irrédûciblement encore à sa merci !»

- **le Navigateur sur les Mers du Destin, II, 5**

Les Abominations

Les abominations sont de la matière inanimée à laquelle le sorcier a donné vie. Pour plus de détails sur ce procédé, consultez la description du sort Créer une Abomination. Une abomination suit les ordres inlassablement jusqu'à sa destruction ou jusqu'à la mort de son créateur ; alors, elle s'effondre et retrouve son inertie préalable.



Les abominations sont le plus souvent utilisées pour garder les temples, les bibliothèques des sorciers, et autres monuments de ce type. Elles poursuivent les intrus aussi longtemps que ces derniers restent à portée de vue. Elles peuvent aussi patrouiller les frontières, transporter

des rochers jour et nuit, ou accomplir de nombreuses autres tâches ardues sans nécessiter de repos. Le matériau dont les abominations se composent leur sert généralement d'armure, aussi sont-elles presque toutes taillées dans le granite ou coulées dans le bronze.

Elles sont, par essence, insensibles aux armes ordinaires, car un coup physique doit excéder leurs points de vie actuels pour les affecter. De plus, ce genre d'attaque réduit seulement leurs points de vie d'un nombre égal à l'excédent ainsi créé. Les abominations sont sensibles à la magie et aux attaques magiques. Les élémentaires, et plus particulièrement les élémentaires de la terre, les ont en horreur.

Il est impossible de transférer la propriété d'une abomination à une autre personne. Toutefois, on peut ordonner à ce type de créature d'accomplir une tâche pour quelqu'un d'autre. Les ordres doivent tous être simples, les abominations disposant d'une faible capacité de raisonnement.

Les abominations ressemblent aux assemblages des Dharzis, mais ces derniers avaient pour habitude de prélever des parties de créatures différentes pour les fusionner. En outre, les créations des Dharzis pouvaient agir de façon intelligente et parfois même user de magie.

Abomination Type

Ce gardien sans intelligence est entièrement constitué de pierre ou de métal

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8	22-23
CON	5D8	22-23
TAI	5D8	22-23
INT	1	1
POU	1	1
DEX	1D8*	4-5
Points de Vie		22-23
DEP	1D8	5 maxi.

Bonus aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Ecraser* 50 %, voir la compétence Lutte pour les dégâts ; *Abattre Membre* 50 %, dégâts* 1D10+MD

* mettez les dégâts en rapport avec le pourcentage de compétence conformément à la Table des Jets.

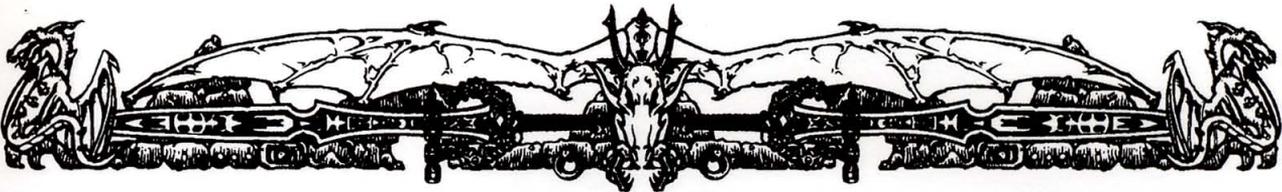
Armure : son corps absorbe 30 points de dégâts. Pour chaque attaque, appliquez uniquement les dégâts excédentaires par rapport à ce chiffre. Lorsqu'elle tombe à zéro point de vie, la chose se brise et retourne à l'état de matériau inerte.

Compétences : les deux attaques indiquées ci-avant, plus Suivre Ordres Clairs et Porter Objets Lourds. Aucune de ces quatre compétences ne peut excéder 50 %.

Pts de Magie Nécessaires à sa Convocation : 1 POU + 39 PM.

La Nécromancie





Les Fantômes

Il se produit deux types de phénomène spectral. En premier lieu, les phénomènes de masse tels que les armées ou les cités spectrales, dont l'apparition et la disparition relèvent de la responsabilité du maître de jeu et des scénaristes.

En effet, ces grandes visions devraient non seulement faire l'objet d'une élaboration distincte, mais devraient aussi être placées dans des décors et des aventures dignes d'elles. En second lieu, les fantômes pris dans leur individualité, dont on peut dire beaucoup de choses tout en gardant une certaine réserve.

Après la mort, la plupart des âmes gagnent les Limbes ou la Forêt des Ames, où elles sont liées à

tout jamais. La Loi et le Chaos perturbent souvent cette organisation, mais elle semble avoir été conçue par la Balance.

Parfois, mais c'est rare, une âme ne se rend pas sur un plan spirituel. Au lieu de cela, elle reste proche d'un objet ou d'un lieu situé sur le plan des Jeunes Royaumes, faisant souvent montre d'une ténacité et d'une intensité obsessionnelles. Quand cela arrive, des phénomènes insolites se produisent dans la région avoisinante ; on dit alors que l'objet ou le lieu est hanté et l'esprit tenace est désigné sous le nom de fantôme.

La création des fantômes n'est pas la preuve d'une intention et d'une influence du Chaos ou de la Loi. Ils sont dans la nature de la Balance et paraissent relever (quoique de façon insolite) des divers processus de la vie. Il semble qu'ils donnent un moyen à la Balance de redresser ses livres de comptes, pour ainsi dire, et de changer aussi bien le passé que le futur.

Les fantômes se forment pour une raison précise. Les maîtres de jeu devraient déterminer, outre le POU et l'INT, l'histoire, les circonstances du décès, et les modes d'expression caractéristiques de chaque fantôme. Il leur faut également définir sans ambiguïté ses buts ou motivations. Ces mobiles constituent la quasi-totalité de la conscience de l'esprit, aussi devraient-ils être établis dès le début. Les fantômes devraient tous être différents.

En général, un lieu ou objet est hanté par un seul fantôme. Si plusieurs ombres occupent un même endroit, les joueurs devraient pouvoir s'en rendre compte.

Caractéristiques Générales

Au début, les fantômes ont tous 3D6 points d'INT et 3D6 points de POU. Bien que la DEX ne s'applique pas aux fantômes, jetez également 3D6 pour déterminer leurs étapes de DEX. Leurs points de magie sont égaux à leur POU et se régénèrent de la même façon que pour les aventuriers. D'ordinaire, les points de POU et d'INT ne sont pas récupérables, mais un très petit nombre de fantômes malveillants peuvent s'attaquer au POU pour en absorber une partie et ainsi se renforcer.

Généralement, les fantômes se manifestent sous une forme transparente et luisante. Ils peuvent imiter les mouvements humains ou flotter au-dessus du sol. Ils apparaissent et disparaissent à volonté et traversent les objets, les êtres, et les bâtiments sans effort ni avertissement apparent.

Ils n'ont pas besoin d'être visibles. Les poltergeists (des fantômes ayant pour caractéristique de déplacer ou de projeter des objets) sont souvent invisibles, de même que les fantômes spécialisés dans la reproduction de bruits importants pour l'accomplissement de leurs desseins. Quand ils disparaissent ou font silence, ils sont simplement inactifs. Ils sont toujours présents car ils n'ont pas d'autre endroit où aller.

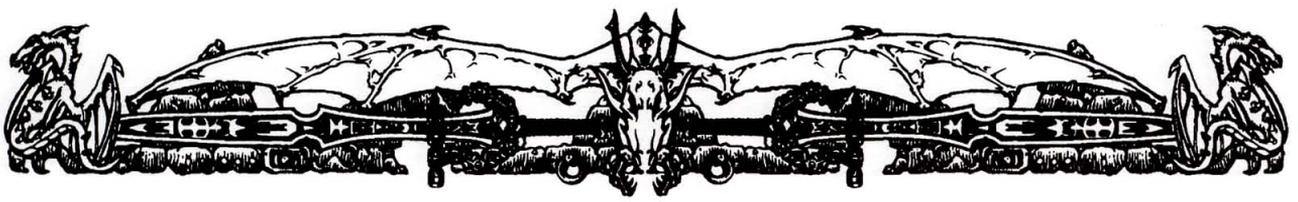
Personnalité

Les fantômes sont tous obsédés... par une motivation assez forte pour interrompre le flux naturel de la Balance, et assez grande pour retoucher le grand livre du Temps. Leurs motivations sont nombreuses. Le désir de venger leur mort est fréquent, ainsi que le besoin de trouver une sépulture décente. Un fantôme avare pourra être attaché à son argent et parfois même tenter de le défendre. La réalisation interrompue par la mort d'une tâche importante pourra constituer un mobile, tout comme le désir de se venger d'une personne précise ou des descendants d'un individu qui aura grandement offensé l'ombre de son vivant. Certains fantômes rejouent constamment la même scène dans l'espoir de mettre quelque chose en mouvement ou une certaine magie ou rituel en application, ou simplement pour être bien compris par un passant.

Le mode d'action de l'obsession est également dicté par les points forts et les faiblesses du fantôme. Un fantôme doté d'une grande INT arrive souvent à satisfaire sa motivation ; il fait également preuve d'ingéniosité dans l'art de créer des phénomènes poussant les vivants à l'aider. Une ombre possédant une forte emprise pourra simplement apparaître et expliquer sa situation.

Mais un fantôme pourvu d'une faible INT risque d'oublier la raison de son obsession et de la poursuivre siècle après siècle. Un fantôme armé d'un grand POU et d'une faible INT pourrait s'avérer un ennemi redoutable pour tous les vivants, alors qu'une ombre au faible POU pourrait être si éphémère et si velléitaire qu'elle ne saura que pleurer ou montrer du doigt sans rime ni raison. Comme les fantômes participent tous de la Balance, ils brûlent tous du désir d'accomplir leur tâche afin de rejoindre enfin les plans spirituels. Cela est conforme aux intentions de la Balance.

La Nécromancie



Pouvoirs et Phénomènes

Il est possible d'utiliser des points de magie pour acheter la quasi-totalité des phénomènes spectraux. Le maître de jeu peut déterminer une table de coût des fantômes s'il le souhaite, mais l'enregistrement des dépenses de points de magie ne paraît important que lors d'une attaque des aventuriers ; pour ce faire, consultez la prochaine subdivision appelée «Attaques». Sinon, l'apparition ou le phénomène devrait être mémorable, intermittent, énigmatique du point de vue de sa signification, et conforme aux buts et origines du fantôme. Face à des phénomènes spectraux en tout genre, la fuite est la seule défense dont le succès soit assuré. Au-delà d'un rayon de cent mètres, le fantôme n'a pas conscience de la présence d'intrus.

Les divers types de phénomène comprennent l'apparition et la disparition d'une ou plusieurs formes spectrales, l'apparition d'un fantôme en armes et armure ou vêtu d'un autre habit spécial, la production de sons en rapport avec l'histoire du fantôme, la répétition d'actes, l'observance de rituels, le déplacement d'objets, la projection de visions ou d'hallucinations, le bombardement de cailloux ou d'autres objets de petite taille, la lévitation d'objets, l'apparition du fantôme à côté d'un objet important, la manipulation de la lumière et de l'ombre, etc. En règle générale, mettez le POU au même niveau que la FOR maximale requise pour l'accomplissement de chaque action.

Attaques

Certains fantômes attaquent les vivants pour des raisons inspirées par leur histoire et leur personnalité. Dans de telles circonstances, le fantôme a toujours l'initiative et peut généralement choisir de cesser d'attaquer. Voici quelques types d'assaut.

• **PM/PM sur la Table de Résistance.** Chaque attaque coûte 1D3 points de magie au perdant. Cet assaut se poursuit habituellement jusqu'à ce que la cible ait quitté la zone de détection du fantôme, ou jusqu'à ce que l'adversaire ait dépensé tous ses points de magie. Dans le premier cas, le fantôme disparaît en attendant de récupérer tous ses points de magie. Dans le second cas, la victime sombre dans l'inconscience et reste sans connaissance tant qu'elle n'a pas récupéré un point de magie. Le but de cette attaque est d'avertir la cible qu'elle n'est vraiment pas la bienvenue ou qu'elle est en danger.

• **Possession Spectrale.** Si la cible dort dans la zone d'effet du fantôme, ou si elle a été vidée de ses points de magie, le fantôme tentera probablement d'en prendre le contrôle. Opposez POU/POU sur la Table de Résistance. La cible se réveille en plein cauchemar (échec) ou tombe sous l'emprise du fantôme pendant un nombre de minutes égal au POU du fantôme (succès). Si ce dernier met la victime en danger, celle-ci a une chance (exprimée sous la forme d'un jet d'Idée) de se réveiller. Les possessions répétées désorientent nettement la

cible, provoquant hallucinations et cauchemars, insomnie et santé mentale défaillante ; elles ne semblent avoir d'autre motivation que la malveillance.

• **POU/POU sur la Table de Résistance.** Il s'agit là d'une attaque puissante que seul un fantôme doté d'un POU supérieur ou égal à 16 est capable de réaliser et ce, dans le but de tuer la victime. Le fantôme procède d'abord à une attaque de PM/PM afin d'évaluer son adversaire. Le perdant s'enlève 1D8 points de magie. Si le fantôme continue d'attaquer, le prochain jet oppose POU/POU sur la Table de Résistance et le vaincu perd 1D3 points de POU. Pour chaque attaque réussie, le fantôme a POU x 1 % de chance d'absorber un des points de POU de son adversaire. Si la cible possède également un POU supérieur ou égal à 16, elle bénéficie du même type de pourcentage de chance d'absorber un des points de POU du fantôme, mais peut choisir à la place de se retirer du combat en détalant les jambes à son cou. La perte de tous les points de POU provoque la mort de la cible (qui, elle aussi, se met probablement à hanter l'endroit). Si un fantôme perd tous ses points de POU, il se dissipe et cesse d'exister dans tous les sens du terme.

Fantôme Type, Une Ame Obsédée

Caractéristiques	Jets	Moyennes
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
Points de Vie		Aucun
DEP	Flotter	8 maxi.

Bonus aux Dégâts : aucun

Armes : PM/PM, cible perd au moins 1D3 points de magie ; *Possession Spectrale*, dégâts spéciaux ; *POU/POU*, fantôme de POU 16 et plus uniquement, dégâts spéciaux

Compétence : Phénomène Spectral 100 %, conformément à l'histoire et au but de l'entité.

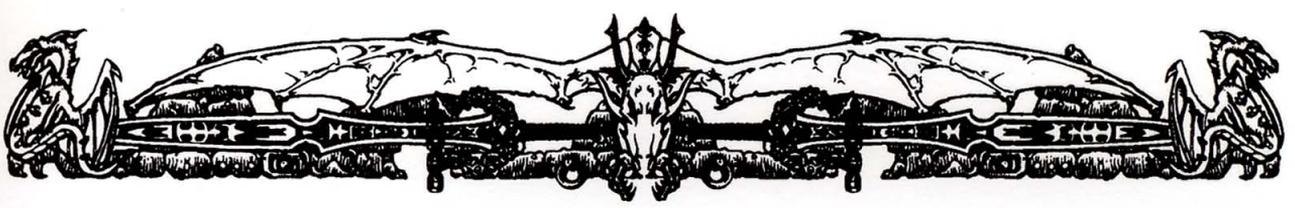
Les Goules

Il existe plusieurs sortes de goules. Certaines aiment le goût de la chair fraîche humaine et d'autres préfèrent enterrer leurs victuailles pour les faisander. Les humains, naguère normaux, devenus avides de chair humaine prennent un aspect brutal et dégénéré et finissent par ressembler à des goules. Les entités démentes qui sommeillent dans le détestable pays d'Org sont très certainement des goules, quoiqu'elles se comportent plus comme des zombies.

Les goules traitées dans ces lignes sont, au début, des esprits qui rôdent aux frontières des Limbes. Elles sont semblables à des spectres, possédant 4D8 points de POU et 2D8

La Nécromancie





points d'INT. Elles se nourrissent des imprudentes âmes humaines qui quittent le tourbillon virevoltant et gémissant des âmes pour se soustraire à la douleur et à la peine. Isolées aux confins du royaume intemporel, ces dernières font des proies faciles.

Dans les Limbes, les goules portent des attaques de POU/POU pour absorber leur cible. Il s'agit là de leur nourriture ; l'absorption de POU ne les rend pas plus fortes.

Pour créer une version terrestre de ces goules, le sorcier doit d'abord capturer et rendre inconscient un hôte humain adéquat. Il lui faut alors ouvrir un passage menant aux Limbes et attirer l'un des esprits-goules de cet endroit en jetant Convoquer une Goule.

Lorsqu'un hôte matériel lui a été offert, l'entité déclenche une attaque de POU/CON sur la Table de Résistance. Si cette dernière échoue, l'hôte éjecte la goule, laquelle s'enfuit de ce plan. Si l'attaque est réussie, la goule poursuit son action jusqu'à ce qu'elle ait vidé l'hôte de tous ses points de CON ; cette perte provoque la mort de ce dernier.

Le POU et l'INT de la goule animent ensuite le corps de la victime. Les FOR, CON, et TAI précédentes de l'hôte sont étendues à la nouvelle goule ; les DEX et DEP précédents sont réduits de moitié. La caractéristique APP s'étiolle rapidement au fur et à mesure que le corps prend une teinte blanche lépreuse et que le visage revêt une expression inhumaine.

Lorsqu'elle s'empare de l'hôte, la nouvelle goule perd tous les souvenirs, connaissances magiques, et compétences de ce dernier ; toutefois, elle acquiert les compétences notées ci-après. Elle est désorientée, faible, extrêmement affamée, et arrive à maturation en près de deux semaines. Elle devient alors le fidèle serviteur du nécromancien. En moyenne, la goule doit se repaître de 8 points de CON par semaine, ce qu'elle fait en dévorant un être vivant. Si elle n'y parvient pas,

elle perd ses points de CON au même rythme. Si sa CON tombe à zéro, l'esprit famélique regagne les Limbes. Ces mécanismes représentent une alternative à ceux que vous trouverez dans le livre de règles Elric.

Goule, esprit arraché aux Limbes

Caractéristiques*	Jets	Moyennes
FOR	-	celles de l'hôte
CON	-	celles de l'hôte
TAI	-	celles de l'hôte
INT	2D8	9
POU	4D8*	18
DEX	-	celles de l'hôte
Points de Vie		-
DEP	1D8	5 maxi.

* *originaires des Limbes, plus 1 pour la contribution du convocateur.*

Bonus aux Dégâts : -

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 1D8 ; *Lutte* 30 %, dégâts spéciaux ; *Drainage de CON*, 1D3 points par round, automatique si la goule touche.

Armure : aucune, mais la goule est insensible aux effets des Blessures Graves et autres lésions du même genre : elle agit normalement jusqu'à la perte de tous ses points de vie.

Compétence : Chercher 50 %.

Pts de Magie Nécessaires à sa Convocation : 1 POU + 22 PM.

Les Liches

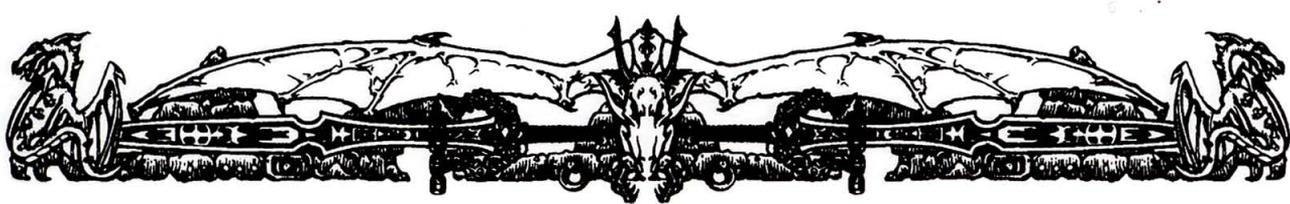
Les liches vouent leur âme et leur service au Chaos en échange du prolongement de leur vie. Le sort nécromantique Don Eternel de Chardros permet de passer ce pacte impie avec le dieu de la mort.

Du fait de sa force, une liche peut diriger de nombreux serviteurs humains ou démoniaques. Usant de magie pour ressusciter à maintes reprises, son aspect cadavérique s'accroît chaque fois qu'elle est détruite. Sa peau sèche à la laideur croissante, ses yeux luisants, ses mains noueuses, et son sourire en voie de décomposition font qu'il est impossible de ne pas la reconnaître ou de l'oublier. Ses désirs et son comportement sont puissants et obsessionnels. La convoitise et le pouvoir sont ses seuls buts.

Quand les points de vie d'une liche tombent à zéro, enlevez-lui un point de POU permanent et redonnez-lui le maximum de points de vie. Vidée de tout son POU, elle meurt, et Chardros réclame son âme. Si elle descend à POU 15 ou moins, elle perd l'usage de la magie. Points de Suture, Soins, et les autres sorts du même genre ne lui apporteront aucune aide, contrairement à Médecine Rudimentaire.

La Nécromancie





Une liche ne peut être affectée de façon permanente par le sort Ame de Chardros (voir le livre de règles) ni être convoquée. Ses caractéristiques, ses compétences, sa limite d'INT, et ses autres éléments généraux restent identiques à ce qu'ils étaient du temps de sa forme humaine (ou melnibonéenne) ; seule la façon dont elle récupère ses points de vie est différente.

Au début, la liche possède les caractéristiques, les compétences, et les connaissances magiques dont elle disposait de son vivant. Son Pouvoir et sa magie devraient augmenter au détriment de tout le reste. Une liche s'approprie généralement les atours de la royauté : une couronne, un sceptre, une dague sertie de bijoux, voire une antique épée enchantée à la magie puissante. Sa cour sera dépourvue de pairs et se composera uniquement d'esclaves rampants.



Les Momies

A Pan Tang, les sorciers ont pour habitude de momifier leurs serviteurs décédés et de les animer pour prolonger leur servitude. Si un nécromancien de Melniboné crée une momie, il la déguise en la parant de masques élégants et de toges majestueuses, protégeant ainsi la délicate sensibilité des autres Melnibonéens. Toutes les méthodes de préservation peuvent convenir : l'embaumement, le séchage, ou le salage par exemple. Il n'est pas obligatoire d'envelopper la momie de bandages (mais si elle est effectivement recouverte de bandes, ajoutez 1D3 points de dégâts par round quand elle prend feu). Le maître de jeu décide du temps nécessaire à la momification. Semblables à des téguments, les tissus de la momie lui fournissent l'équivalent de 5 points d'armure.

Pour en créer une, il faut utiliser le sort Ressusciter une Momie. Comme pour les autres morts-vivants, les caractéristiques corporelles sont déterminées par la dépense de points de magie. Les compétences fournies font partie intégrante de la momie et ne coûtent donc rien. Aucune nouvelle compétence ne peut être ajoutée ou apprise, et celles proposées n'augmentent jamais. Même si la momie connaissait la magie dans sa vie antérieure, elle est à présent incapable de l'utiliser.

Les momies sont intelligentes et comprennent des instructions complexes. Elles jouissent de leur libre arbitre et peuvent accomplir des tâches compliquées. Leurs tissus préservés rendent tout mouvement agile difficile et tout mouvement prolongé douloureux. Les fonctions sexuelles, la capacité de manger et d'excréter, et la régénération des tissus ne se produisent plus. Les momies aiment rarement leur condition et souhaitent généralement en finir vite. La première fois qu'une momie obtient 00 comme résultat à un jet de compétence, elle ne peut plus tolérer son état de dépression et de frustration ; elle utilise donc tous les moyens disponibles pour se détruire.

Momie Moyenne, agent intelligent

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8	22-23
CON	4D8	18
TAI	3D6*	10-11
INT	3D8	13-14
POU	2D8-1	8
DEX	1D8+2	6-7
Points de Vie		14-15
DEP	1D8	6 maxi.

Bonus aux Dégâts : +1D4.

Armes : Bagarre 50 %, dégâts 1D8+MD ; Lutte 30 %, dégâts spéciaux.

Armure : 5 points dus à sa peau durcie.

Compétences : Déplacement Silencieux 60 %, Pister 40 %.

Pts de Magie Nécessaires à sa Convocation : 1 POU + 19 PM.

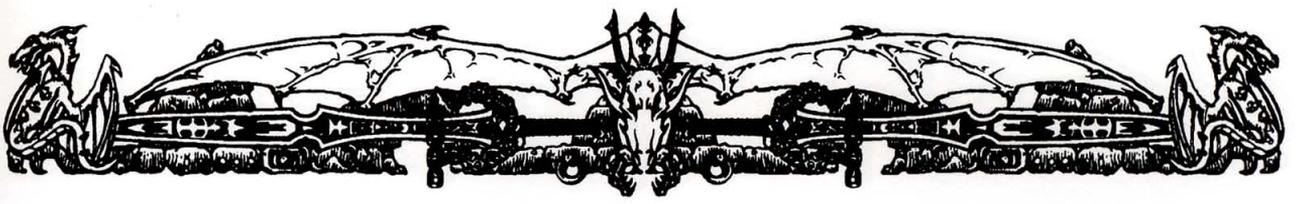
Les Squelettes

Un squelette ressemble beaucoup à un zombie, si ce n'est que la capacité à résister aux dégâts de ce dernier est remplacée par une vitesse et une dextérité accrues. Les sorciers de Pan Tang semblent préférer les squelettes aux zombies ; peut-être est-ce dû au fait que les squelettes suivent mieux les ordres ou qu'ils peuvent utiliser des armes et des armures ordinaires. Ces deux types de morts-vivants sont créés à partir de cadavres.

Le squelette doit être dépouillé de toute chair, suite à quoi le nécromancien joint les articulations de ses os en nouant des cordons rouges. Ce dernier jette ensuite le sort Animer un

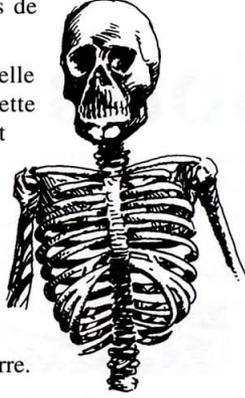
La Nécromancie





Squelette pour doter la créature de ses caractéristiques et compétences, opération similaire pour tous les autres morts-vivants. Il doit dépenser un point de POU auquel s'ajoute le nombre de points de magie requis pour définir l'entité.

On peut employer n'importe quelle bête ou espèce pour créer un squelette animé ; les maîtres de jeu devraient désigner des coûts différents pour les squelettes de très grande ou de très petite taille. Pour utiliser des armes, le squelette doit être pourvu de mains. En l'absence d'armes, il a 10 % de chance de se casser un poignet ou un bras à chaque round passé à employer la compétence Bagarre.



Squelette, serviteur sinistre

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d8	13-14
CON	-	-
TAI	3D8	13-14
INT	-	3
POU	-	1
DEX	3D8	13-14
Points de Vie		14
DEP	1D8	7 maxi.

Bonus aux Dégâts : aucun

Armes : *Epée Large* 40 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Petite Massue* 40 %, dégâts 1D6+MD ; *Bagarre* 40 %, dégâts 1D3+MD

Armure : aucune, mais les armes ne peuvent ni empaler ni provoquer des dégâts critiques. La magie occasionnant des dégâts physiques affecte normalement les squelettes.

Compétences : aucune autre.

Pts de Magie Nécessaires à sa Convocation : 1 POU + 24 PM.

Les Zombies

Parfois, les cultes de la mort et les nécromanciens utilisent des zombies en guise de gardes ou lors d'exhibitions macabres de leurs pouvoirs magiques. Les zombies sont difficiles à vaincre car ils continuent d'agir normalement jusqu'à leur dernier point de vie. Puis, quand celui-ci leur est ôté, ils s'effondrent, se contorsionnent, et se décomposent rapidement. Les armes d'empale n'infligent qu'un point de dégâts à soustraire aux points de vie de la créature. Les autres armes occasionnent toutes la moitié des dégâts obtenus aux dés, à l'exception des enchantements et des armes démoniaques (divisez les dégâts physiques de l'arme par deux, puis appliquez les dégâts magiques en entier).

Exemple : Chugol de Pan Tang est attaqué par un zombie. Il est armé d'une grande massue, sur laquelle il a jeté le sort *Marteau Infernal* (dépensant, pour ce faire, 2 points de magie). Il touche et obtient 6 aux dégâts (1D8), ce qui, divisé par deux, donne 3. Il ajoute ensuite les 2 points de dégâts du sort *Marteau Infernal* pour un total de 5 points. Si Chugol possède un modificateur aux dégâts positif, il jette les dés correspondants et ajoute la moitié du résultat ainsi obtenu aux 5 points précédents.

Le sort de création du zombie exige que le corps utilisé soit assez complet pour marcher. Le nécromancien détermine les caractéristiques de ce dernier et fournit un point de POU pour le stimuler. Pour qu'un zombie soit complet, il faut dépenser quatorze points de magie. Ses compétences sont identiques et n'augmentent pas.

Une fois créé, le corps se décompose inexorablement au rythme d'un point de vie par semaine. Comme les semaines passent, la créature se déplace et agit avec une difficulté croissante avant de s'effondrer en une masse putride ; il faut alors l'enlever ou la détruire.

Les zombies sont dépourvus de volonté et suivent les ordres du sorcier à la lettre. Il est possible de relier un zombie à un nouveau maître, mais le créateur de l'entité doit autoriser ce transfert. Le nouveau propriétaire doit sacrifier un point de POU, mais il n'a pas besoin de posséder un score de Pouvoir supérieur ou égal à 16. Le maître de jeu peut déterminer les faiblesses spéciales qui arrêtent ou détruisent un zombie. Ceux-ci sont cannibales et se laissent souvent distraire par une nourriture arrivant à propos.

Zombie, serviteur dénué d'intelligence

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D8	18
CON	4D8	18
TAI	3D6*	13-14
POU	-	1
DEX	2D8	9
Points de Vie		16
DEP	1D8	5 maximum

* Taille maximale possible

Bonus aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Morsure** 30 %, dégâts 1D6* ; *Grande Massue** 20 %, dégâts 1D8+MD

* mettez les dégâts de l'attaque en rapport avec le pourcentage de compétence conformément à la Table des Jets.

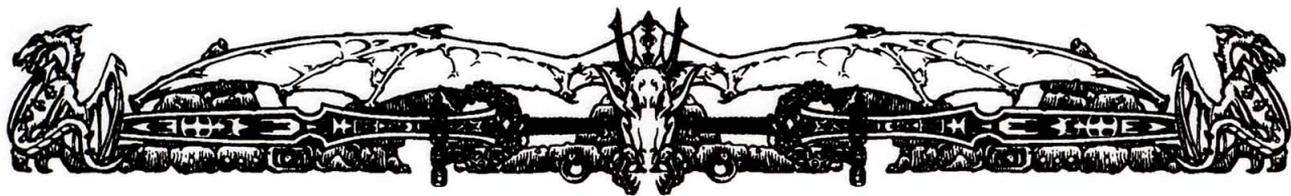
Armure : aucune, mais les armes d'empale n'infligent qu'un point de dégâts et toutes les autres occasionnent la moitié des dégâts obtenus aux dés + les dégâts du sort (le cas échéant).

Compétences : aucune autre.

Pts de Magie Nécessaires à sa Convocation : 1 POU + 20 PM.

La Nécromancie





Les Sorts



Plus de cinquante nouveaux sortilèges, quatre charmes de la Loi tirés du supplément La Nef des Fous, et une table reprenant tous les sorts publiés, exceptés ceux, rares et puissants, des Incantations Après la Mort.

Vous trouverez dans ce chapitre des commentaires, des restrictions, et des extensions portant sur le livre de règles, ainsi que de nouveaux points de règles ; toutes ces précisions s'appliquent aux nouveaux sorts sans exception. Quand ils créent leur personnage, les joueurs devraient consulter leur maître de jeu avant de choisir un sort. Celui-ci pourra leur refuser ou limiter l'accès à certains des charmes décrits dans ce chapitre.

«Oui, mais la sorcellerie, ce n'est pas seulement cela [le fait d'appeler]. C'est aussi des psalmodies, des symboles, des rites de toutes sortes. Du moins était-ce cela jadis.»

- Elric, *Elric des Dragons, II, 1.*

Les Sorts Chaotiques de ce Chapitre

Adresse de Cran Liret, Affliction, Amitié Animale, Assimiler Personne, Assimiler Substance, Babillage, Brouiller, Cap sur les Sphères, Compréhension, Démangeaison, Ecu de Mabelode, Effacer, Enfer Partagé, Epier, Etreinte de Grome, Etreinte de Kakatal, Etreinte de Lassa, Etreinte de Straasha, Evaluer Gamin, Faiblesse de Hionhurn, Faiblesse de Mabelode, Fatigue, Fracasser, Grâce d'Arioch, Guérison Rapide, Ignorance de Slortar, Léthargie de Vezhan, Lueur Grondante, Maladresse de Xiombarg, Orienter Air, Orienter Eau, Orienter Feu, Orienter Terre, Porte du Chaos, Présage, Proscrire Tumulte, Ruse de Cran Liret, Sommeil Captif, Rêve d'Amour Empoisonné, Souffle de Mort, Souillure, Supplice, Terre Absorbante, Terreur, Tombe d'Ebène, Transe Curative, Vide de Chardros.

Les Sorts de la Loi de ce Chapitre

Contribuer à la Vérité, Dédain de la Loi, Morale, Prix de la Loi, Reflet de la Loi, Restreindre Démon, Sommeil de la Loi, Vérité de l'Amour, Volonté de Fer, Volonté de Theril.

Sorts Choisis

Adresse du Cran Liret (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, ce sort augmente de 20 % l'effet de Tour de Passe-Passe, de Dissimuler un Qbjet, ou de Crocheter. Le sorcier choisit la compétence affectée. L'effet dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Affliction (4)

Portée : toucher

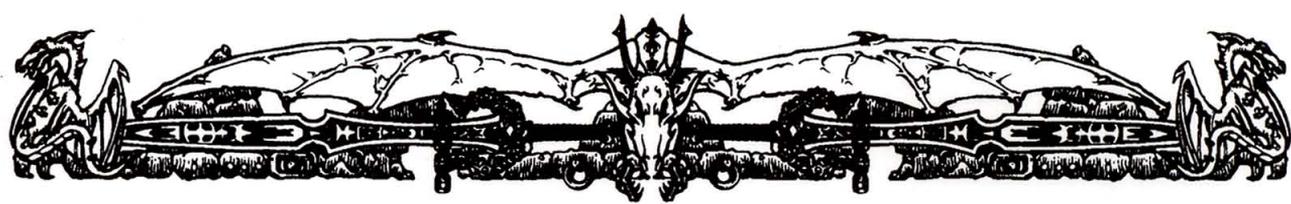
Chaotique

Ce sort s'utilise sur n'importe quelle arme. Les dégâts infligés par une arme ensorcelée laissent des plaies suppurantes qui guérissent lentement : 1D2-1 points de vie par semaine. Tout effort produit par la victime avant la guérison complète des plaies provoque leur réouverture, occasionnant ainsi 1D8 points de dégâts supplémentaires.

Si le sort Soins est jeté sur une de ces blessures, le sorcier doit d'abord réussir un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance ; s'il le rate, Soins reste sans effet et les points de magie dépensés pour son incantation sont perdus. Par souci de commodité, la valeur passive est POU 16. La compétence Médecine Rudimentaire n'a aucun effet sur ce sort. La faculté Points de Suture agit normalement.

Les Sorts





Amitié Animale (3)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort établit une relation de confiance entre le sorcier et l'animal de son choix. Ce dernier apprend rapidement des ordres simples portant sur les lieux à visiter et les personnes rencontrées en compagnie du sorcier.

Celui-ci doit connaître le sort Convoquer Seigneur des Bêtes / Seigneur des Plantes, et le nom du Seigneur des Bêtes gouvernant l'animal, lequel doit être présent lors de l'incantation. Le sorcier ne peut avoir qu'un seul ami animal à la fois. Ils peuvent être séparés par de grandes distances et pendant plusieurs jours ou semaines, mais ils se sentent de plus en plus mal à aise et irritables comme la période de séparation se prolonge. Dans une foule, ils peuvent se trouver sans se tromper. Ce sort dure aussi longtemps que la bonne volonté et les bons traitements se poursuivent, jusqu'à ce que le sorcier le jette sur un autre animal, ou que la mort mette un terme à la relation.

Assimiler Personne (4)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort permet à la cible de reproduire l'apparence exacte d'une autre personne. Le visage de la cible remue et joue tel du mastic, ses cheveux s'agrandissent ou se raccourcissent et changent de couleur, etc. Sa TAI apparente se modifie également pour s'accorder à son déguisement. Les sorts, compétences, et autres caractéristiques du sorcier restent les mêmes, ainsi que sa TAI réelle, ses points de vie, et autres. Si la cible est touchée par une autre personne, le faux-semblant se met à luire et disparaît. Ce sort dure un nombre de minutes égal au POU du sorcier.

Assimiler Substance (4)

Portée : toucher

Chaotique

L'apparence d'un objet inanimé change par magie. Une section de mur peut être modifiée afin de ressembler à une porte, un livre peut devenir une boîte, des pièces de monnaie prendre l'aspect de gemmes. Mais l'objet reste identique à lui-même au toucher, au goût, etc. La TAI relative de l'objet reste la même, aussi les modifications plausibles sont-elles limitées. Le sort dure un nombre de minutes égal au POU du sorcier, après quoi l'apparence de l'objet redevient normale. La TAI maximale affectée par Assimiler Substance est Taille 18.

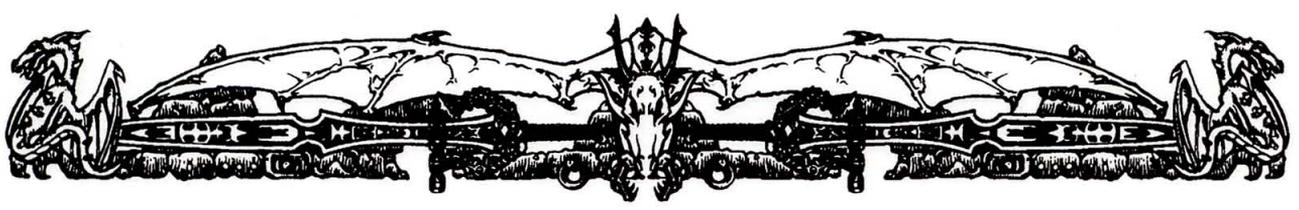
Babillage (1)

Portée : vue

Chaotique

Pendant toute sa durée, ce sort contraint la cible à parler en charabia chaque fois qu'elle prend la parole, tout en la persuadant qu'elle s'exprime normalement. Le sorcier doit réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance pour déclencher les effets du sort.





Brouiller (2)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort dénature et mélange les inscriptions manuscrites de façon à les rendre illisibles. Son application affecte une carte, un livre, un mur couvert de graffitis, etc. Pour lire l'objet affecté, il faut jeter Brouiller une seconde fois afin d'annuler les effets de la première utilisation, ce qui redonne son aspect original au texte que les sorciers soient les mêmes ou non. L'effet de ce sort dure 1D8 jours. Brouiller n'agit pas sur les runes.

Cap sur les Sphères (15)

Portée : personnel

Chaotique

Le sorcier envoie son esprit sur le plan de son choix, y compris le royaume du Chaos. Il a une vision longue de plusieurs jours durant laquelle il traverse des abîmes nocturnes jonchés d'étoiles, et sonde des gouffres sans fond qu'hantent des entités et des rêves horribles et merveilleux. Seuls les alliés du Chaos peuvent atteindre la demeure des Seigneurs de l'Entropie, et seuls les alliés de la Loi peuvent gagner les Terres de la Perfection.

Le corps du sorcier reste derrière, plongé dans un coma et incapable d'agir. Le sorcier a conscience de son corps physique et sait donc s'il est blessé, malade, affamé, assoiffé, déplacé, etc. Il doit rentrer chez lui avant de pouvoir utiliser son corps pour quoi que ce soit, y compris pour user de magie.

Sur le plan qu'il a choisi, le sorcier apparaît sous la forme d'un être matériel typique du plan en question. Toutefois, il ne peut affecter le monde qui l'entoure de façon physique, ni être lui-même affecté par ce dernier. Il ne peut ramasser aucun objet, les armes ne lui infligent aucun dommage, et il passe à travers les murs.

Quand il se trouve sur un autre plan, considérez le sorcier comme un esprit incapable d'utiliser la Table de Résistance ou de porter des attaques. Il peut user de magie, mais certains sorts pourront ne pas opérer ou agir de façon différente qu'à l'accoutumée. Il récupère ses points de magie normalement. Les sorts d'attaque ne lui font rien, à l'exception de ceux qui affectent l'esprit (POU ou INT). Il est impossible de mettre le Cap sur les Sphères dans son propre plan.

«Même les Seigneurs de Melniboné, les plus intelligents et les plus divins des mortels, n'ont guère appris qu'à manier les éléments à l'aide de rituels, d'invocations, et de charmes - sans jamais comprendre la nature de ce qu'ils manipulaient. Là, les Seigneurs d'En-Haut les dépassent, et de loin.»

- Elic le Nécromancien, IV.

Compréhension (1)

Portée : toucher

Chaotique

Le sorcier comprend et parle une langue que, par ailleurs, il ne connaît pas du tout ou fort peu. Le niveau de compétence nominal accordé par ce sort est de 20 %. Compréhension annule également les effets de Babillage dans l'esprit de l'interlocuteur.

Contribuer à la Vérité (1)

Portée : vue

Loi

Le sorcier vainc la cible en réussissant un jet de POU/POU sur la Table de Résistance. Dans ce cas, la victime se sent obligée de dire la vérité en réponse à une question ou sinon, de détourner le regard et de rester silencieuse. La cible ne réalise pas qu'elle peut tromper ou dire un mensonge, sauf si le sort accompagnant la question a échoué.

Si la victime choisit de parler, elle essaie de fournir une réponse aussi exhaustive que la question l'exige, mais ne prononce jamais plus de quelques phrases. Chaque question nouvelle ou visant à approfondir la réponse précédente entraîne le jet d'un nouveau sort et le sacrifice d'un autre point de magie.

Dédain de la Loi (1)

Portée : toucher

Loi

Seuls des alliés de la Loi peuvent connaître ou utiliser ce sort. Grâce à la réussite d'un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance, Dédain de la Loi abrège la durée du prochain sort jeté sur la cible, lequel ne durera qu'un round de combat. Dédain de la Loi prend fin une fois le sort adverse écourté.

Démangeaison (1)

Portée : toucher

Chaotique

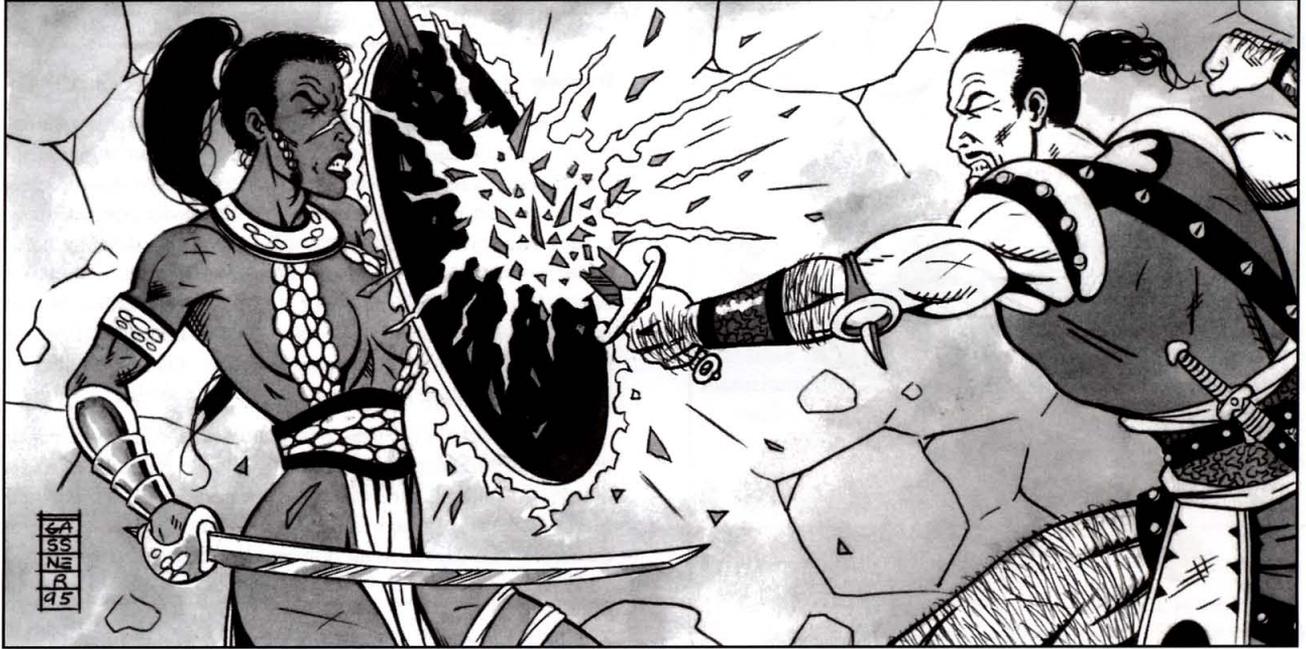
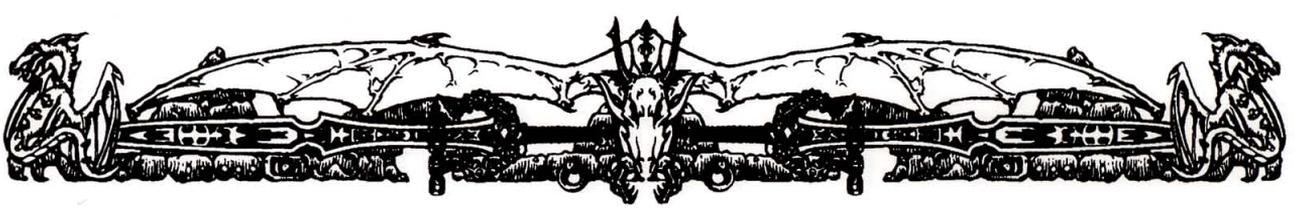
Le sorcier doit réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance avant que le sort puisse faire effet. Démangeaison donne l'impression à la cible que son corps la brûle ou la démange de la tête aux pieds, comme si elle était piquée par des dizaines ou des centaines de moustiques et de puces.

Si le personnage réussit un jet de D100 inférieur ou égal à POU x 2, il peut agir autrement qu'en se grattant pendant le round en cours.

Les armures, le fait de s'immerger dans l'eau, le recours à Soins ou à une autre forme de magie, etc., n'ont aucun effet : la Démangeaison est toute-puissante. Ce sort dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Les Sorts





Ecu de Mabelode (8)

Portée : personnel Chaotique

Le bouclier du sorcier prend l'aspect d'une surface plane noire reluisant de force. Ce sort produit deux effets extraordinaires : (1) le bouclier matériel ne perd aucun point de structure tant que le sort reste actif, et (2) l'arme qui l'attaque perd 2D8 points de structure quand le jet de parade du bouclier se traduit par un succès critique ou une empale. Ecu de Mabelode dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Effacer (2)

Portée : toucher Chaotique

Le sorcier efface ou restaure une inscription architecturale, un bas-relief, une frise, ou tout ouvrage similaire du moment qu'il est fait de pierre ou de métal. La durée d'une inscription reconstituée est permanente.

Enfer Partagé (1-3)

Portée : toucher Chaotique

L'attaquant reçoit la moitié de chacun des points de dégâts qu'il inflige à la cible de ce sort. Ces dommages englobent la magie. Le joueur attaquant ne peut ni les parer ni les esquiver ; à la place, il effectue un jet de PM/PM sur la Table de Résistance. S'il le réussit, il n'essuie aucun dégât. S'il le rate, divisez les dommages qu'il inflige par deux et appliquez-les lui (en arrondissant au chiffre supérieur). Cet effet dure aussi longtemps que le sort. Ne tenez aucun compte des résultats n'affectant pas les points de vie.

Epier (4)

Portée : personnel Chaotique

Pendant toute la durée du sort, le sorcier observe des événements se déroulant n'importe où dans les Jeunes Royaumes. Pour ce faire, il regarde une surface claire, comme un bassin d'eau immobile, un miroir, une lentille optique, ou une boule de cristal. Il ne peut voir ni le futur, ni le passé, ni un autre plan. Les événements perçus se produisent en temps réel pendant une période maximale de POU minutes. Le sorcier doit avoir une certaine connaissance de la personne ou de l'endroit épié. Il ne peut entendre les sons. Vue de Sorcière peut détecter la présence du sort Epier, et Abrogation de la Magie (4) l'annuler.

Etreinte de Grome (4)

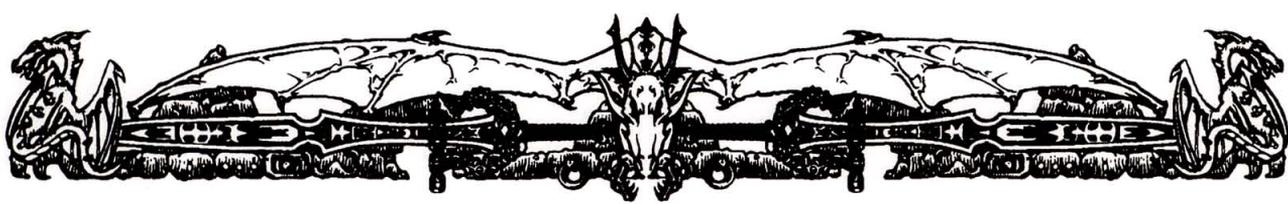
Portée : toucher Chaotique

Theleb K'aarna jette ce sort pour échapper au Noeud Coulant de Chair de Myshella. Roche et poussière engouffrent littéralement la cible et la tirent sous la surface (seule la poussière ou la roche peut absorber une personne ou un objet, le métal affiné en est incapable). Celle-ci peut respirer normalement et se cacher sous terre pendant toute la durée du sort, mais elle ne peut se déplacer. Lorsqu'elle est ramenée à la surface, elle se retrouve à cent mètres environ de l'endroit qu'elle occupait au départ.

Si la victime n'est pas consentante, le sorcier doit réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance avant que le sort puisse faire effet. Sur un résultat de 00, Grome n'apprécie pas cet usage de la magie et fait vœu de se venger du sorcier. Ce sort dure un nombre de rounds de combat égal au POU de ce dernier.

Les Sorts





Etreinte de Kakatal (4)

Portée : toucher

Chaotique

A proximité d'un grand feu, la cible se retrouve soudainement engloutie dans les flammes sans pour autant subir de dégâts ou éprouver un sentiment d'inconfort. Elle respire normalement et peut même rester au coeur du brasier pendant toute la durée du sort. Cela dit, l'incendie en question doit être naturel et non magique ; Kakatal ne peut offrir de protection contre la magie. Contrairement à Etreinte de Grome, ce sort permet à la cible de se mouvoir ; il serait donc profitable de sortir des flammes avant la fin du sort. Quand ce dernier s'achève, la cible se retrouve là où elle s'est rendue.

Si la victime n'est pas consentante, le sorcier doit réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance avant que le sort puisse faire effet. Sur un résultat de 00, Kakatal n'apprécie pas cet usage de la magie et fait vœu de se venger du sorcier. Ce sort dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Etreinte de Lassa (4)

Portée : toucher

Chaotique

Sans subir le moindre dommage, la cible se retrouve soudainement soulevée par un grand vent à plusieurs milliers de mètres du sol ou de la mer. Elle respire normalement et n'éprouve aucune sensation d'inconfort, si ce n'est la terreur d'être suspendue dans les airs sans support visible. Quand le sort s'achève, la cible se retrouve à l'endroit qu'elle occupait avant d'être sujette aux effets d'Etreinte de Lassa.

Si la victime n'est pas consentante, le sorcier doit réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance avant que le sort puisse faire effet. Sur un résultat de 00, Lassa n'apprécie pas cet usage de la magie et fait vœu de se venger du sorcier. Ce sort dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Etreinte de Straasha (4)

Portée : toucher

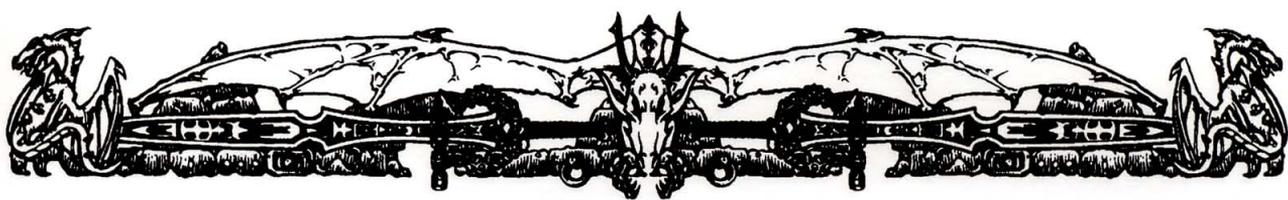
Chaotique

Ce sort agit uniquement quand la cible se trouve dans ou sur une masse d'eau. Selon son désir, cette dernière est soit portée par les vagues, soit conduite sous l'eau par un grand courant et ce, sans subir de dégâts ou éprouver de sentiment d'inconfort. Elle respire normalement et peut rester immergée jusqu'à la fin du sort. Lorsque ce dernier s'achève, la cible regagne l'endroit où elle se trouvait au départ.

Si la victime n'est pas consentante, le sorcier doit réussir un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance avant que le sort puisse faire effet. Sur un résultat de 00, Straasha n'apprécie pas cet usage de la magie et fait vœu de se venger du sorcier. Ce sort dure 1D8 minutes.

Les Sorts





Évaluer Gamin (1)

Portée : toucher

Chaotique

Le sorcier peut estimer la valeur potentielle des enfants et adolescents de moins de 15 ans. Le sort lui révèle que seul un jeune sur dix aura la possibilité de devenir un adulte important ; la vie montre que seul un de ces élus sur dix parviendra effectivement à quelque chose. Par conséquent, si le sorcier s'est lié d'amitié avec les bons gamins, ceux-ci lui accorderont des faveurs quand ils le pourront. Au fil des décennies, il pourra devenir un des membres influents de la ville ou de la région sans trop d'effort.

Pourtant, à un moment donné, il s'apercevra qu'aucun jeune n'est destiné à un grand avenir, ne serait-ce que potentiel, et ne verra plus le sort désigner quiconque comme étant spécial. Cette indication est un présage de la fin du monde, au cours de laquelle tous mourront.

Faiblesse de Hionhurn (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Réduit la CON effective de trois points par point de magie dépensé pendant toute la durée du sort. Cette réduction de CON entraîne aussi une diminution momentanée des points de vie et augmente la sensibilité au poison, à la maladie et autres maux, de la cible. Si celle-ci n'est pas consentante, le sorcier effectue un jet de PM/PM sur la Table de Résistance pour déterminer les effets du sort. Si sa CON tombe à zéro, la victime devient incapable de bouger jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Si l'aventurier désire infliger la réduction maximale de neuf points, le joueur de la cible jette un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos lui ont joué un mauvais tour et rendu la perte permanente. Pour compenser, il peut ajouter trois points aux caractéristiques de son choix (excepté la CON). Ensuite, Faiblesse de Hionhurn n'affecte plus la victime, qui ne peut pas davantage l'utiliser.

S'ils disposent du même nombre de points de magie, Faiblesse de Hionhurn et Cornes de Hionhurn s'annulent mutuellement. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Faiblesse de Mabelode (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort réduit les effets de la caractéristique FOR de trois points par point de magie dépensé et ce, pendant toute sa durée. Si la cible n'est pas consentante, le sorcier effectue un jet de PM/PM sur la Table de Résistance pour déterminer la réussite du sort. Cette diminution temporaire risque aussi d'entraîner celle du modificateur aux dégâts et d'affecter la capacité à manier une arme du personnage (vérifiez la FOR et la DEX minimales nécessaires à chaque arme). La perte de tous les points de

FOR rend la victime invalide pendant toute la durée du sort : elle est incapable de combattre ou de se défendre, et ne peut jeter de sort qu'après avoir réussi un jet de Chance.

Si l'aventurier désire infliger la réduction maximale de neuf points, la cible du sort jette un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs de l'Entropie lui font une farce cruelle et rendent la perte permanente. En guise de récompense, le joueur peut ajouter trois points aux caractéristiques de son choix (excepté la FOR). Ensuite, Faiblesse de Mabelode n'affecte plus l'aventurier, qui ne peut pas davantage l'utiliser.

S'ils disposent du même nombre de points de magie, Faiblesse de Mabelode et Tendon de Mabelode s'annulent mutuellement. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Fatigue (1)

Portée : vue

Chaotique

Le sorcier inflige une fatigue irrésistible à la cible, doublant ainsi ses chances de réaliser une maladresse. En outre, il fait chuter les multiplicateurs des jets de Charisme, de Dextérité, d'Idée, et de Chance de x 5 à x 2. Si la victime parvient à se reposer (pas de combat, de déplacement, ni d'utilisation de la magie) pendant 1D8 rounds de combat, l'effet du sort prend fin. Sinon, Fatigue possède une durée standard.

Fracasser (3)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort rend un objet ou une surface cassant. Il peut couvrir un nombre de mètres carrés inférieur ou égal au POU du sorcier. Ensuite, il suffit d'assener un coup de pied, d'épée, de marteau, ou autre, à l'objet ou à la surface en question pour qu'il ou elle vole en éclats et tombe en poussière. Si la zone affectée est épaisse, par exemple le mur d'une caverne, la portion fracassée ne dépasse pas un mètre de profondeur. L'utilisation de plusieurs sorts d'affilée augmente l'épaisseur ainsi creusée.

Si l'objet visé appartient à quelqu'un (un bouclier, par exemple), le sorcier doit d'abord opposer ses points de magie à ceux du propriétaire sur la Table de Résistance.

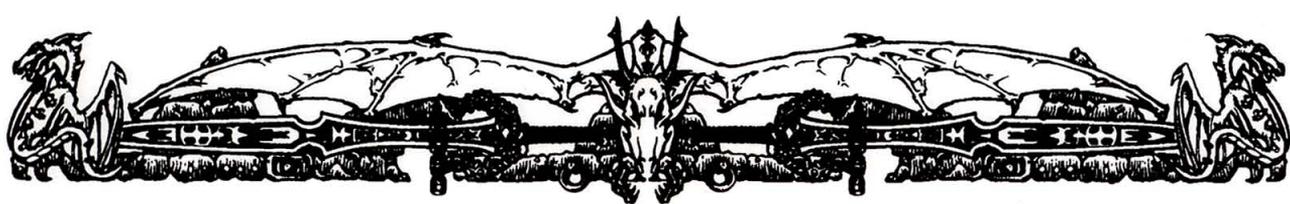
Ce sort n'agit pas sur la chair morte ou vivante, sur les enchantements, sur les démons, ou sur les objets habités d'un démon. L'effet d'une ou plusieurs utilisations de Fracasser peut être contré par l'application d'autant de sorts de Réparer. Abrogation de la Magie ne produit aucun effet sur Fracasser.

«La sorcellerie, du moins dans votre esprit, n'est qu'une chose grossière qui peut permettre d'entrevoir les forces véritables qui existent dans l'univers.»

- Elic le Nécromancien, I.

Les Sorts





Grâces d'Arioch (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, ce sort réduit temporairement les effets de la caractéristique APP de trois points. Cette diminution d'APP entraîne celle du jet de Charisme. Si la cible n'est pas consentante, opposez PM/PM sur la Table de Résistance pour déterminer le succès du sort. Si son APP tombe à zéro, la victime provoque le dégoût de tous ceux qui la voient.

Si le personnage subit une diminution de neuf points d'APP, son joueur jette un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos rient et rendent ce changement permanent, suite à quoi le sort n'affecte plus la cible qui, par ailleurs, ne peut plus le jeter. En guise de récompense, la victime gagne trois points qu'elle peut répartir à sa guise entre ses caractéristiques à l'exception de son APP.

S'ils disposent du même nombre de points de magie, Grâces d'Arioch et Visage d'Arioch peuvent s'annuler. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Guérison rapide (4)

Portée : toucher

Chaotique.

Grâce à ce sort, le sorcier supprime 1D2 points de POU à la cible pour les transformer en 2D8 points de vie. Les points de vie qui dépassent le total maximum de cette dernière sont perdus. Guérison Rapide agit une fois par blessure et est compatible avec Médecine Rudimentaire, Points de Suture, et Soins, mais pas avec Transe Curative. Il est possible de donner une forme runique à ce sort.

Ignorance de Slortar (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort réduit momentanément les effets de la caractéristique INT de trois points par point de magie dépensé. Cette réduction temporaire de l'INT entraîne aussi celle du jet d'Idée et du nombre de sorts mémorisés par la victime. Ainsi, le fait de faire chuter le score d'INT de 18 à 12 fait également tomber le nombre de sorts mémorisés à 12 (évidemment, il est impossible d'user de magie quand l'INT devient inférieure à 16).

Si la cible n'est pas consentante, le sorcier effectue un jet de PM/PM sur la Table de Résistance pour déterminer la réussite du sort. Si son INT tombe à zéro, la victime se transforme en idiot bredouillant pendant toute la durée du sort.

Si le sorcier désire infliger la réduction maximale de neuf points, le joueur de la cible jette un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos lui ont joué un mauvais tour et rendu la perte permanente. En guise de récompense, il peut ajouter trois points aux caractéristiques de son choix (excepté l'INT) en les répartissant comme bon lui semble. Ensuite, Ignorance de Slortar n'affecte plus l'aventurier, qui ne peut



pas davantage l'utiliser. S'ils disposent du même nombre de points de magie, Ignorance de Slortar et Sagesse de Slortar s'annulent mutuellement. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Léthargie de Vezhan (1-3)

Portée : toucher

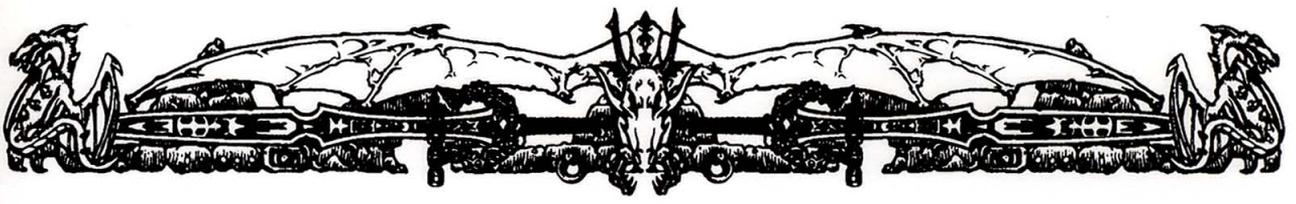
Chaotique

Pendant toute la durée du sort, le sorcier réduit le DEP maximal de un point par point de magie dépensé. Si la cible n'est pas consentante, le sorcier effectue un jet de PM/PM sur la Table de Résistance pour déterminer la réussite du sort. Celui-ci peut être utilisé sur une autre espèce comme le cheval. Léthargie de Vezhan n'affecte pas la Dextérité.

Si le sorcier désire infliger la réduction maximale de neuf points, le joueur de la cible jette un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs de l'Entropie lui ont fait une farce cruelle et rendu la perte permanente.

En guise de récompense, il peut ajouter trois points aux caractéristiques de son choix, en les répartissant comme bon lui semble. Ensuite, Léthargie de Vezhan n'affecte plus l'aventurier, qui ne peut pas davantage l'utiliser.





S'ils disposent du même nombre de points de magie, Léthargie de Vezhan et Vitesse de Vezhan s'annulent mutuellement. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Lueur Grondante (6)

Portée : vue Chaotique

Ce sort fait apparaître un nuage luisant de points bleu argenté qui traverse le paysage en grondant et en bouillonnant. Cette nuée se déplace à la vitesse de marche humaine et ce, dans une direction unique et déterminée. Elle dissimule tout ce qu'elle contient et empêche de voir tout objet situé au-delà. Elle mesure près de cent mètres de large, ce qui suffit à masquer l'avance ou la retraite d'un régiment. Ce sort dure 1D8 minutes.

Maladresse de Xiombarg (1-3)

Portée : toucher Chaotique

Ce sort réduit la caractéristique DEX de trois points et la compétence Esquive de 6 % pour chacun des points de magie dépensés. Ainsi, Maladresse de Xiombarg supprime six points de DEX et 12 % en Esquive pendant toute la durée du sort. Cette réduction de DEX se répercute temporairement sur le jet de Dextérité et risque, en outre, d'affecter la capacité du personnage à manier une arme (vérifiez la DEX et la FOR minimales nécessaires à chaque arme). Si la DEX tombe à zéro, la victime est incapable d'accomplir la moindre action physique à moins de réussir un jet de Chance.

Si la cible n'est pas consentante, le sorcier oppose les PM de cette dernière aux siens propres pour déterminer la réussite du sort. Si le sorcier désire infliger la perte maximale de neuf points de DEX, le joueur de la victime jette un D100

Sur un résultat de 00, les Seigneurs de l'Entropie se sont livrés à une farce cruelle, rendant cette modification permanente. Suite à cette mauvaise plaisanterie, le sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut pas davantage l'utiliser. En guise de récompense, le joueur peut ajouter trois points aux caractéristiques de son choix (excepté la DEX) et les répartir comme bon lui semble.

S'ils disposent du même nombre de points de magie, Maladresse de Xiombarg et Souplesse de Xiombarg s'annulent mutuellement. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Morale (4)

Portée : toucher Loi

La cible doit être consentante. Ce sort l'enveloppe d'un halo de pureté que les alliés du Chaos ont du mal à soutenir du regard ; ceux-ci ne peuvent pas s'approcher de la cible s'ils

n'ont pas préalablement réussi un jet de POU/POU les opposant au sorcier sur la Table de Résistance. Ils peuvent tenter ce jet une fois par round. Seuls les alliés de la Loi peuvent connaître ou jeter ce sort.

Orienter Air (4)

Portée : vue Chaotique

Quand un vent ou une brise souffle, le magicien peut en détourner une fraction dans la direction de son choix comme s'il s'agissait d'une simple sylphe.

La vitesse du vent ne peut pas augmenter. La partie frontale du vent ne peut mesurer un nombre de mètres carrés supérieur aux points de magie dont le sorcier disposait avant de jeter le sort. Si le vent est fort et mesure 16 mètres carrés, il peut propulser un petit voilier.

Le sorcier doit connaître le sort de passage Ailes de Lassa mais n'a pas besoin de le jeter. Orienter Air peut durer un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Orienter Eau (4)

Portée : vue Chaotique

Le sorcier peut détourner une partie d'une masse d'eau existante et la mouvoir au-dessus d'elle-même, lui faire franchir des étendues d'eau ou de terre, ou encore lui faire escalader ou dévaler des collines comme s'il s'agissait d'une simple ondine et ce, pendant un nombre de rounds de combat égal à son POU.

La portion d'eau dirigeable ne peut mesurer un nombre de mètres cubes supérieur aux points de magie dont le sorcier disposait avant de jeter le sort. Elle peut se déplacer à la vitesse maximale de DEP 8 et prendre la forme compacte souhaitée par le sorcier. A cette vitesse, 16 mètres cubes d'eau peuvent infliger 1D6 points de dégâts.

Le sorcier doit connaître le sort de passage Générosité de Straasha mais n'a pas besoin de le jeter. Orienter Eau peut durer un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Orienter Feu(4)

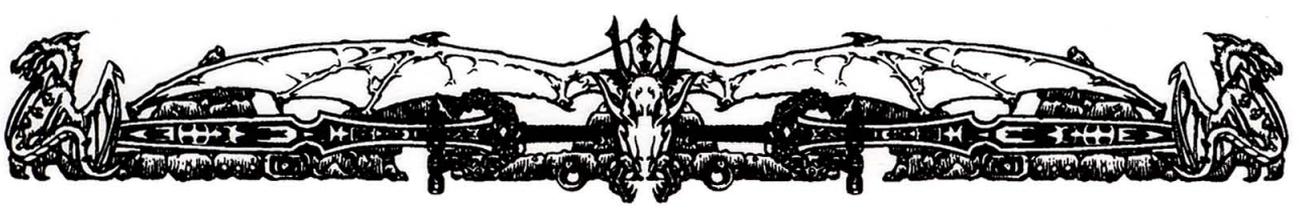
Portée : vue Chaotique

Tant que le feu peut brûler quelque chose, le sort est capable de le diriger, en partie ou en totalité, comme s'il s'agissait d'un simple salamandre. La portion de feu dirigeable ne peut mesurer un nombre de mètres carrés supérieur aux points de magie dont le sorcier disposait avant de jeter le sort. Il s'agit là d'un incendie naturel, il occasionne donc des dégâts par le feu normaux.

Le sorcier doit connaître le sort de passage Flammes de Kakatal mais n'a pas besoin de le jeter. Orienter Feu peut durer un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Les Sorts





Orienter Terre (4)

Portée : vue

Chaotique

Le sorcier est capable de soulever une masse de terre et de roche dont le volume, exprimé en mètres cubes, est égal aux points de magie dont il disposait juste avant de jeter le sort. Cette terre peut être déplacée dans n'importe quelle direction à la vitesse maximale de DEP 8.

Elle peut également prendre la forme compacte souhaitée par le sorcier. Si elle mesure 16 mètres cubes et se meut à DEP 8, elle peut infliger 1D6 points de dégâts à une cible.

Le sorcier doit connaître le sort de passage Don de Grome mais n'a pas besoin de le jeter. Orienter Terre peut durer un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Porte du Chaos (16 + 1 POU)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort puissant et complexe ouvre une déchirure dans le tissu qui relie le Million de Sphères. Le sorcier doit d'abord méditer pour avoir l'esprit clair, puis décrire sous forme de runes le plan des Jeunes Royaumes et celui qu'il désire visiter. Pour cela, il lui faut réussir un jet de Scribe.

Ensuite, il dessine les huit pointes du signe du Chaos et inscrit une rune au bout de chacune d'elles. Au centre, il écrit le vrai nom ou le symbole du plan qu'il souhaite contacter. Ce processus exige la réussite d'un second jet de Scribe

Le sorcier doit alors déclamer avec précision des incantations fort longues, ce qui se traduit par un jet d'Eloquence. Si la procédure est couronnée de succès, un passage obscur s'ouvre et mène au plan choisi par l'utilisateur. Si celui-ci rate l'un de ses jets, le maître de jeu jette les dés sur la table intitulée «Maladresses lors de la Convocation d'un Démon».

Il faut 1D8+8 heures pour mener cette procédure à bien. Le sorcier doit dépenser deux points de magie par rune, plus 1 point de POU pour chaque jour d'ouverture supplémentaire de la porte. Tout être et toute chose peuvent emprunter ce chemin pendant son ouverture, à condition toutefois que leur POU maximal soit inférieur à 25 pendant toute la durée d'action de la Barrière de la Loi.

Grâce à ce sort, le sorcier pourra tenter d'obtenir l'aide de créatures issues d'autres sphères, tels les hommes lézards de Pio. En employant la compétence Million de Sphères ou un grimoire, il pourra peut-être apprendre l'existence d'autres entités. Porte du Chaos ne convoque pas de tels êtres et ne les oblige pas davantage à aider le sorcier. Celui-ci doit découvrir la façon de les en persuader en cours de jeu.

Les sorts originaires d'un plan précis pourront avoir un effet normal, différent, ou totalement inefficace sur les autres plans. Le sorcier doit procéder à des expériences pour apprendre ce qui en est.

Présage (3)

Portée : personnel

Chaotique

Un présage est un événement censé prédire l'avenir. Le sorcier apprend si une certaine ligne de conduite est de bon ou de mauvais augure. Il décrit l'action ou la décision sur laquelle le présage doit porter et attend que celui-ci se manifeste ; cela se produit toujours avant le coucher de soleil de la journée en cours. Aucune information précise n'est révélée. Exemple : Chugol jette Présage et demande s'il devrait cambrioler le Palais Impérial d'Imrryr pour se procurer un certain livre. Une heure plus tard, il remarque que de l'eau fuit par la fente d'un bol d'argile situé à proximité. Il interprète cet événement comme étant le présage attendu et décide qu'il signifie l'échec de son plan. Le présage et son interprétation peuvent être clairs, déroutants, ou contradictoires. La réussite d'un jet d'Idée permet d'identifier le présage et le succès d'un jet d'Evaluer d'en clarifier la signification, mais le plus souvent, celle-ci est incomplète.

Prix de la Loi (4)

Portée : personnel

Loi

Seuls les alliés de la Loi peuvent utiliser ce sort. Celui-ci double les points de magie nécessaires à l'incantation du prochain sort jeté sur la cible. Le sorcier dont le sort est affecté par Prix de la Loi doit être capable de sacrifier les points additionnels. Sinon, il sombre dans l'inconscience, auquel cas son sort ne produit aucun effet. Prix de la Loi dure 1D3 heures.

Proscrire Tumulte (20)

Portée : 1 000 mètres autour d'un point

Chaotique

Le sorcier réduit une activité touchant à l'un des quatre éléments à l'état de force tranquille (dans la zone d'effet) : les tempêtes cessent, les raz de marée se transforment en mer paisible, les feux violents sont étouffés, etc... Le sorcier doit réussir un jet de D100 inférieur ou égal à POU x 4 pour réussir son incantation. S'il le rate, il perd les points de magie appropriés. Un résultat de 00 se solde systématiquement par un échec, avec pour conséquence de mettre le Seigneur Élémentaire concerné en colère ; celui-ci apparaît alors brièvement pour annoncer de futures représailles. L'effet dure 1D8 heures. Le sorcier doit connaître les quatre sorts de passage élémentaire mais n'a pas besoin de les jeter.

Reflet de la Loi (9)

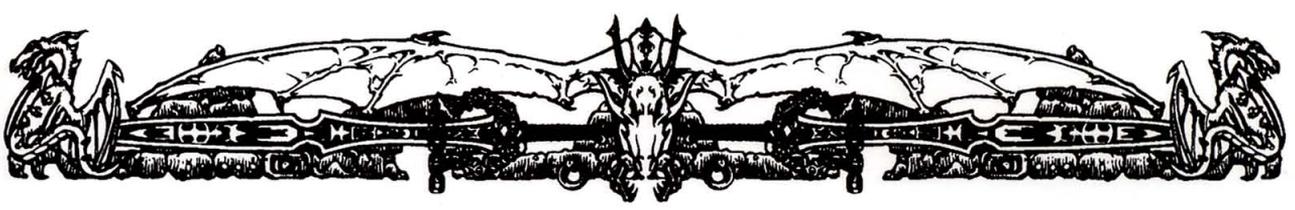
Portée : personnel

Loi

Seuls les alliés de la Loi peuvent connaître et utiliser ce sort. Il arrête les effets magiques jetés sur l'utilisateur, les reflète et les renvoie au sorcier qui les a déclenchés. La magie ainsi réfléchie agit à pleine puissance contre son créateur qui en devient la cible.

Les Sorts





Cela dit, chaque fois qu'un sort est renvoyé au moyen de Reflet de la Loi, les points de magie qui l'alimentent sont réduits d'une unité. Reflet de la Loi n'opère jamais sur les sorts possédant plus de points de magie que lui-même.

Reflet de la Loi dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier. Pendant ce temps, il affecte tous les sorts de la même façon et ce, qu'ils soient favorables ou non.

Restreindre Démon (3)

Portée : 10 mètres Loi

Seuls les alliés de la Loi peuvent connaître ou jeter ce sort. Lorsqu'il est utilisé sur un démon, la gloire de la Loi rend une de ses facultés inutilisable pendant un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier. Ce dernier doit aussi réussir un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance en prenant le POU du démon comme valeur passive.

Ruse du Cran Liret (1-4)

Portée : toucher Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, ajoutez 20 % à la compétence Baratin et ce, pendant un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier. Lorsque le sort a pris fin, la victime peut effectuer son jet d'Idée habituel pour revenir à la raison.

Sommeil Captif (3)

Portée : vue Chaotique

Ce sort fait sombrer la cible dans un profond sommeil long de 60 minutes moins CON de la cible. Le sorcier doit d'abord vaincre les points de magie de cette dernière en leur opposant les siens sur la Table de Résistance. La victime n'a pas conscience des événements qui se produisent pendant le sommeil induit par ce charme.

Si le sorcier désire lui faire accomplir des actions simples et sans danger (marcher d'un point à un autre, rester calme, grimper des escaliers), il lui faut également réussir un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance. Pour chaque ordre reçu, donnez une chance inférieure ou égale à INT x 2 au dormeur de se réveiller.

La cible ne parlera ni ne répondra aux questions, pas plus qu'elle n'agira contre ses intérêts. Seul le sorcier peut lui donner des ordres.

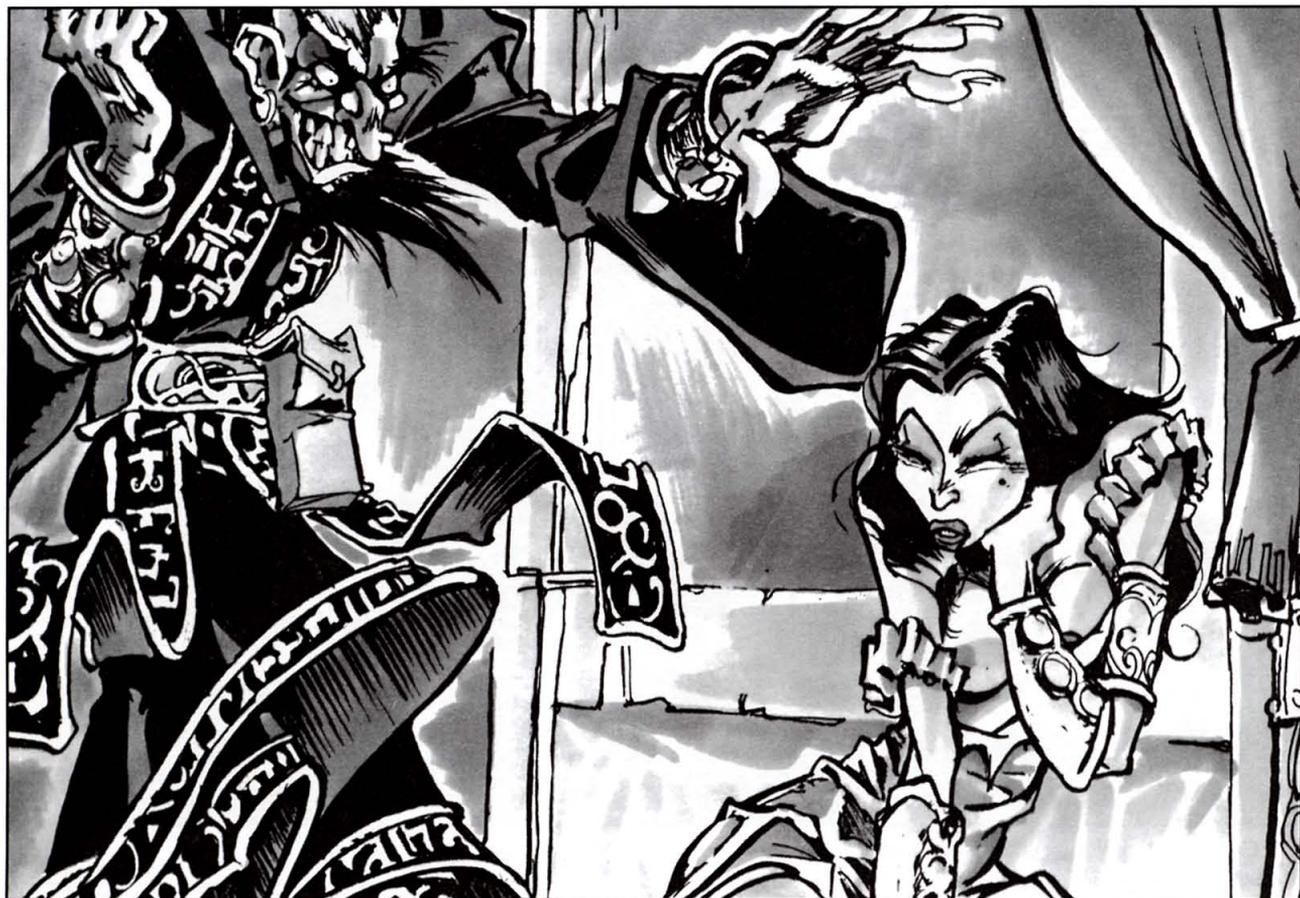
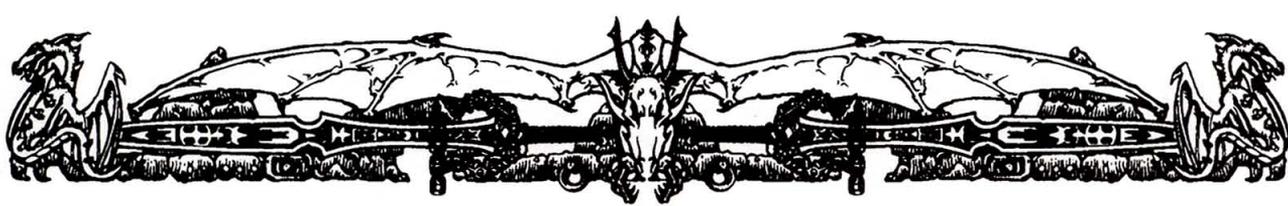
Sommeil de la Loi (1-4)

Portée : vue Loi

En se concentrant sur une image symbolique de la Loi, le sorcier tente de contraindre la personne la plus proche à tomber dans un sommeil immédiat long de 60 minutes moins CON de la cible. La victime peut résister au sort si elle réussit

Les Sorts





un jet de D100 inférieur ou égal à CON x 3. Chaque fois que le sort est de nouveau jeté sur une même cible, augmentez le multiplicateur de CON d'un point : x 4, x 5, etc. S'il est raté, ce sort ne peut plus être utilisé sur la cible pendant 24 heures.

Une fois endormis, ceux dont le score d'allégeance à la Loi est le plus élevé font le rêve d'une perfection et d'une gloire pleines d'espoir.

Ceux dont le score d'allégeance à la Balance est le plus élevé font des rêves menaçants qui les font suer et murmurer de piteuse façon

Ceux dont le score d'allégeance au Chaos est le plus élevé poussent des cris perçants et horribles, supplient sans fin, et se réveillent désorientés et donc incapables de se battre pendant le round de combat en cours.

Rêve d'Amour Empoisonné (tous les PM)

Portée : personne

Chaotique

Ce sort fait entrer le sorcier dans une transe d'une semaine, laquelle sera emplie d'images viles et de sombres expériences. Ces songes proviennent du Chaos. Ils exposent l'âme du sorcier à la décadence la plus totale, semblable à celle des Seigneurs du Chaos.

A la fin de la semaine, la victime se réveille. Elle est fatiguée, sale, réservée, et égocentrique. Si son joueur réussit un jet de Chance, il ajoute un point à sa compétence Million de Sphères.

Par la suite, le sorcier brûle du désir de réutiliser ce sort. La simplicité de la réalité ne le satisfait pas et il souhaite ardemment trouver subtilité et complexité. Pour chaque semaine qui passe, la victime doit réussir un jet de D100 inférieur ou égal à POU x 4 pour ne pas jeter le sort pendant le mois en cours. Chaque fois qu'il le jette, il s'ajoute un point de Million de Sphères.

Quand la compétence Million de Sphères du sorcier devient égale à son score de CON, le jet de Rêve d'Amour Empoisonné lui coûte 1 point de CON et tous ses points de magie. Quand la victime finit par perdre tous ses points de CON, elle meurt et le Chaos s'empare de son âme sans tenir compte de son allégeance.

Souffle de la Mort (6)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort étouffe la cible qui a l'impression de se noyer pendant toute la durée du sortilège. Le sorcier doit d'abord vaincre la victime lors d'un combat opposant PM/PM sur la

Les Sorts



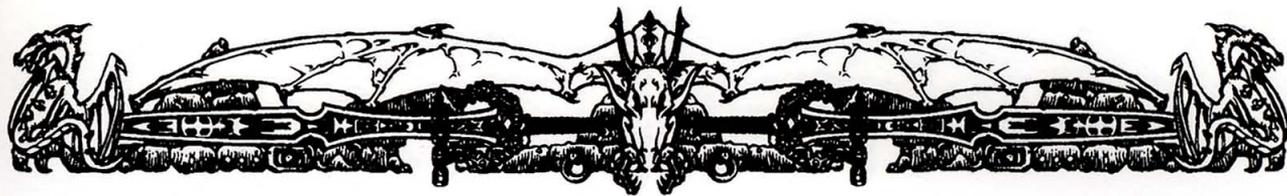


Table de Résistance. La cible doit réussir son jet de D100 (commençant à CON x 6) contre la suffocation à chaque round, conformément aux règles régissant la noyade.

Ce sort est connu des marins dérangés et des adeptes du culte de Celui qui Chuchote, rarement d'autres personnes. Abrogation de la Magie peut l'annuler.

Souillure (1)

Portée : toucher Chaotique

Le sorcier imprègne les marmites pleines d'aliments, les bouteilles remplies de boissons, les petites flaques et petites mares, et d'autres éléments semblables de la souillure du Chaos. La substance affectée est trop infecte et trop amère pour qu'il soit possible de l'apprécier, mais elle permet de vivre quelque temps.

Les alliés de la Loi ou de la Balance perdent un point de vie et gagnent un point de Chaos pour chacune des journées où ils consomment un aliment ou une boisson touchés par ce sort. Celui-ci dure 1D8 jours.

Supplice (2)

Portée : vue Chaotique

Grâce à la réussite d'un jet de POU/POU effectué sur la Table de Résistance, ce sort provoque une douleur aiguë et lancinante dans la tête de la cible. Celle-ci s'en trouve désorientée et dans l'incapacité d'user de magie, d'attaquer, ou de parer.

En outre, son état lui interdit d'agir autrement qu'en grognant et se roulant au sol. Si elle réussit un jet de D100 inférieur ou égal à CON x 5, la victime peut tenter de combattre les effets du sort ; pour cela, elle doit remporter un jet de PM/PM effectué sur la Table de Résistance au cours du prochain tour. Abrogation de la Magie annule ce sort.

Terre Absorbante (10)

Portée : vue Chaotique

Grome déteste les morts-vivants car ils le privent de son dû légitime ; ce sort le pousse à faire le travail du Chaos, mais c'est une tâche qu'il souhaitait accomplir. Terre Absorbante affecte uniquement les momies, les squelettes, les zombies, ou d'autres choses jadis mortes mais aujourd'hui ressuscitées.

Des fissures se forment dans le sol sous les morts-vivants affectés, puis la terre s'ouvre et avale tous ceux qui se trouvent à moins de cinquante mètres d'un point défini.

Si ces créatures s'agrippent à des aventuriers, ceux-ci sombrent également dans les profondeurs de la terre. Les personnes se trouvant à proximité de ces morts-vivants doivent réussir un jet de DEX laissé à l'appréciation du maître de jeu. Ce sort fait voler en éclats les sols, les fondations, et autres obstacles interposés, selon les besoins de Grome.

Une fois son effet accompli, le sort prend fin. Le sorcier doit connaître le sort de passage dédié à Grome mais n'a pas besoin de le jeter. Le maître de jeu a également l'option de lancer un D100. Sur un résultat de 00, Grome n'apprécie pas ce qu'il perçoit comme un ordre, et fait une menace ou exige une quête à titre compensatoire.

Terreur (1)

Portée : toucher Chaotique

Pour commencer, la cible a le droit d'effectuer un jet de POU/POU sur la Table de Résistance afin de résister à ce sort. Si elle le rate, elle est envahie par une peur et un doute écrasants. Elle reste figée, hésitante, incapable d'attaquer ou de riposter pendant un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier. Elle peut effectuer ses parades de façon normale. Ce sort dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Cela dit, chaque fois que la victime essuie une attaque, elle a une chance inférieure ou égale à INT x 1 de se ressaisir et de résister aux effets du sort.

Tombe d'Ebène (variable)

Portée : toucher Chaotique

La cible vivante est transformée en statue de basalte lisse et noire. Les préparatifs alchimiques préliminaires sont complexes et insupportables (pour la victime) mais peuvent être confiés à des domestiques. Ils durent sept jours et sept nuits.

Le sorcier doit ensuite affronter et vaincre la cible en effectuant un jet de POU/POU sur la Table de Résistance ; s'il perd, sa victime meurt vite et en paix.

Puis il dépense un nombre de points de magie égal au POU de la cible (arrondissez au chiffre supérieur). La victime entame une transformation lente et atrocement douloureuse qui commence le septième jour à minuit et se termine à l'aube : c'est alors devenu une statue de pierre massive, figée dans ses souffrances.

La personne pétrifiée ne mange pas, ne dort pas, ne boit pas, ne vieillit pas, et ne meurt pas. Les dégâts infligés à la statue/personnage ne guérissent pas. Si la statue est détruite, la victime meurt.

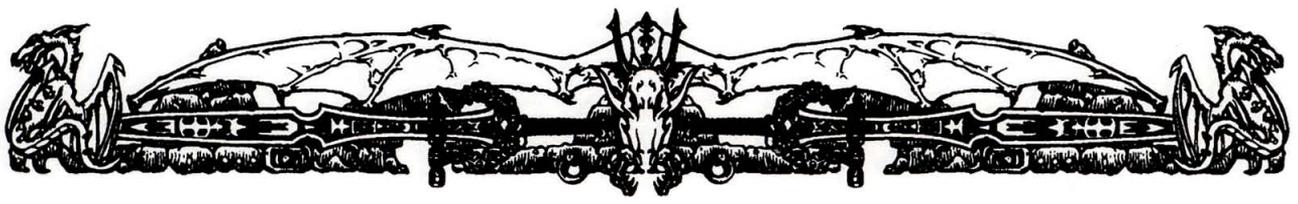
Bien que pétrifiées et privées du sens de la vue, les victimes peuvent parler (et entendre ; il est possible de les accabler de sarcasmes). Leur souffrance continue et leur désespoir leur fait presque toutes perdre la raison.

«Le Maître des Dragons connaissait un peu l'art divinatoire, ainsi que tous les membres de la lignée royale de Melniboné. Grâce aux petits sorts qu'il avait conjurés, il sembla qu'Elric se trouvait à présent au sein du château.»

- Elric des Dragons, II, 1.

Les Sorts





Leurs activités se limitent peu ou prou à hurler, à écouter les cris qui les entourent, ou à entendre les mugissements indifférents du vent. Il existe sans doute un moyen de ramener les statues indemnes à la vie, mais nul ne le connaît.

Transe Curative (variable)

Portée : toucher Chaotique

La cible doit être consentante. Elle entre dans une transe profonde qui ne peut prendre fin avant l'écoulement complet du sort. Des visions apparaissent et disparaissent, mais il est impossible de vraiment s'en souvenir. Jetez 1D8 pendant un nombre de jours égal à la durée du sort : chaque journée ajoute un point de vie au total de la victime et retire deux points de magie à celui du sorcier. La cible se réveille quand le sort s'achève.

Si le sorcier tombe à zéro point de magie avant la fin du sort, la Transe Curative s'interrompt. Le dormeur se réveille alors et conserve tous les points de vie obtenus entre-temps ; toutefois, il perd 1 point de CON permanent.

Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois pour une même blessure ou plaie. Il ne soigne pas les maladies, ne sert pas d'antidote au poison, ne domine pas les autres formes de magie, et ne supprime pas davantage les effets durables des blessures graves. Il est incompatible avec Guérison Rapide, Points de Suture, et Soins.

Vérité de l'Amour (3)

Portée : Vue et Ouïe ; 100 m au maximum Loi

Seuls les alliés de la Loi peuvent apprendre ou jeter ce sort. Opposant PM/PM sur la Table de Résistance, le sorcier pousse la cible à dire ou à comprendre ce qu'elle chérit le plus : une personne, un animal, l'honneur, la décence, l'argent, le combat, une allégeance, se saouler, la Loi, le Chaos, et ainsi de suite.

Une fois cet amour exprimé, la victime ne peut plus vraiment penser à autre chose jusqu'à ce qu'Abrogation de la Magie ou tout effet similaire efface la compulsion. Ce sort est enseigné aux adeptes de Dame Théril.

Vide de Chardros (1-3)

Portée : toucher Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, ce sort réduit momentanément le POU de trois points. Si la cible n'est pas consentante, le sorcier effectue un jet de PM/PM sur la Table de Résistance pour déterminer la réussite du sort.

Cette réduction de POU entraîne une diminution du jet de Chance. Ce sort n'affaiblit pas les points de magie actuels mais affecte la capacité à jeter des sorts de la victime : l'utilisation d'un Vide de Chardros doté de 3 points fait chuter le score de POU de la cible de 20 à 11 et empêche momentanément

cette dernière de jeter des sorts. Si son POU tombe à zéro, la victime perd toute volonté et devient semblable à un zombie pendant toute la durée du sort.

En cas de réduction de neuf points de POU, le joueur de la cible jette un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos éclatent de rire et rendent la perte permanente. Ensuite, Vide de Chardros n'affecte plus la victime, qui ne peut pas davantage l'utiliser. En guise de récompense, elle peut ajouter trois points aux caractéristiques de son choix (excepté le POU).

S'ils disposent du même nombre de points de magie, Vide de Chardros et Ame de Chardros s'annulent mutuellement. Celui des deux sorts dont le nombre de points de magie est le plus élevé l'emporte sur l'autre et inflige la totalité de ses effets.

Volonté de Fer (3)

Portée : toucher Loi

Chaque fois qu'un sort est jeté dans sa direction, la cible a la priorité pour effectuer un jet de PM/PM sur la Table de Résistance ; si ce dernier est réussi, le sort attaquant est annulé mais son créateur ne perd aucun point de magie et peut procéder à une nouvelle tentative lors du round suivant.

Volonté de Fer dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Volonté de Théril (4)

Portée : Vue et Ouïe ; 100 m maximum Loi

La cible doit posséder une INT de 1 au minimum. Le sort réussit en opposant le POU du sorcier à l'INT de la victime sur la Table de Résistance.

Une fois le sort jeté, le sorcier chante quelques vers d'une chanson ou joue quelques mesures d'un air de musique sur un instrument capable d'interpréter des mélodies.

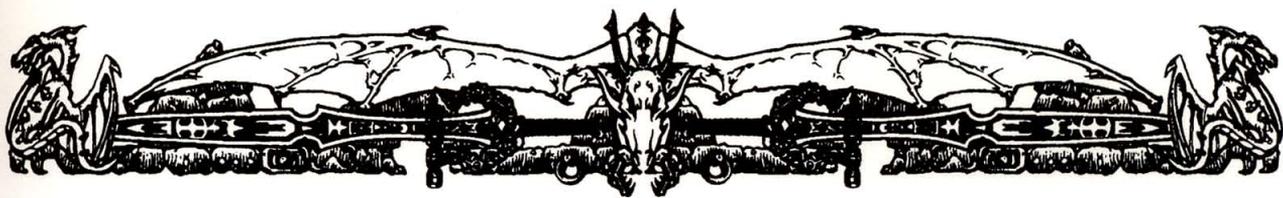
Quand la musique commence, la victime ressent une compulsion soudaine la forçant à danser et, si elle succombe aux effets du sort, elle s'exécute avec grâce pendant dix rounds de combat.

La danse terminée, la cible se sent calme, reposée, et de caractère égal. La colère, la haine, la convoitise, le dédain, et les autres passions de ce type disparaissent pendant dix rounds de combat supplémentaires. A la fin de ce temps, toutes les composantes et les expressions de la personnalité originelle sont rétablies.

Ce sort s'insinue profondément dans la psyché des cibles perceptives, lesquelles se souviennent d'avoir éprouvé la joie absolue d'une expression parfaitement tempérée par une discipline de forme et de mouvement totale. Ce sort est enseigné aux adeptes de Dame Théril. Abrogation de la Magie peut l'annuler.

Les Sorts





Classement des Sorts par Catégorie

Cette liste comprend tous les sorts du livre de règles, lesquels apparaissent en italique.

Sorts de Combat

Affliction (4), *Armure Infernale* (1-4), Ecu de Mabelode (8), Enfer Partagé (1-3), *Flamme Infernale Acérée* (1-4), *Marteau Infernal* (1-4), *Rasoir Infernal* (1-4), *Rempart Infernal* (1-4), *Serres Infernales* (1-4), Souffle de Mort (6), Volonté de Fer (3).

Sorts d'Action

Amitié Animale (3), *Assimiler Forme* (4), *Assimiler Personne* (4), *Assimiler Substance* (4), Brouiller (2), Compréhension (1), Contribuer à la Vérité (1), Effacer (2), Etreinte Mortelle (3), *Fixer* (1), Fracasser (3), Guérison Rapide (4), *Lever de Lune* (1), *Liens Indestructibles* (2), Lueur Grondante (6), *Minuit* (1), Morale (4), *Oeil de Buse* (1), *Oeil de Rat* (1), *Ouïe de Démon* (1), Réparer (3), Soins (2), Sommeil Captif (3), Sommeil de la Loi (1), *Souffle de Vie* (1), Souillure (1), Tombe d'Ebène (variable), Transe Curative (variable), *Vue de Démon* (1).

Sorts d'Intensification

Adresse de Cran Liret (1-4), *Enjambée de Cran Liret* (1-4), *Envergure de Cran Liret* (1-4), Ruse de Cran Liret (1-4), *Sûreté de Cran Liret* (1-4), *Voile de Cran Liret* (1-4).

Sorts de l'Être

Babillage (1), *Confusion* (1), Démangeaison (1), Fatigue (1), *Furie* (1), Supplice (2), Terreur (1), Volonté de Theril (4).

Sorts de Nécromancie

Animer un Membre (2), Animer un Squelette (8), Armée des Morts (variable), Attirer Esprit/Fantôme (10 + 1 POU), Barrière Spirituelle (5), Communication avec les Morts (2), Convoquer une Goule (3 + 1 POU), Créer une Abomination (variable), Don Eternel de Chardros (variable), Entropie (10), Envoûtement (8), Exorcisme (10), Lien Spirituel (8), Nécrologie (4), Possession (variable), Relents du Tombeau (4), Ressusciter une Momie (variable), Ressusciter un Zombie (variable).

Sorts de Caractéristiques

Ame de Chardros (1-3), *Cornes de Hionhurn* (1-3), Faiblesse de Hionhurn (1-3), Faiblesse de Mabelode (1-3), Grâces d'Arioch (1-3), Ignorance de Slortar (1-3), Léthargie de Vezhan (1-3), Maladresse de Xiombarg (1-3), *Plasticité de Balo* (1-3), *Sagesse de Slortar* (1-3), *Souplesse de Xiombarg* (1-3), *Tendon de Mabelode* (1-3), Vide de Chardros (1-3), *Visage d'Arioch* (1-3), *Vitesse de Vezhan* (1-3).

Sorts des Eléments

Ailes de Lassa (4), *Commander Flamme* (5), *Don de Grome* (4), Etreinte de Grome (4), Etreinte de Kakatal (4), Etreinte de Lassa (4), Etreinte de Straasha (4), Filtre (2), *Flammes de Kakatal* (4), *Générosité de Straasha* (4), Orienter Air (4), Orienter Eau (4), Orienter Feu (4), Orienter Terre (4), Proscrire Tumulte (10), Terre Absorbante (10).

Sorts du Monde Invisible

Abrogation de la Magie (1-4), *Brasero du Pouvoir* (4), Cap sur les Sphères (15), *Chaîne de l'Existence* (4), *Champ de la Loi* (4), *Convoquer Seigneur des Bêtes ou des Plantes* (5), *Convoquer un Démon* (1), *Convoquer un Elémentaire* (1), Dédain de la Loi (1), *Distorsion Chaotique* (4), Epier (4), Evaluer Gamin (1), Malédiction du Chaos (4), *Membrane de la Loi* (3), Porte du Chaos (16 + 1 POU), Présage (3), Prix de la Loi (4), *Quatre-en-un* (2-8), Reflet de la Loi (9), *Réfutation* (1-4), Restreindre Démon (3), *Sauvegarde* (3), Rêve d'Amour Empoisonné (tous les PM), Vérité de l'Amour (3), *Vérole* (1), *Vue de Sorcière* (3).

Sorts de l'Ame

Accumulation d'Allégeance (3), Fausse Ame (variable), Transfert de l'Ame (8), Urne Spirituelle (1D8 + 3 POU).



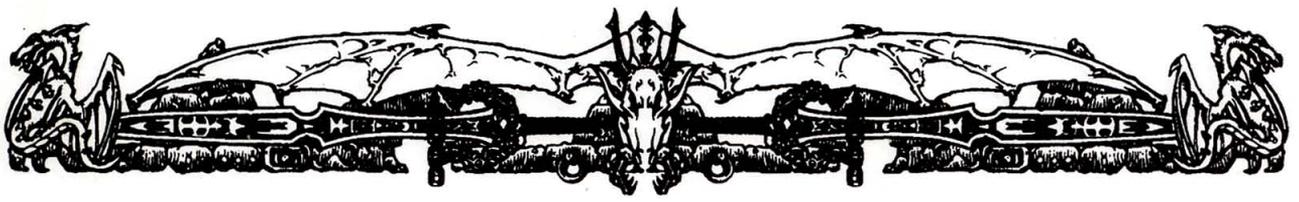


Table Descriptive Combinée des Sorts

Sorts (points de magie)

Abrogation de la Magie (1-4)

Adresse de Cran Liret (1-4)

Affliction (4)

Ailes de Lassa (4)

Ame de Chardros (1-3)

Amitié Animale (3)

Animer un Membre (2)

Animer un Squelette (8)

Armée des Morts (variable)

Armure Infernale (1-4)

Assimiler Forme (4)

Assimiler Personne (4)

Assimiler Substance (4)

Attirer Esprit/Fantôme (10 + 1 POU)

Babillage (1)

Barrière Spirituelle (5)

Brasero du Pouvoir (4)

Brouiller (2)

Cap sur les Sphères (15)

Chaîne de l'Existence (4)

* Champ de la Loi (4)

Communication avec les Morts (2)

Compréhension (1)

Confusion (1)

* Contribuer à la Vérité (1)

Convoquer Seigneur des Bêtes (5)

Convoquer Seigneur des Plantes (5)

Convoquer un Démon (1)

Convoquer un Élémentaire (1)

Convoquer une Goule (3 + 1 POU)

Cornes de Hionhurn (1-3)

Créer une Abomination (variable)

* Dédain de la Loi (1)

Démangeaison (1)

Distorsion Chaotique (4)

Don de Grome (4)

Don Eternel de Chardros (variable)

Ecu de Mabelode (8)

effets

Annule par PM : Ailes de Lassa, Assimiler Forme, Assimiler Personne, Assimiler Substance, Babillage, Compréhension, Confusion, Contribuer à la Vérité, Dédain de la Loi, Démangeaison, Don de Grome, Etreinte de Grome, Etreinte de Kakatal, Etreinte de Lassa, Etreinte de Straasha, Fatigue, Fixer, Flammes de Kakatal, Fracasser, Furie, Générosité de Straasha, Lever de Lune, Liens Indestructibles, Minuit, Morale, Orienter Air, Orienter Eau, Orienter Feu, Orienter Terre, Réfutation, Réparer, Sommeil Captif, Sommeil de la Loi, Souffle de Mort, Souillure, Supplice, Terreur, Vérole, Vue de Sorcière.

Tour de Passe-Passe, Dissimuler un Objet, et Crocheter : +20 % par PM.

Les blessures infligées par des armes ensorcelées guérissent à raison de 1D2-1 points de vie par semaine ; les actions risquent de rouvrir les plaies, occasionnant 1D8 points de dégâts.

Crée de l'air, un souffle de vent.

Ajoute 3 points de POU par PM.

Etablit une relation de confiance avec l'animal choisi.

Anime la partie du corps choisie.

Articule et anime tout squelette complet, puis lui fait suivre les ordres du sorcier.

Anime tous les corps enterrés dans un périmètre immédiat de 50 mètres.

1 point d'armure par PM.

La cible prend l'aspect d'une autre personne ou d'un animal mais ne change pas de TAI.

La cible prend l'apparence d'une personne précise.

Un objet inanimé ou une petite surface change d'apparence.

Après jet de PM/PM, implante un esprit ou un fantôme dans la cible.

Fait baragouiner la cible tout en la laissant croire qu'elle parle normalement.

Un mur magique interdit le passage à un esprit, à un fantôme, ou à un démon désincarné.

Crée un réservoir de points de magie.

Brouille les mots écrits pour les rendre illisibles. Brouiller s'annule lui-même. Il dure 1D8 ans.

Envoie l'âme parcourir les sphères, surveille son corps.

Accumule les PM de plusieurs personnes pour convoquer un démon ou un élémentaire.

Sorcier de la Loi crée un champ dont la portée est le toucher et dans lequel les autres sorts et les facultés démoniaques n'agissent pas.

Le sorcier obtient une communication limitée avec une personne récemment décédée.

Permet de comprendre et de parler une langue inconnue pendant la durée du sort.

Désoriente la cible, PM/PM.

Jet de POU/POU pour dire la vérité ou rester silencieux.

Doit être jeté pour convoquer une entité précise appartenant à ces familles.

Doit être jeté pour convoquer une entité précise appartenant à ces familles.

Doit être jeté pour convoquer un démon.

Doit être jeté pour convoquer un élémentaire.

Amène un esprit de goule et l'installe dans un hôte consentant ou non consentant.

+3 points de CON par PM.

Crée un être animé fait de pierre ou de métal.

Si jet de PM/PM réussi, le prochain sort visant la cible prend fin au bout d'un round de combat.

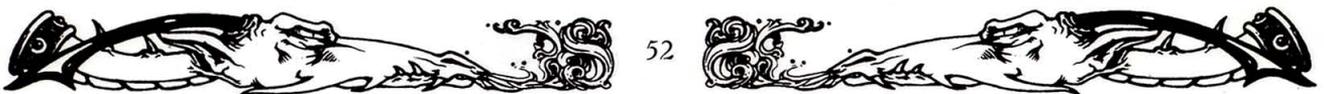
Le corps de la cible est couvert de démangeaisons et de brûlures ; jet inférieur ou égal à POU x 2 pour agir au cours d'un round.

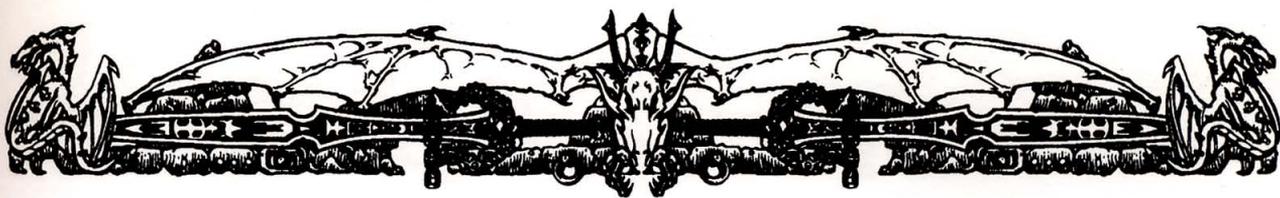
Dote la cible d'une faculté démoniaque permanente.

Crée une petite avalanche de terre.

Le sorcier se transforme en une liche quasi-immortelle ou meurt de ses propres mains.

Arrête les dégâts infligés à un bouclier matériel ; les parades critiques coûtent 2D8 points de structure à l'arme d'attaque.

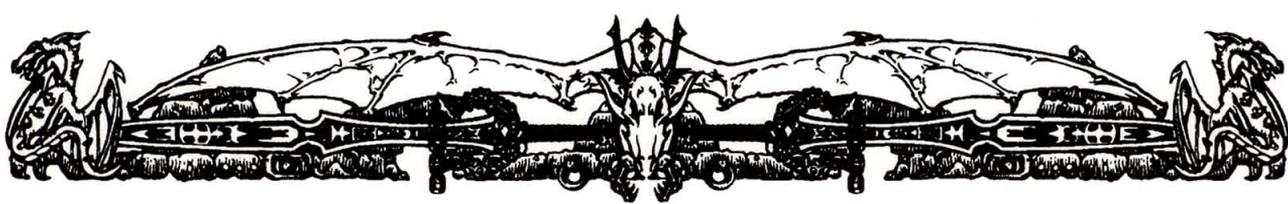




Effacer (2)	Efface ou restaure des inscriptions architecturales.
Enfer Partagé (1-3)	Chaque fois qu'il inflige deux points de dégâts à la cible, l'utilisateur d'autres sorts en reçoit un.
Enjambée de Cran Liret (1-4)	+20 % par PM en Déplacement Silencieux.
Entropie (10)	Après jet de PM/PM sur la Table de Résistance, la cible perd 1D8 points de vie et 1D3 points de CON.
Envergure de Cran Liret (1-4)	+20 % par PM en Sauter.
Envoûtement (8)	Le sorcier attaque POU/INT, et supprime temporairement 1D8 points d'INT par assaut ; finit par contrôler la victime.
Epier (4)	Le sorcier observe les événements au fur et à mesure qu'ils se produisent dans un endroit quelconque des Jeunes Royaumes.
Etreinte de Grome (4)	La cible est conduite sous terre pendant la durée du sort.
Etreinte de Kakatal (4)	La cible se tient sans danger au milieu de flammes et peut se déplacer normalement.
Etreinte de Lassa (4)	La cible est soulevée par un grand vent.
Etreinte de Straasha (4)	La cible flotte ou est protégée sous l'eau.
Evaluer Gamin (1)	Evalue l'influence et la valeur potentielles des enfants.
Exorcisme (10)	Bannit l'esprit possesseur hors de ce plan.
Faiblesse de Hionhurn (1-3)	Moins 3 points de CON par PM.
Faiblesse de Mabelode (1-3)	Moins 3 points de FOR par PM.
Fatigue (1)	La cible se fatigue ; jets de Chance, d'Idée, de Dextérité, et de Charisme tombent à x 2.
Fixer (1)	Assemble deux petites choses inanimées.
Flamme Infernale Acérée (1-4)	1 point de dégâts par PM pour une arme d'empage.
Flammes de Kakatal (4)	Crée une flamme suspendue.
Fracasser (3)	Rend un objet ou une surface assez cassant pour être brisé d'un coup de pied.
Furie (1)	Met la cible en colère, laquelle attaque deux fois par round avec un bonus de +5 points de DEX.
Générosité de Straasha (4)	Crée une petite inondation.
Grâces d'Arioch (1-3)	Moins 3 points d'APP par PM.
Guérison Rapide (4)	Transforme 1D2 points de POU en 2D8 points de vie.
Ignorance de Slortar (1-3)	Moins 3 points d'INT par PM.
Léthargie de Vezhan (1-3)	Moins 1 point de DEP par PM ; jet de PM/PM pour réussir.
Lever de Lune (1)	Crée un globe de lumière flottant.
Lien Spirituel (8)	Lie une âme mourante à un objet, à un endroit, ou à une personne.
Liens Indestructibles (2)	Immobilise la victime, PM/PM.
Lueur Grondante (6)	Crée un grand nuage brillant et le déplace dans une direction unique.
Maladresse de Xiombarg (1-3)	Moins 3 points de DEX par PM.
Malédiction du Chaos (4)	Dote la cible d'une qualité et probablement d'un aspect chaotiques.
Marteau Infernal (1-4)	1 point de dégâts par PM pour une arme contondante.
* Membrane de la Loi (3)	Crée une membrane impénétrable.
Minuit (1)	Crée une zone d'obscurité.
* Morale (4)	Halo matériel si pur qu'il met mal à l'aise les alliés du Chaos.
Nécrologie (4)	Révèle la cause et les événements entourant la mort d'une victime.
Oeil de Buse (1)	Contrôle un charognard et permet de voir par ses yeux.
Oeil de Rat (1)	Contrôle un rongeur et permet de voir par ses yeux.
Orienter Air (4)	Le sorcier dirige un vent dont la largeur en mètres carrés est égale à ses PM, et dont la vitesse est égale au DEP actuel du vent.
Orienter Eau (4)	Le sorcier dirige une masse d'eau dont le volume en mètres cubes est égal à ses PM actuels, vitesse 8 DEP.
Orienter Feu (4)	Le sorcier dirige un incendie naturel dont la surface en mètres carrés est égale à ses PM actuels, vitesse 8 DEP.
Orienter Terre (4)	Le sorcier dirige une masse de terre dont le volume en mètres cubes est égal à ses PM actuels, vitesse 8 DEP.
Ouïe de Démon (1)	Permet de communiquer un message murmuré à une autre personne, celle-ci devant être visible.

Les Sorts

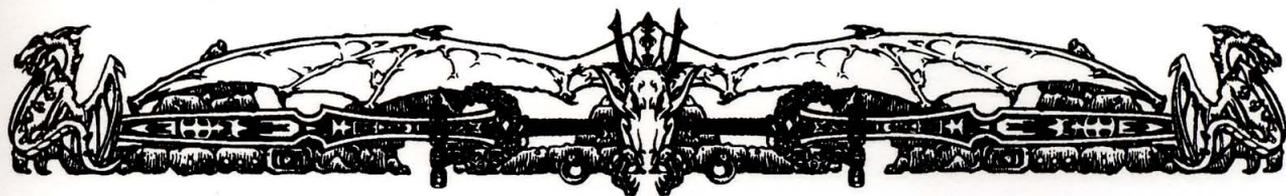




Plasticité de Balo (1-3)	Ajoute ou supprime 3 points de TAI par PM.
Porte du Chaos (16 + 1 POU)	Ouvre une voie donnant sur un autre plan aux personnes dont le POU est inférieur ou égal à 24.
Possession (variable)	Le sorcier tente de sortir de son corps et de prendre possession de celui d'une autre personne, PM/PM.
Présage (3)	L'utilisateur découvre un présage.
* Prix de la Loi (4)	Le prochain sort utilisé contre la cible coûte le double de ses points de magie habituels.
Proscrire Tumulte (10)	Dans un rayon d'un km, un des quatre éléments est apaisé si jet inférieur ou égal à POU x 4 réussi.
* Quatre-en-un (2-8)	Les personnes animées par des motifs purs fusionnent pour former un champion argenté unique.
Rasoir Infernal (1-4)	1 point de dégâts par PM pour une arme tranchante.
* Reflet de la Loi (9)	Renvoie un sort sur le sorcier qui l'a jeté, mais la force dudit sort diminue de façon arithmétique.
Réfutation (1-4)	Défend PM/PM contre Abrogation de la Magie.
Relents du Tombeau (4)	Crée une zone d'odeurs charnelles dans laquelle on peut rester en réussissant des jets de CON.
Rempart Infernal (1-4)	1 point d'armure à un bouclier par PM.
Réparer (3)	Répare un objet inanimé de TAI modérée.
Ressusciter un Zombie (variable)	Le sorcier ressuscite un cadavre qui obéit à des ordres simples, jet de Chance nécessaire.
Ressusciter une Momie (variable)	Le sorcier redonne un semblant de vie à une momie; jet inférieur ou égal à POU x 4 obligatoire.
* Restreindre Démon (3)	Annule une faculté démoniaque au hasard, jet de POU/POU sur la Table de Résistance.
Rêve d'Amour Empoisonné (tous)	Rend le sorcier accro à des images avilies du Chaos, jet inférieur ou égal à POU x 4 pour ne pas l'utiliser. Conduit à la mort.
Sagesse de Slortar (1-3)	Ajoute 3 points d'INT par PM.
Sauvegarde (3)	Crée une alarme magique.
Serres Infernales (1-4)	1 point de dégâts par PM pour une arme naturelle.
Soins (2)	Ajoute 1D3 points de vie par blessure.
Sommeil Captif (3)	La cible dort 60 minutes moins CON de la cible; on peut lui donner des ordres pendant son sommeil.
* Sommeil de la Loi (1)	La cible dort pendant 60 minutes moins CON de la cible; les effets varient avec l'allégeance.
Souffle de Mort (6)	Etouffe la cible, en commençant à CON x 6 après avoir réussi un jet de PM/PM.
Souffle de Vie (1)	Fourni de l'air respirable.
Souillure (1)	Souille les vivres et les boissons, coûte un point de vie par jour si elles sont bues ou mangées, plus 1 point de Chaos initial.
Souplesse de Xiombarg (1-3)	Ajoute 3 points de DEX par PM.
Supplice (2)	Rend toute action impossible si jet de POU/POU réussi.
Sûreté de Cran Liret (1-4)	+20 % par PM en Grimper.
Tendon de Mabelode (1-3)	Ajoute 3 points de FOR par PM.
Terre Absorbante (10)	La terre réclame les cadavres ressuscités.
Terreur (1)	Jet de résistance POU/POU pour repousser la magie, puis cible incapable d'agir à moins de rompre le charme en réussissant un jet d'INT x 1.
Tombe d'Ebène (variable)	Transforme la victime en statue hurlante.
Transe Curative (variable)	La cible est soignée pendant 1D8 jours et récupère un point de vie par journée.
* Vérité de l'Amour (3)	Révèle le but de la vie à la cible, laquelle reste éblouie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou soit annulé par Abrogation de la Magie.
Vérole (1)	Réduit les PM de la cible de 1D6, PM/PM.
Vide de Chardros (1-3)	Moins 3 points de POU par PM.
Visage d'Arioch (1-3)	Ajoute 3 points d'APP par PM.
Vitesse de Vezhan (1-3)	Ajoute 1 point de DEP par PM.
Voile de Cran Liret (1-4)	Plus 20 % par PM en Se cacher.
* Volonté de Fer (3)	Jet de PM/PM peut annuler les sorts utilisés contre la cible.
* Volonté de Theril (4)	POU/INT, puis la cible danse un moment, supprimant sa colère pendant dix rounds de plus.
Vue de Démon (1)	Chaque PM double la proximité des choses visibles.
Vue de Sorcière (3)	Evalue les entités et les situations magiques.
* = Loi	

Les Sorts





Les Démons



Seize nouvelles races de démons et quatre nouveaux individus accompagnés d'illustrations, parmi lesquels figurent une réévaluation des coûts et des procédures propres à la convocation, ainsi que quelques errata utiles venant corriger le livre de règles.

Pour chaque espèce présentée, le coût des caractéristiques est indiqué sous forme de D8 : cela signifie que ce coût reste toujours le même, mais que les membres d'une même espèce sont susceptibles d'être très différents, même s'ils sont convoqués à la suite les uns des autres. Nous vous donnons deux sortes de descriptifs de démon, un pour les espèces, et un pour les individus. Les caractéristiques et les points de magie nécessaires à la convocation de ces derniers ne varient jamais.

Il est impossible d'affaiblir les descriptifs, mais le DEP, les caractéristiques, les facultés, et les compétences peuvent être améliorées. On peut convoquer presque tous les types de démon, à condition de disposer des points de magie nécessaires. Certains démons conviennent mieux à certaines tâches que d'autres et représentent donc un meilleur choix de départ.

Les descriptifs des démons personnalisés ne peuvent en aucune façon être modifiés ou améliorés. De fait, la convocation d'un démon spécifique coûte toujours le même nombre de points de magie.

Procédure

- 1 Dépensez un point de magie pour jeter le sort Convoyer un Démon.
2. Achetez le DEP à raison d'un point de magie par D8 de DEP. Le DEP maximal est généralement donné dans la description du démon. Dans le cas contraire, prenez 1/2 DEX pour maximum. Si rien ne convient, le maximum à adopter est toujours DEP 14.

Le coût des modes de déplacement creuser, vol, et nage est identique à celui de marche/course ; leur vitesse, distance, capacité de transport, etc., sont équivalentes.

• 3. Achetez les D8 de caractéristique à raison d'un point de magie par D8. Ce chiffre comprend les 8D8 qui représentent le minimum attribuable à chaque démon. Il est possible d'ajouter des D8 supplémentaires, mais un démon doit posséder un minimum de huit points de caractéristiques. Les démons mineurs ont 3D8 points de POU. Les démons majeurs en ont 4D8 ou plus.

• 4. Dépensez les points de magie nécessaires à la constitution des compétences du démon. Ce coût est invariablement fixé à un point de magie par tranche de 10 % d'une compétence. Seuls les démons majeurs peuvent disposer d'une compétence au score supérieur à 100 %. Plan d'Origine 15 % et Langue du Convocateur INT x 2 % sont gratuits, tous les démons les possèdent donc.

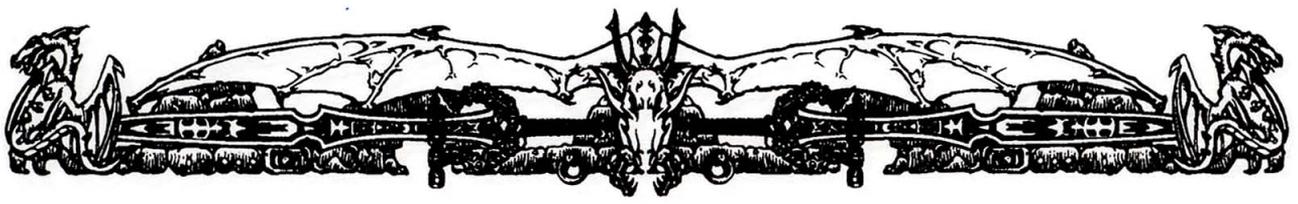
• 5. Si le sorcier a prévu de lier le démon et non de négocier avec lui, il doit également sacrifier un point de POU. S'il a l'intention de créer un lien éternel, son sacrifice s'élèvera à 3 points de POU.

• 6. Une convocation ne réussit jamais automatiquement. Elle exige le succès d'un jet de Chance. Les résultats 99 et 00 indiquent un échec. Aucun démon n'apparaît. A chaque fois, les points de magie et de Pouvoir investis sont perdus.

«Le démon avait une queue dentelée et ses narines bovines étaient dilatées. La tête cornue oscilla sur son petit cou et ses grandes dents brillèrent dans l'ombre. Elle lança en avant ses griffes écailleuses et marcha sur le Prince des Ruines.»

- La Sorcière Dormante, I, 6.





Errata Concernant les Démons des Règles

- Les points de magie exacts sont : bal'boost 83, dhzutine 35, hoojgnurp 46, passage 40, sentinelle 44, domestique 20.

- Les DEP exacts sont : bal'boost 2D8, 10 maximum; dhzutine 1D8; hoojgnurp 2D8, 10 maximum; passage (ne change pas); sentinelle 2D8, 10 maximum; domestique 1D8.

- Le POU du démon domestique devrait être de 3D8.

Nouvelles Espèces

Braakh

Gras, segmenté, semblable à une larve, le braakh mesure près d'un mètre de long, et est doté d'un cuir dur et brun, et d'un ventre plus doux et bleuâtre. Il produit des jambes ou des bras munis de pinces quand il en a besoin, et les réintègre à sa masse quand il a fini de les utiliser. Une ventouse comparable à celle des sangsues occupe une partie de son visage. Elle lui fournit une prise ferme pendant que les dents adjacentes, pointues comme des aiguilles, qui bordent sa gueule tuent et déchirent sa proie.

Ce démon se sert souvent de cette ventouse pour se suspendre aux plafonds et aux branches. Là, tranquillement hors de portée, il tient des discussions philosophiques avec les braakhs voisins. Il a la capacité naturelle d'apparier sa couleur et son motif à un arrière-plan spécifique, tel la pieuvre ou le caméléon (diminuez la compétence de Chercher de 30 % quand elle est utilisée pour le détecter). Cette espèce possède un physique faible et lent. Ses trois yeux brillent toujours de curiosité. Les braakhs sont le plus souvent convoqués pour leur faculté à répondre aux questions.



Braakh Moyen, démon mineur

Cette créature non humanoïde est vermiforme.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	2D8	9
TAI	1D8	4-5
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8	9

DEP : ramper 1D8, 6 max.

Points de Vie Moyens : 7

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D8.

Facultés : *Drainage de l'Intellect*, un jet de POU/INT par round, draine et absorbe 10 % de certaines compétences pour son propre usage. *Morsure* 30 %, dégâts 1D4. *Savoir*, INT X 3 % de chance de répondre aux questions.

Compétences : Déplacement Silencieux 30 %, Grimper 60 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : contempler l'univers et le rôle qu'il y tient, longuement et à voix haute.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 44.

Chi'haar'o

C'est un grand humanoïde fort comme deux hommes, et dont la peau noire et humide exsude un ichor tout aussi noir. Vu de près, il ressemble à un humain dont la chair et les organes auraient été partiellement écorchés. Les chi'haar'os ont un tempérament exécrationnel et ne devraient pas inspirer confiance. La plupart d'entre eux sont trop forts pour qu'on puisse les lier sans danger. D'habitude, cette espèce exige un ou plusieurs sacrifices humains en paiement de sa coopération.

Elle les consomme avec une allégresse austère tout en insultant le convocateur de toutes les façons possibles et imaginables, le tout prenant plusieurs heures. Un membre de cette espèce pourra négocier avec un nouveau convocateur et lui demander de trouver puis de tuer un de ses anciens convocateurs, lequel lui aura causé du tort.



Chi'haar'o Moyen, démon majeur

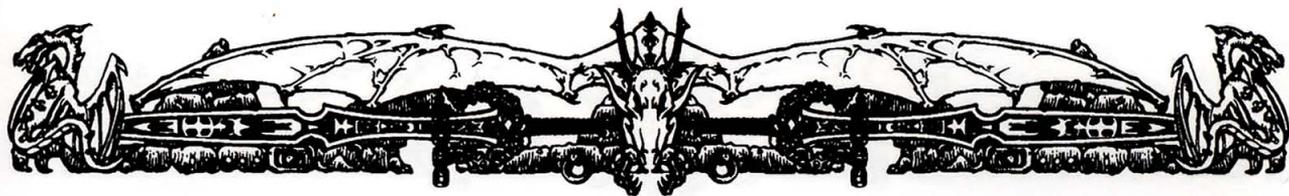
Créature humanoïde assassin.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8	22-23
CON	5D8	22-23
TAI	4D8	18
INT	4D8	18
POU	4D8	18
DEX	4D8	18

DEP : course 2D8, 10 max.

Points de Vie Moyens : 20





Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D8.

Facultés : *Dague Démon* 110 %, dégâts 1D4+2+MD+1D8. *Pister Ame*, suivre une âme précise, direction générale automatique, POU x 2 % de chance de la repérer avec exactitude à 100 mètres.

Compétences : Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 50 %, Esquive 40 %, Intimider 40 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Pister 40 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : tuer et dévorer un innocent chaque jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 73.

D'Akaal

Ce petit démon aime se percher sur des endroits surélevés. Il a des yeux en vrille de couleur noire, et une peau dénuée de plumes dont le coloris va du jaune verdâtre au brun fan-geux ; des escarres en souillent la surface. Des tentacules poussent là où on aurait pu s'attendre à trouver des ailes. Le d'akaal peut mémoriser des livres, des événements complexes, des conversations, et autres, ainsi que rechercher la réponse à des questions précises. Cette espèce a un tempérament timide et souvent craintif.



D'Akaal Moyen, démon mineur

Créature humanoïde, assistant magique.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	1D8	4-5
TAI	1D8	4-5
INT	3D8	13-14
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14m

DEP : sautiller 1D8, 7 max.

Points de Vie Moyens : 4-5

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D8.

Facultés : *Mémoriser*, automatique avec sacrifice de 3 PM. *Savoir*, INT x 3 % de chance de répondre aux questions.

Compétences : Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %, Scribe 30 %

Besoin : communiquer des dangers potentiels au sorcier d'une voix murmurante.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 30.

Ghassht

Grand et mince, son visage est presque aussi beau que celui d'un Melnibonéen. La peau du corps d'un ghassht est noircie, grêlée, et couverte de cicatrices, comme si elle avait été brûlée et carbonisée par le feu.

Du pus jaune suinte à travers des escarres ulcéreuses. Des touffes de poils roussis poussent ça et là. Les ghasshts paraissent toujours avides d'obéir aux ordres de leur convocateur, mais ce sont des démons et ils tromperont leur maître quand ils en auront la possibilité.

Ghassht Moyen, démon mineur

Créature humanoïde coopérant en magie.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8	9
CON	2D8	9
TAI	2D8	9
INT	3D8	13-14
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14

DEP : marche 1D8

Points de Vie Moyens : 9

Modificateur aux Dégâts Moyen : zéro.

Facultés : *Dématérialisation*, automatique, dure un nombre de rounds de combat égal à son POU.

Compétences : Ecouter 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : manger du verre.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 30.

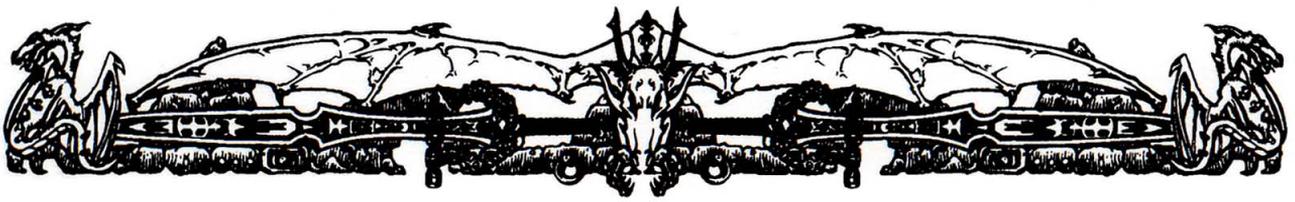
Kejaar

Un kejaar est un serpent ailé aux écailles multicolores et aux yeux globuleux. Les couleurs de sa surface varient avec ses états émotionnels. Docile et dénué de toute curiosité, il fait un excellent mais coûteux animal familier.

En Imrryr, de nombreux Melnibonéens portent des kejaars enroulés autour de leur cou ou perchés sur leur épaule. Ils les forment souvent de façon à les faire participer à des rituels obscènes et exotiques.

Les kejaars se nourrissent de miel et de mouches. Leur espèce paraît être de type animal et privée d'intelligence, aussi font-ils d'excellents espions. Le convocateur peut interroger son (ou sa) kejaar et obtenir un compte-rendu honnête (mais obscur) des conversations surprises par le démon.





Kejaar Moyen, démon mineur

Créature non humanoïde obséquieuse ou au minimum insupportable.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	3D8	13-14
TAI	2D8	9
INT	3D8	13-14
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14

DEP : 1D8, 7 max.

Points de Vie Moyens : 11

Modificateur aux Dégâts Moyen : zéro.

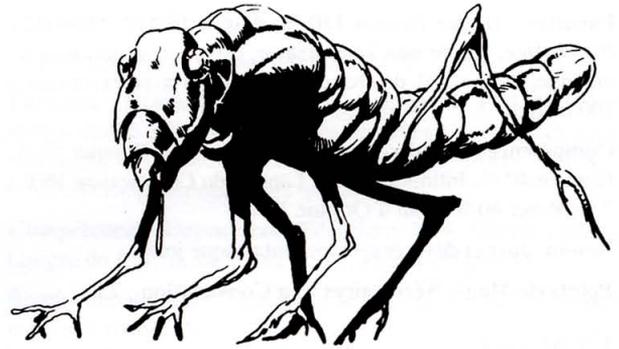
Facultés : *Ailes*, automatique, vole à 80 km/h. Entendre, CON x 5 % de chance d'entendre des sons lointains.

Morsure 30 %, dégâts 1D6.

Compétences : Baratin 40 %, Esquive 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %, Se cacher 30 %.

Besoin : manger du poisson cru ou des sucreries tous les jours.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 43.



beauté changeante et iridescente de leurs téguments métalliques bleus, rouges, et verts. Se tenant sur de longues pattes surélevées, certains brillent telles des lanternes la nuit venue. Les aventuriers apprécient la substance collante que ces êtres insectoïdes peuvent sécréter dans leur gueule (une dose de cette mélasse est équivalente à une application de Médecine Rudimentaire).

Leurs pattes de devant sont agiles et peuvent réparer ou fabriquer des objets simples ; en outre, ils peuvent suivre les patrons d'objets plus complexes. Etant dénués d'ailes, les kirs franchissent de grandes distances grâce à leur faculté de Téléportation.

Kir Moyen, démon mineur

Créature insectoïde, serviteur.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8	9
CON	4D8	18
TAI	2D8	9
INT	3D8	13-14
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14

DEP : sautiller 2D8, 10 max.

Points de Vie Moyens : 13-14

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4

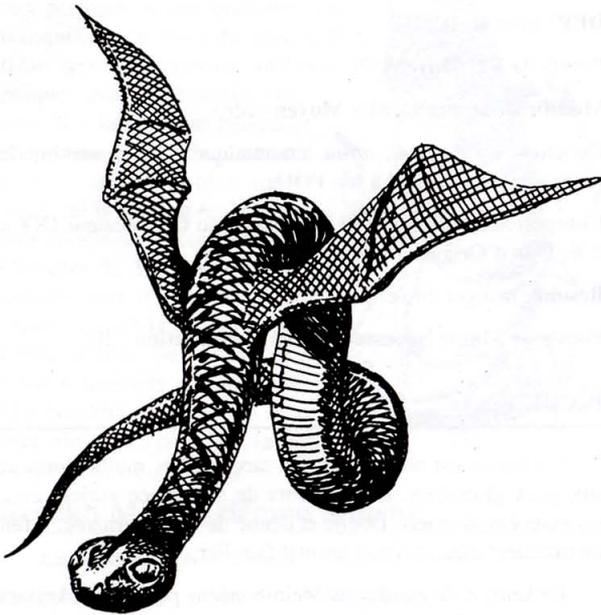
Facultés : *Morsure* 30 %, dégâts 1D6. Manipuler, 40 % de chances de créer ou réparer des objets simples

Téléportation, transporter des charges au poids équivalent à sa FOR dans n'importe quel lieu des Jeunes Royaumes.

Compétences : Chercher 60 %, Déplacement Silencieux 50 %, Grimper 40 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : marmonner des mots à consonance magique en permanence.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 51.

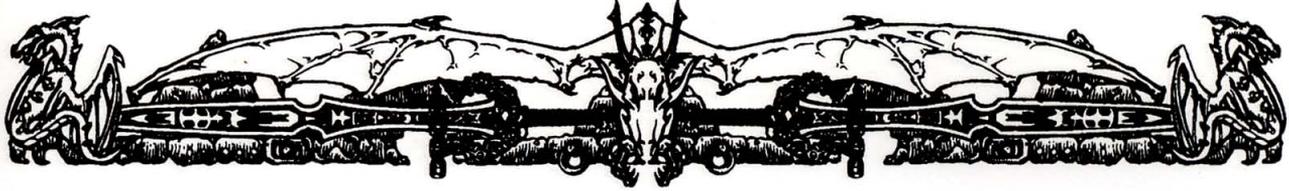


Kir

Les kirs ressemblent à des sauterelles sans ailes de taille approximativement humaine. Leur espèce est extrêmement intelligente et peut facilement exécuter des ordres complexes. Les Melnibonéens de bon goût chérissent ces démons pour la

Les Démons





Kuntakka

Cette répugnante masse de chair noir rougeâtre se déplace en se traînant et ressemble au coeur de quelque créature gigantesque. Un bouquet de tuyaux pousse à son sommet et contribue à lui donner un aspect organique. Le kuntakka émet un battement rythmique et régulier qui s'accélère lorsqu'il s'exalte. Cette espèce peut produire des images chaotiques d'une grande ingéniosité et qualité esthétique, pour le plaisir visuel de son maître. Parfois, ces illusions provoquent la folie. D'une façon plus pragmatique, il est recherché pour ses capacités défensives.



Kuntakka Moyen, démon mineur

Créature non humanoïde, défenseur.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	4D8	18
TAI	3D8	13-14
INT	2D8	9
POU	3D8	13-14
DEX	1D8	4-5

DEP : marche traînante 1D8, 4 max.

Points de Vie Moyens : 16

Modificateur aux Dégâts Moyen : zéro.

Facultés : *Brume*, automatique, exsude 20 mètres de brouillard puant et obscurcissant. *Ecume du Chaos* 40 %, globe de Chaos transformant la matière. *Exhalaison*, automatique, crée une illusion de la taille d'une pièce, visible sous un seul angle de vue. *Sang Acide*, automatique, 1D8 points de dégâts aux armes, jet de Chance ou dégâts par l'éclaboussement.

Compétences : Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : consommer 1D8 points de magie par jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 27.

Nomos

Il en existe deux variétés : les yoh nomos et les dai nomos. Toutes deux possèdent la même apparence générale. Elles ont à peu près la taille, la forme, et l'aspect d'un enfant humain en âge de marcher. Leur peau pâle et caoutchouteuse pend et forme des plis comme si elle était trop grande pour leur ossature. Leurs yeux sont d'un blanc laiteux, comme s'ils étaient aveugles.

Le yoh nomos est adroit et habile de ses mains, ce qui le rend utile au transport et à la collecte de certaines choses, comme la cueillette d'herbes poussant à flanc de falaise ou dans des grottes. Cette espèce comprend uniquement les instructions brèves et claires.

Agressif et rusé, le dai nomos fait un bon garde ou une bonne sentinelle et ce, à bas prix. Il suit ses instructions mais, ce faisant, se montre souvent imprudent et peu soucieux des conséquences.

Tels des frères querelleurs, les deux types de nomos se vouent une aversion mutuelle et devraient donc être séparés.



Yoh Nomos Moyen, démon mineur

Créature humanoïde, larbin.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8	9
CON	2D8	9
TAI	1D8	4-5
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14

DEP : marche traînante 1D8, 7 max.

Points de Vie Moyens : 7

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

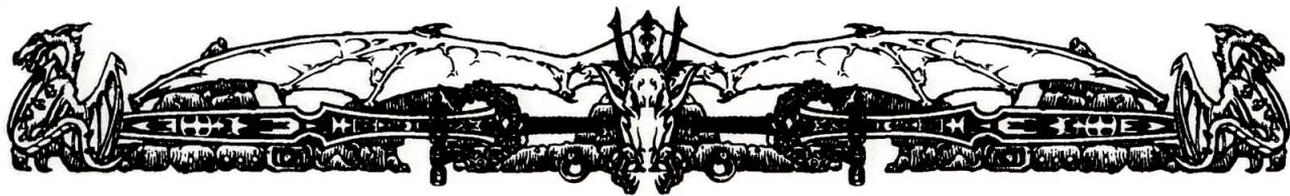
Facultés : *Bondir* 30 %, saut de 15 mètres de long ou de 9 mètres de haut. *Soulever*, automatique, soulever et transporter FOR x 3.

Compétences : Chercher 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : geindre pitoyablement.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 23.

Les Démons



Dai Nomos, démon mineur,

Créature humanoïde, attaquant sournois.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8	9
CON	3D8	13-14
TAI	1D8	4-5
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14

DEP : détalé 2D8, 10 max.

Points de Vie Moyens : 9

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

Facultés : *Crache-venin* 50 %, *projeté* 1D10 VIR jusqu'à 5 mètres. *Empathie*, automatique, sacrifice de 3 PM.

Compétences : *Esquive* 30 %, *Langue du Convocateur* INT x 2 %, *Plan d'Origine* 15 %

Besoin : boire de l'eau fétide.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 27.



Ohmnatta

Imberbe, d'une couleur rouge terne, ce démon humanoïde produit des images semblables à des tatouages des lieux qu'il a visités. Une dangereuse défense rétractile pousse dans son menton, mais sa propension globale au combat est contrebalancée par un comportement prudent. Cette espèce fournit de bons éclaireurs ou hommes de garde, de même que des assistants utiles.

Ohmbatta Moyen

Créature démon mineur, humanoïde, navigateur/garde

Caractéristiques	Jts	Moyennes
FOR	3D8	13
CON	2D8	9
TAI	3D8	13-14
INT	2D8	9
POU	3D8	13-14
DEX	2D8	9

DEP : course 2D8, 10 max.

Points de Vie Moyens : 11

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Facultés : *Arme Démon*, *Défense* 50 %, *dégâts* 1D6+2. *Vue Thermique*, automatique, sacrifice de 3 PM.

Compétences : *Langue du Convocateur* INT x 2 %, *Orientation* 30 %, *Plan d'Origine* 15 %.

Besoin : brûler des cartes terrestres, des manuscrits, et des cartes maritimes.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 29.

Roop

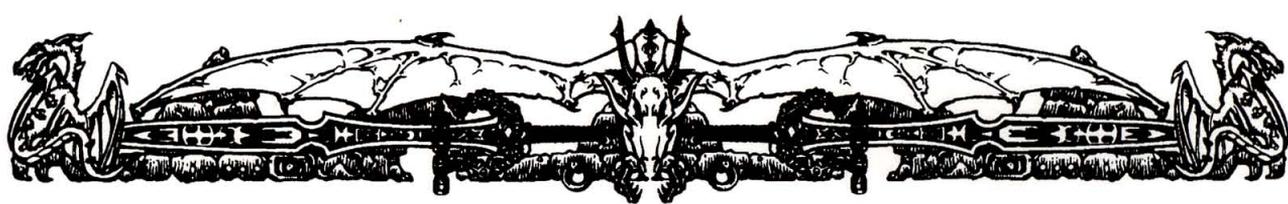
Petit, gris, doté d'une peau de porc qui pèle, le roop (prononcez «ROUP») est d'un naturel stupide, obstiné, et repoussant.

Cette espèce possède des bras et des jambes fuselés, ainsi qu'une tête de crapaud pourvue d'une gueule pleine de petites dents affilées. Ses yeux dénués de paupières sont grands et sans intelligence.

Bien que laid et peu impressionnant, ce démon fait un ennemi dangereux du fait de sa faculté d'Explosion.

Il attaque en bondissant sur son adversaire, en luttant avec lui, et en explosant. Cela fait, il regagne son plan sans égratignure, où il dévore les parties de sa victime auxquelles il est parvenu à s'agripper. Le roop nourrit un désir avide, presque désespéré, d'attaquer ; en effet, un assaut réussi le délie.





Roop Moyen, démon mineur

Créature humanoïde parfaitement méprisable.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D8	18
CON	5D8	22-23
TAI	2D8	9
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8	9

DEP : course 2D8, 11 max.

Points de Vie Moyens : 16

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Facultés : *Bondir* 40 %, 6 mètres de haut ou 10 de long. *Explosion*, jet de compétence Lutte, dégâts 1D10+1D6 au round suivant. *Morsure* 30 %, dégâts 1D6.

Compétences : Esquive 40 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Lutte 50 %, Plan d'Origine 15 %, Se cacher 40 %.

Besoin : manger des détritux et des déchets.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 48.

Scarabée Sanguin

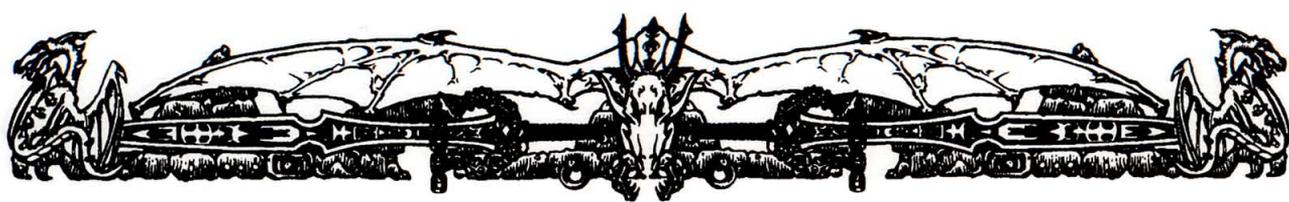
Long d'un peu plus d'un mètre, le scarabée de sang est à la fois insectoïde et humanoïde. Son dos est rouge cramoisi et son ventre rosâtre. Chaque membre de cette espèce est doté d'un motif unique, complexe, et de couleur crème sur le dos. Ses pattes sont munies de pinces assez semblables à celles d'un crabe. Le scarabée de sang peut détalier vivement sur ses pattes ou se cabrer sur ses membres arrières pour libérer ceux de devant et ses pinces, ce qui lui permet de manipuler des objets. Ces créatures sont les préférées des tortionnaires car elles savourent d'instinct les subtilités d'expression arrachées par la souffrance. Leurs pinces habiles et affilées font d'excellents outils de travail. Avec une telle assistance, le tortionnaire peut murmurer à l'oreille de sa victime en se concentrant sur son interrogatoire, et déléguer la stimulation physiologique de sa proie à son aide démon. Si une erreur s'avère fatale, le scarabée de sang avale obligeamment les restes.

Scarabée Sanguin Moyen, démon mineur

Créature insectoïde, tortionnaire.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8	9
CON	3D8	13-14
TAI	1D8	4-5
INT	2D8	9
POU	3D8	13-14
DEX	4D8	18





DEP : 1D8 marcher / 1D8 voler

Points de Vie Moyens : 9

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

Facultés : *Points de Suture*, soigne 5 points de vie, laisse des cicatrices. *Serre* 40 %, dégâts 1D8+2

Compétences : Déplacement Silencieux 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : se délecter de la peur d'autrui.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 30.

Sklar

Le sklar est un démon menu et imberbe de la taille d'un singe. De son corps humanoïde surgissent une tête à crête, des ailes, et d'autres traits insectoïdes. La couleur de sa peau varie entre le noir et le marron clair. Quelques rares sklars verts ont également été aperçus. Le cliquètement de ses mandibules accompagne son élocution. Tel un diabolotin, le sklar se perche souvent sur l'épaule d'un sorcier pour lui murmurer des conseils au creux de l'oreille.



Il fait généralement un bon fureteur ou chercheur. Malheureusement, la plupart des sklars insistent pour se livrer à des farces perfides comme taillader le harnais d'une selle, desceller une planche de parquet, et percer des trous dans les outres d'eau. Le désordre les fascine.

Sklar Moyen, démon mineur

Créature humanoïde, indépendant.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	3D8	13-14
TAI	1D8	4-5
INT	3D8	13-14
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14

DEP : marche 1D8 / faculté Ailes

Points de Vie Moyens : 7

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D8.

Facultés : *Ailes*, vole à 80 km/h. *S'accrocher*, +20 % en Grimper pendant 2 heures. *Savoir*, INT x 3 % de chance. *Vomir de l'Acide* 40 %, dégâts 1D8.

Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 40 %, Grimper 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %, Se cacher 40 %.

Besoin : Mutiler.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 41.

Soekal

Les soekals (prononcez «siou-KAL») sont des démons longs, étroits, et placides, semblables en apparence à des serpents dont les écailles seraient faites d'or massif. Si le démon est assez ténu, il peut être porté autour du cou à la manière d'un collier ou d'un foulard. Là, il sert généralement de traducteur ; les langues qu'il pratique doivent être définies au moment de sa convocation. Quand ses besoins ne sont pas satisfaits, ce démon a une fâcheuse tendance à étrangler le porteur sur-le-champ : opposez la FOR du démon x 3 à celle de la victime sur la Table de Résistance (soit FOR X 3/FOR).



Soekal Moyen, démon mineur

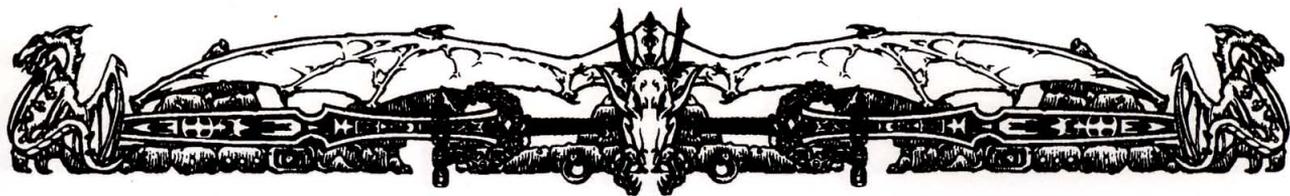
Serpentin traducteur.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	2D8	9
TAI	1D8	4-5
INT	3D8	13-14
POU	3D8	13-14
DEX	1D8	4-5

DEP : ramper 1D8, 7 max.

Les Démons





Points de Vie Moyens : 7

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

Facultés : *Imitation*, automatique, reproduit la voix et l'élocution.

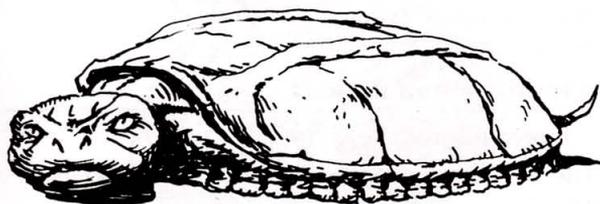
Compétences : Langue du Convocateur INT x 2 %, Langue Étrangère (x2) 40 % déterminée au moment de la convocation, Plan d'Origine 15 %, Se cacher 20 %.

Besoin : se lover en formant des noeuds.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 26.

Taraak'Shu

Cette espèce possède un dos aplati tel une plaque sur lequel on peut parfaitement attacher des cargaisons ; elle est portée par 101 petites pattes placées sous elle. Le taraak'shu a une couleur brun grisâtre et paraîtrait quelconque s'il n'avait la tête en forme de diamant verdâtre sise à l'avant de son corps dont les maniérismes et les attitudes rappellent celle du serpent. Ce démon fait une bonne bête de somme. Du fait de ses pattes courtes, il ne se déplace pas vite.



Taraak'shu Moyen, démon mineur

Créature non humanoïde, transporteur.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8	22-23
CON	4D8	18
TAI	3D8	13-14
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8	9

DEP : débouler 1D8, 7 max.

Points de Vie Moyens : 16

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Facultés : *Carapace* 70 %, 1D10+1D4. *Morsure* 50 %, dégâts 1D10. *Soulever*, soulève et transporte FOR x 3.

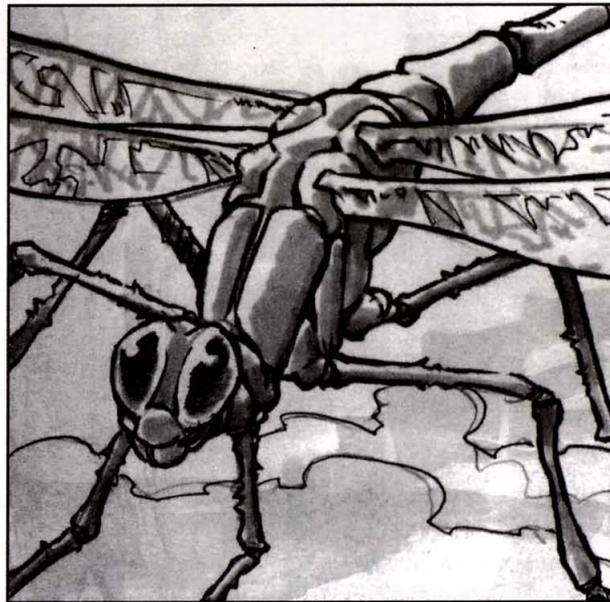
Compétences : Déplacement Silencieux 50 %, Esquive 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %, Se cacher 50 %.

Besoin : émettre un sifflement à l'adresse des étrangers.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 48.

Z'zzumm

Le z'zzumm ressemble à une libellule géante. Chacune de ses ailes atteint une longueur supérieure à la taille d'un homme. Une épaisse fourrure à l'incandescente couleur violet bleuâtre recouvre son corps ; son bas-ventre est gris clair. En vol, ce démon prend la couleur du ciel ; à une certaine hauteur, il devient presque totalement invisible pour les personnes situées en contrebas. Le z'zzumm peut être équipé d'une selle et utilisé comme monture.



Z'zzumm Moyen, démon mineur

Insecte géant, monture.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8	22-23
CON	3D8	13-14
TAI	4D8	18
INT	2D8	9
POU	3D8	13-14
DEX	1D8	4-5

DEP : course 1D8 / vol 2D8

Points de Vie Moyens : 16

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Facultés : *Caméléon*, automatique, le démon se mêle au décor situé en arrière-plan.

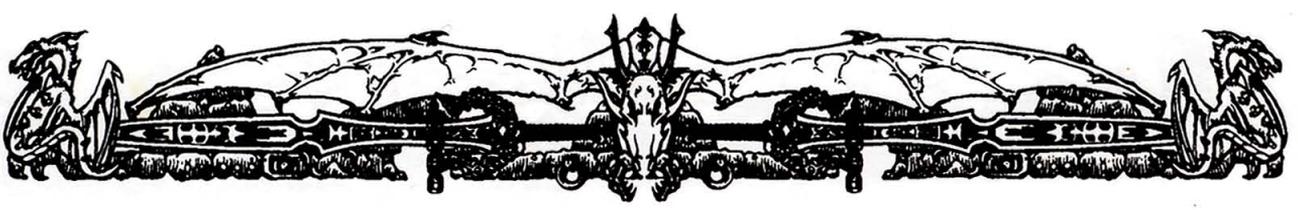
Compétences : Chercher 20 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Orientation 30 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : manger un poisson cru chaque jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 30.

Les Démons





Nouveaux Individus

Hiramaak

L'hiramaak a l'apparence d'un humain à la beauté exceptionnelle. Il peut être de sexe masculin ou féminin, selon la convocation souhaitée. En guise de trait chaotique, ses yeux sont d'une couleur violette peu naturelle.

Cette espèce pourra se cacher dans l'attente d'un repas humain adéquat, puis attirer sa proie à l'écart des autres en la tentant de ses charmes. Utilisé comme assassin, l'hiramaak parvient souvent à ses fins en usant de sa grande intelligence.

Hiramaak, démon majeur

Créature humanoïde, tentateur/tentatrice.

FOR 31 CON 34 TAI 12 INT 21
POU 28 DEX 22 APP 21

DEP : course-8

Points de Vie : 23

Modificateur aux Dégâts : +2D8.

Facultés : *Changement de Forme*, automatique, une fois par tranche de 14 heures, apparaît sous un maximum de trois formes différentes (humaine, melnibonéenne, etc.) choisies au moment de la convocation. *Drainage de l'Intellect*, POU/INT, soustrait 10 % par round aux compétences. *Drainage des Ames*, un jet de POU/POU par round, draine 1D8 points de vie par succès, puis draine le POU. *Drainage des Muscles*, draine 1 point de CON par round. *Régénération*, automatique, 1 point de vie par round, personnel uniquement.



Compétences : Art (Séduction) 90 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 60 %, Esquive 50 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %, Se cacher 50 %.

Besoin : consommer 1 point de POU lors de son arrivée et chaque jour suivant.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 97.

Mandu

Le mandu est un humanoïde nain doté d'une tête de lion et d'une chair pâle et malade. Ses petits yeux malveillants portent leur regard à travers une crinière noire tachetée. Utilisé comme garde, ce démon a pour habitude de se cacher et de projeter des plumes à l'abri de son site d'embuscade. Sa faculté de Télékinésie pourrait servir à dresser les intrus les uns contre les autres, les obligeant à se combattre.



Mandu, démon majeur

Espèce inconnue.

FOR 26 CON 20 TAI 7 INT 19
POU 33 DEX 20

DEP : 10

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D8.

Facultés : *Crache-venin* 70 %, portée de 7 mètres, VIR 1D10+1D4. *Démarche Féline*, le démon cerne sa cible sans traverser les espaces intermédiaires. *Plumes* (x 10) 100 %, dégâts 2D20. *Télékinésie*, automatique. *Téléportation*, automatique, 1 CON.

Compétences : Ecouter 70 %, Esquive 40 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : ricaner de manière hystérique.

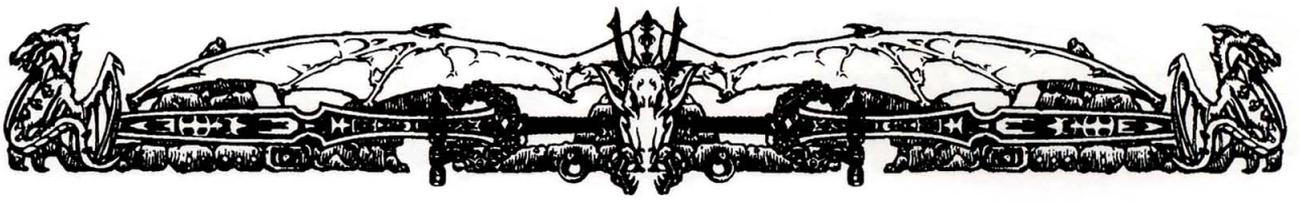
Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 76.

Va'ar Zeen

Menaçant et impitoyable, le Va'ar Zeen (prononcez VAR ZINE) flotte à trois mètres du sol. Son corps ressemble à un grand cerveau indigo, sous lequel cinq vrilles ondulent et fouettent l'air avec malveillance. Chacun de ces appendices se termine par une griffe tranchante. Le Va'ar Zeen désire ardemment disséquer des êtres intelligents. Même s'il a déjà examiné une espèce plusieurs centaines de fois, ce démon gagne toujours sa table d'opération avec un enthousiasme jubilatoire.

Les Démons





Va'ar Zeen, démon majeur

Espèce inconnue, tortionnaire impassible.

FOR 30 CON 39 TAI 28 INT 15
 POU 26 DEX 18

DEP : flotter-6

Points de Vie : 34

Modificateur aux Dégâts : +3D8.

Facultés : *Distendre*, triple son allonge pour un total de 15 mètres de long. *Paralyse*, jet de CON/CON, la cible ne peut bouger tant qu'elle ne réussit pas un jet de D100 inférieur ou égal à CON x 1 %. *Serre* x 5, patte dotée de cinq lames tranchantes comme des rasoirs (x 5), 60 %, dégâts 1D8+MD chacune.

Compétences : Art (Torture) 190 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Lutte 50 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : faire souffrir chaque jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 103.



Viir'eel, démon majeur

Espèce inconnue, gardien éternel.

FOR 52 CON 40 TAI 36 INT 15
 POU 28 DEX 28

DEP : 10

Points de Vie : 38

Modificateur aux Dégâts : +4D8.

Facultés : *Carapace*, 1D10+1D2, fourrure épaisse. *Entoiler* 100 %, FOR 2D10, tisse une toile. *Exsangue* 60 %, draine 1D3 points de vie sous forme de sang par round. (x2), immunisé contre les épées larges, les faucheurs, les rapières (catégorie d'arme 2) et les arcs (catégorie 25).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 70 %, Esquive 60 %, Grimper 30 %, Langue du Convocateur INT x 2 %, Pister 50 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : garder des objets.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 99.



Viir'eel

Le viir'eel (prononcez VIR il) est un démon gardien agressif. Il a la tête et le corps d'un mandrill et possède une fourrure épaisse et visqueuse, ainsi que d'immondes crocs baveux. Après sa convocation, ce démon tisse une toile entourant l'endroit qu'il est chargé de protéger. Puis il attend que des intrus tombent dans son piège, après quoi il les enferme dans un cocon et les vide de leur sang.



Les Démons





Les Facultés



Une série de nouvelles facultés démoniaques comprenant des attaques impressionnantes et des facultés de recherche et de recueil des informations inédites. Le tout est suivi d'une table qui reprend les facultés données dans ce grimoire et dans le livre de règles. De tous les effets proposés dans ce livre, les facultés sont les plus aléatoires, et peut-être les moins prévisibles du point de vue des répercussions, quand on s'y trouve confronté en cours de jeu. Les points de règle usuels concernant la magie et toutes les autres règles s'appliquent à ces facultés lorsque cela s'avère possible. Les maîtres de jeu devraient prendre pour habitude de décourager la modification des démons existants. Toutefois, avec un peu de temps et de patience, il n'y a pas de raison à ce qu'une des facultés données dans le livre de règles ne soit pas remplacée par l'une des nouvelles facultés du présent grimoire si le MJ est d'accord.

Adhérence (variable)

Le démon exsude une substance collante par les pores de sa peau. Quand il subit l'attaque d'une arme contondante, de la compétence Bagarre ou de Lutte, l'arme lui inflige ses dé-

«Tous ceux qui ont un pouvoir sorcier font appel à cette race de démons. C'est un gardien. Il ne nous attaquera que si nous l'attaquons. Il est virtuellement invulnérable aux armes humaines et, dans son cas, il dispose d'une parade contre les épées, qu'elles soient ou non surnaturelles. Si nous l'attaquons, toutes les forces de l'Enfer nous affronteraient et nous pourrions bien ne pas y survivre... il représente tous ceux qui peuvent s'unir afin de respecter le pacte de garde.»

- Elric, *La Sorcière Dormante*, II, 4.

gâts habituels, puis adhère à son corps. La FOR de l'adhésif est égale aux dégâts donnés sur la Table des Jets pour les points de magie dépensés. Pour décoller une arme, opposez FOR/FOR sur la Table de Résistance. Le démon pouvant annuler une partie de l'effet à volonté, cette faculté lui permet également de transporter toutes sortes de petits objets pour le compte du sorcier, lequel les a alors à portée de main.

Caméléon (3)

Permet au démon de se fondre dans le décor situé en arrière-plan en changeant la couleur et le motif de sa partie avant ou de sa partie arrière une fois par round. Il doit pouvoir étudier ce qu'il imite. A l'évidence, il est aussi visible qu'un nez au milieu du visage quand il se tient de profil.

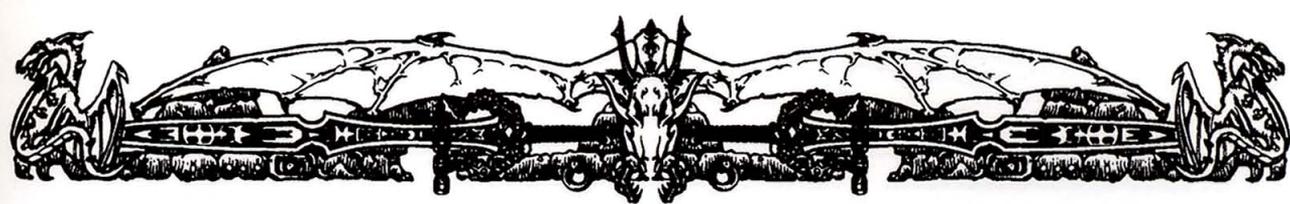
Dans ce cas, prenez les mesures appropriées : réduisez de moitié les jets de Chercher dirigés contre le démon ainsi protégé, et doublez son pourcentage de compétence en Se cacher. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Crache-Venin (variable)

Le démon crache un jet de poison de contact, lequel provient de sacs contenus dans sa gueule. Le poison provoque des brûlures et des sensations de vertiges chez la victime. Cette attaque se porte en visant une cible unique. La virulence de la sécrétion gluante reste la même quelle que soit la portée.

Utilisez la Table des Jets pour déterminer la VIR du poison. Si la cible rate un jet de CON/VIR effectué sur la Table de Résistance, elle perd un nombre de points de vie égal à la VIR à titre de dégâts. La portée est égale à un mètre par point de magie consacré à cette faculté, moyennant un maximum de dix mètres du fait de la nature même de l'attaque.





Cracher Substance (variable)

Le démon projette des crachats de chair, des éclats d'os ensanglantés, des mucus solidifiés, et autres substances du même type, à raison d'un crachat par round de combat. Ce faisant, il rétrécit de manière perceptible car chacune de ses attaques lui coûte la perte temporaire d'un point de TAI. Lorsqu'il est réduit à TAI 8, ses munitions internes sont épuisées. Toutefois, il reprend visiblement du volume dès le round suivant. Il récupère alors deux points de TAI à chaque round de combat au cours duquel il ne tire pas. Utilisez la Table des Jets pour déterminer ses dégâts et ses chances de toucher. Chaque point de magie dépensé pour cette faculté augmente la portée du crachat d'un mètre, moyennant un maximum de vingt mètres du fait de la nature même de l'attaque.

Démarche Féline (5)

Se déplaçant à la vitesse de DEP 1 ou 2, le démon gagne des points distants de quatre mètres les uns des autres et ce, sans traverser la distance intermédiaire ni y être visible. Un instant il est ici... et l'instant d'après il est là-bas ! Si le terrain est assez couvert, et si le démon est assez menu pour se cacher sans peine, il peut s'approcher de sa cible sans se faire voir et n'être remarqué qu'au moment même où il lui saute à la gorge.

Lorsqu'il franchit les intervalles séparant chaque point, il est aussi immatériel qu'un esprit, et seules peuvent l'affecter les barrières magiques servant à contrer les esprits et les attaques magiques. Cela dit, il ne peut traverser aucune barrière matérielle pendant sa Démarche Féline : il doit pouvoir tracer et négocier un chemin physique.

Cette faculté prend un certain temps, tant et si bien que le démon voit son étape de DEX diminuer (il agit en dernier) et ne peut accomplir qu'une seule autre action au cours du même round. Le coût de cette faculté est fixé à cinq points de magie.

Dématérialisation (10)

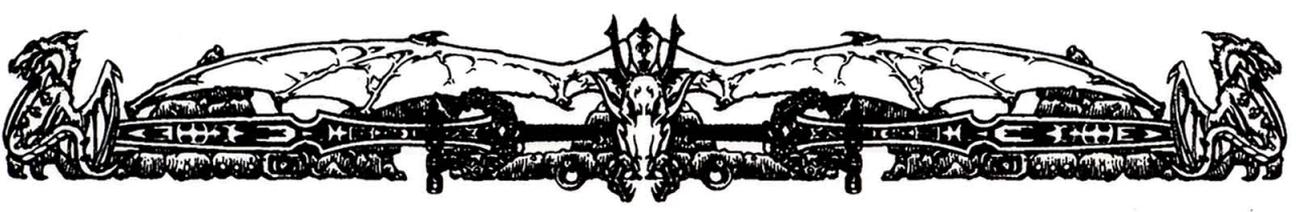
Permet au démon de devenir intangible. Tel un fantôme, il n'est pas affecté par la matière solide ni par la majeure partie des formes de magie. Cette faculté dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier. Elle peut être utilisée une fois par heure. Le démon peut traverser les objets ou les murs comme s'ils n'existaient pas, mais son DEP maximal est égal à la moitié du DEP qu'il possède lorsqu'il est pleinement constitué. Quand il utilise Dématérialisation, il est impalpable et ne peut ni recourir à une autre faculté, ni porter d'attaques, ni faire de bruit, ni même retourner une feuille de papier. Il regarde et écoute, et peut faire signe à une autre personne.

Une fois dématérialisé, le démon est transparent mais reste lui-même et donc reconnaissable, un peu comme un fantôme en train d'apparaître. On peut lui infliger des attaques magiques affectant le POU, l'INT, ou les deux. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.



Les Facultés





Division (10)

Le démon se segmente quand il perd la moitié de ses points de vie ou plus. Une des parties importantes de son corps, tel le bras, la jambe ou le torse disparaît, de même que la faculté qui lui est rattachée (si aucune faculté ne dépend de la partie corporelle en question, supprimez-en une au hasard). Réduisez de moitié toutes les compétences liées à cette perte.

Aussi improbable que cela puisse paraître, le reste du démon continue à combattre et à parler, et se comporte comme si de rien n'était. Par la suite, il garde cette forme. Pour compenser la perte subie, le démon récupère tous ses points de vie. S'il les perd tous, il meurt. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Drainage de l'intellect (10)

Permet à un démon possédant la faculté Savoir de drainer les souvenirs et les connaissances de son choix à un humain spécifique. La cible doit avoir été immobilisée d'une manière ou d'une autre. Le démon s'accroupit sur la tête de la victime et ses mains semblent s'enfoncer dans son cerveau.

A chaque round d'attaque, le démon doit réussir un jet de POU/INT effectué sur la Table de Résistance. S'il le rate, il est étourdi et se retire de la victime, sur laquelle il ne tentera plus jamais de Drainage de l'Intellect. S'il réussit son jet, le démon supprime 10 % permanents aux compétences suivantes : Evaluer, Jeunes Royaumes, Langue Etrangère, Langue Maternelle, Médecine Rudimentaire, Million de Sphères, Monde Naturel, Orientation, Potions, Royaumes Inconnus, Scribe, plus un Art et un Artisanat laissés au choix du joueur.

Tous ces pourcentages sont alloués au démon. Comme il est incapable d'user de magie, ce dernier n'absorbe aucun savoir portant sur des sorts ou des runes. Il ne peut pas davantage absorber le pourcentage initial d'une compétence et s'occroïe donc uniquement les tranches de pourcentage supérieures à ce dernier. Les autres compétences ne sont pas affectées. Les armures n'offrent aucune protection contre cette attaque. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Drainage des Muscles (3)

Pour porter cette attaque, le démon doit être capable d'Agripper sa proie ou de l'immobiliser d'une quelqu'autre façon. Il insinue ensuite des dizaines de vrilles caoutchouteuses dans un groupe de muscles important et en draine les fibres comme s'il vidait une chope de bière. Chaque round coûte un point de CON à la cible.

Les vrilles du démon changent de groupe musculaire à chaque round. Ce dernier a pour but de boire tous les points de CON de sa victime. Il est typique de le voir garder les muscles cardiaques pour la fin. Pour mettre fin à cette attaque, la cible doit rompre la prise physique du démon ou lui infliger des dégâts. Les armures ne procurent aucune protection contre cet

assaut. La CON est perdue de façon permanente. Moyennant de gros efforts, il est possible de la récupérer en s'entraînant ou en recourant à certaines formes de magie. Pour montrer les symptômes qu'une telle attaque entraîne chez l'aventurier, le maître de jeu et le joueur devraient se consulter. Le tissu musculaire a littéralement disparu et les membres ainsi affectés se recroquevillent presque complètement autour de l'os ; peut-être même deviennent-ils inutiles. Si l'aventurier perd plus de deux points de CON, il subit également une perte de points de FOR, de DEX, et d'APP et ce, à proportion égale. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

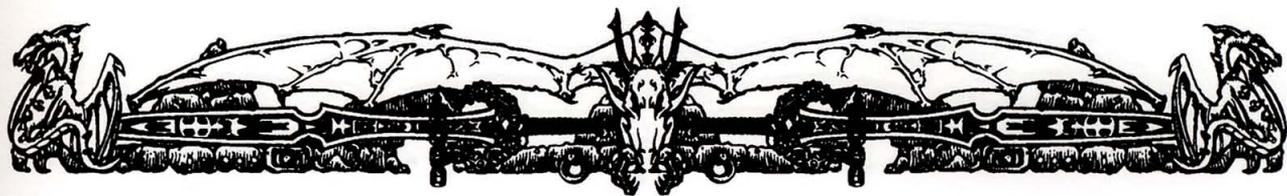
Eclair en Boule (10)

Le démon projette une boule de foudre luisante, tournoyante, et blanc bleuté qui gronde, siffle, et rebondit sur plusieurs mètres à la façon d'un jouet pour enfant. Prenez les dés pour déterminer une cible au hasard : indépendamment des événements en cours, chaque boule se dirige vers l'un des êtres vivants présents. Elle est émise pendant l'étape de DEX du démon et frappe avec précision à la fin du round. Ses



Les Facultés





chances de toucher sont égales au POU x 5 du démon (sur un résultat de 99 ou 00, elle explose sans provoquer de dommages et s'enfonce dans la terre, au grand plaisir de Grome). Chaque boule inflige 2D10 points de dégâts.

Les cibles peuvent tenter une Esquive et espérer que la boule sera déviée vers une autre cible. Il ne sert à rien de se camper sur ses jambes, et les armures métalliques n'offrent aucune protection contre cette faculté mais celles en cuir agissent normalement. La portée de cette faculté, exprimée en mètres, est égale au POU du démon. Cependant, l'aspect théâtral et le nombre de cibles sont plus importants que le calcul de la portée. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Ecume du Chaos (variable)

Le démon vise une cible unique et lui lance un crachat du Chaos. S'il touche les vêtements, l'armure, ou les armes, le matériau change pour prendre une forme aléatoire : les plaques d'acier deviennent des pétales de rose, par exemple. Si le crachat atteint la chair, la zone de la personne ainsi affectée se mue en une chose au caractère chaotique adéquat : le bras d'un homme se transforme en tentacule de pieuvre, par exemple. Ces mutations sont permanentes. Un jet de Chance détermine ce qui, de la chair ou des habits, a été atteint. Les chances de toucher sont établies par la Table des Jets. La portée de l'attaque infligée au pourcentage initial est de vingt mètres au maximum. Les sorts et les barrières magiques bloquent et neutralisent cette faculté.

Empathie (3)

Le démon peut ressentir et décrire l'émotion dominante et l'intention immédiate de la personne la plus proche, celle-ci devant se trouver à portée de vue. Si plusieurs individus se mettent successivement à sa portée, le démon se fait une idée très précise des buts et de l'humeur du groupe ; il peut alors mettre ces informations à profit ou les rapporter à quelqu'un d'autre. D'ordinaire, cette faculté n'a aucune incidence sur le combat au corps à corps car les compétences de ce type sont instinctives. Toutefois, si la cible a un plan sommaire quelconque («Je prends l'anneau et puis je quitte la caverne en courant»), le démon le sait, tout comme il sait si la cible éprouve une grande colère ou une grande confiance en elle. Cette information pourrait aider le démon à bluffer un adversaire ou à passer un marché avec succès. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Exhalaison (3)

Le démon exhale une brume qui se solidifie pour former une illusion visuelle. Celle-ci est assez grande pour emplir une pièce de taille petite ou moyenne. Elle n'est visible que depuis l'angle de vue choisi par le démon. Elle peut tout représenter, reproduisant dimensions, mouvements, et couleurs en intégral ; cependant, elle est dépourvue de son, d'odeur, ou de goût.

L'angle de vision doit être précisé. L'illusion reste invisible si elle est regardée sous un autre angle. Elle ne subit aucun changement pendant un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier.

Ensuite, elle rétrécit d'une façon proportionnée pendant le même nombre de rounds de combat, puis disparaît complètement. Quand elle commence à décroître, on peut lui opposer Chercher pour comprendre qu'elle est tronquée. Il est possible de traverser l'illusion, de se battre en son sein, et même d'y jeter des sorts. Vue de Sorcière en révèle la vraie nature. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Hurllement (3)

Le démon peut émettre un hurlement effrayant par round et le soutenir pendant près d'un demi-round. Ce cri est puissant et extrêmement grinçant. Il brise la concentration des personnes situées à portée d'oreille, lesquelles ne tardent pas à s'indigner de ces exclamations arrogantes et répétées. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie. Si le démon possède plusieurs têtes, il peut octroyer une faculté de Hurllement à chacune d'elles sans coût supplémentaire. Son effet, qui consiste à interrompre l'incantation de la plupart des sorts, reste le même pour chaque tête.

Imitation (3)

Le démon simule la voix et le maniérisme vocal d'une personne qu'il a écoutée pendant quelques minutes. L'imitation est quasi-parfaite, mais le démon n'obtient pas de connaissance particulière de ce que la personne pourrait dire ou des êtres à qui elle pourrait s'adresser. Le coût de cette faculté est fixé à huit points de magie.

Mémoriser (variable)

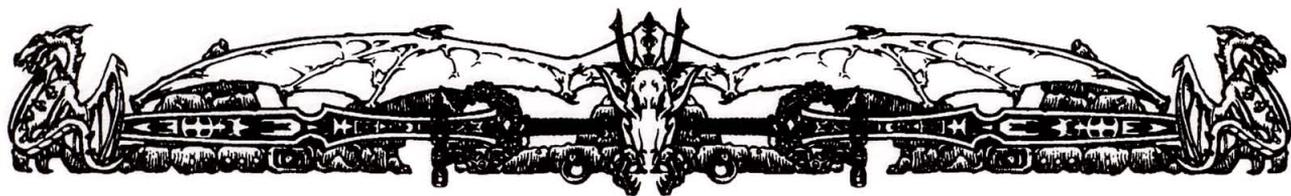
Permet au démon de mémoriser et de reproduire la copie complète d'un grimoire ou d'un tome. Pour cela, il doit posséder les compétences Savoir et Scribe. Le processus prend un jour et exige beaucoup d'encre et de papier. Le démon fait surgir une plume d'un de ses doigts. Au besoin, il peut réciter des passages exacts du livre. Sur un résultat de 99 ou 00, le livre ou la récitation est erroné. Le démon peut mémoriser un nombre de livres égal aux points de magie consacrés à sa faculté Se souvenir. S'il est re-lié à un autre maître, les ouvrages qu'il a appris deviennent accessibles à ce dernier.

Pister Ame (10)

Après avoir rencontré une personne, un autre démon, ou un esprit, le démon doué de cette faculté peut sentir le passage récent de cette âme (avant ou après son trépas) et pister ses déplacements tant qu'elle reste sur le plan des Jeunes Royaumes. Le démon n'a aucun moyen de prédire les mouvements ou l'emplacement présent de cette dernière.

Les Facultés





Parfois, de grands attroupements d'âmes (comme il s'en produit dans les cités ou les armées) peuvent partiellement entraver Pister Ame. Le démon doit ensuite réussir un jet de D100 inférieur ou égal à INT X 3 pour retrouver la bonne piste. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Rafale (10)

Prenant une forme humanoïde, le démon apparaît sous l'aspect d'un nuage de sable tourbillonnant. Quand il attaque, il enveloppe une cible unique, écorche sa peau et use ses vêtements, aveugle ses yeux, emplit son nez, sa bouche et ses oreilles de grains puants et brûlants.

Chaque round d'attaque coûte 1D4 points de vie à une victime habillée de façon ordinaire et 1D4-1 points si elle porte une armure conséquente. La cible est incapable de combattre une telle manifestation d'un point de vue physique, mais elle peut user de magie à chaque round, pourvu qu'elle parvienne à se concentrer en réussissant un jet de Chance. Si elle parvient à plonger sous l'eau, le démon ne la suit pas mais attend probablement qu'elle refasse surface. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Regard Auxiliaire (3)

Permet au démon de choisir un lieu situé à portée de vue et de faire basculer son champ de vision en cet endroit quand bon lui semble. Il peut alors porter son regard alentour depuis le lieu ainsi choisi comme s'il s'y trouvait réellement. Regard Auxiliaire fonctionne également avec les facultés de vision étendue (telles que Voir, Vue de l'Ame, et Vue Thermique). Le démon peut changer d'endroit à tout moment, à condition de voir le nouveau lieu. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Sangsue (variable)

Cette faculté ajoute un jeu de ventouses ressemblant à celles d'une pieuvre au ventre du démon, ce qui l'aide à maîtriser ses victimes. Il draine la cible de 1D2 points de Force à chaque round de combat, et chaque succès lui octroie un point de FOR supplémentaire. Ses attaques ont une chance de succès égale à l'indication fournie par la Table des Jets pour le nombre de points de magie dépensés. Recalculez le modificateur aux dégâts. Les armures n'offrent aucune protection contre cette faculté, laquelle nécessite seulement de toucher la victime. Le coût de cette faculté varie avec les chances de succès.

Sentir Emotion (3)

Dans un périmètre immédiat de vingt mètres environ, le démon est capable de sentir les émotions fortes émises par le corps des humains et des Melnibonéens. Les sentiments ainsi détectés sont bruts : la peur, le désir sexuel, la convoitise, l'envie, l'hostilité, et la colère. Les sous-groupes complexes d'odeurs indiquent la présence plus subtile de maladies et

d'infections diverses ; parfois même, le démon peut non seulement savoir ce que la personne inspectée a récemment mangé, mais aussi ses aliments et habitudes vestimentaires usuels. Par le toucher, cette faculté peut aussi révéler aux autres personnes ce que la cible a récemment aperçu.

Le démon peut utiliser cette faculté sans le montrer ; cela dit, Sentir Emotion entraîne généralement la présence d'un gros nez chez ce dernier. Utilisez la Table des Jets pour déterminer les chances du démon de bien distinguer les émotions. Un résultat de 00 indique toujours l'absence d'effet. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Télékinésie (10)

Sans les toucher, le démon peut soulever et déplacer un objet ou une personne placés à distance. Le POU du démon correspond à la TAI maximale de l'objet déplacé et à la distance maximale à laquelle le démon peut se trouver par rapport à ce dernier. La cible peut être transportée sur n'importe quelle distance mais tombera si elle dépasse la portée (exprimée en mètres) dont dispose le démon.

Celui-ci peut suspendre ou déplacer un objet par round de combat, et 1D8 objets en tout. Il doit ensuite se reposer pendant 1D8 rounds. Cela fait, la procédure peut être reconduite. S'il réussit un jet de Chance, le démon n'a pas besoin de voir le point de départ de la cible, ou encore son point d'arrivée. S'il le rate, la chose ou personne tombe au sol et, le cas échéant, subit des dégâts.

Le démon peut certes procéder à l'exploration mentale des endroits inaccessibles (un entrepôt souterrain, par exemple), mais cela ne lui permet pas pour autant d'exercer sa faculté de Télékinésie à travers les murs interposés. L'objet doit disposer de l'espace matériel nécessaire à son déplacement.

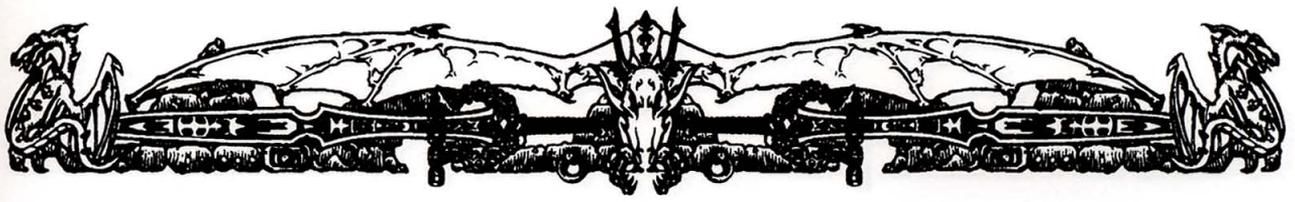
En outre, la Télékinésie est lente. La vitesse maximale d'un objet est égale au POU du démon exprimé en DEP. De fait, un démon de POU 16 peut «projeter» sa cible au double de la vitesse de course d'un humain, soit près de 64 km/h, ce qui correspond en gros à la moitié de la vitesse d'un jet de pierre. Pour

«C'était un chat, énorme, à cela près que le corps évoquait celui d'un babouin pourvu d'une queue en panache et qu'il avait l'échine hérissée de piquants. Toutes griffes dehors, il se dressa sur ses pattes de derrière et tenta d'atteindre Elric qui se rejeta par côté, portant un premier coup de taille. Le monstre scintillait de nuances et de lueurs singulières comme s'il n'était pas tout à fait matériel. Le doute n'était plus permis sur son origine. Les sorciers de Melniboné avaient plus d'une fois requis l'aide de semblables créatures contre ceux qu'ils voulaient anéantir.»

- La Forteresse de la Perle, I, 3.

Les Facultés





déterminer les dommages approximatifs d'une telle attaque, divisez par deux tous les dégâts prenant Lancer pour base. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Ténèbres (Variable)

Le démon projette une zone de ténèbres noire comme l'encre autour de lui. Celle-ci est irrégulière mais le dissimule constamment. Elle obscurcit la vision normale et les facultés Voir et Vue Thermique. Traitez les cibles prises dans la zone d'effet comme si elles se trouvaient dans le noir absolu ; consultez le livre des règles pour appliquer les bons modificateurs. Le diamètre de cette faculté est d'un mètre par point de magie sacrifié.

Transport (10)

Sur ordre de son maître, le démon peut se transformer en bête de somme pourvue de pattes multiples ou en bateau auto-propulseur (il nage). Il garde son apparence, son expression, et sa disposition naturelles autant que faire se peut. Dans chaque cas, il transporte une TAI de passagers ou de cargaison égale à sa FOR, à condition que sa TAI et sa CON soient supérieures à sa FOR. Par exemple, un démon de TAI 20, CON 21, et FOR 21 pourra transporter une cargaison ou des passagers de TAI 20 au maximum.

Le démon peut soutenir une vitesse régulière de DEP 8 pendant un nombre de rounds de combat égal à ses points de vie. Quand cette durée s'est écoulée, le démon doit se reposer le temps d'un round, puis dépenser un point de vie. Il peut alors reprendre son déplacement, lequel sera plus court d'un round à chaque nouveau cycle. Quand il tombe à un point de vie, il se repose et refuse de faire un pas de plus tant qu'il n'a pas récupéré l'ensemble de ses points de vie. Le coût de cette faculté est fixé à dix points de magie.

Voir Son (3)

Le démon émet des sons aigus que les humains et les Melnibonéens ne peuvent entendre, mais dont il perçoit les échos renvoyés par les objets et les surfaces avoisinants. Cela lui donne une carte mentale de l'endroit sur 100 mètres à la ronde environ. Il perçoit les mouvements avec autant de facilité que les objets immobiles. Il peut également combattre ou accomplir la plupart des autres actions comme s'il pouvait voir. Il est incapable de lire les mots inscrits sur du papier mais parvient à déchiffrer les inscriptions taillées dans la pierre. L'obscurité ne l'affecte pas, pas plus que la brume ou la poussière. Toutefois, la fumée produit parfois un effet d'étouffement. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Vue d'insecte (3)

Le démon possède de grands yeux à facettes multiples qui lui permettent de voir sur les côtés, devant, et derrière lui. Ces facettes sont à moitié globuleuses et situées vers le sommet du

crâne du démon, de sorte qu'elles peuvent regarder dans toutes les directions sauf vers le bas. La portée de la vue du démon reste équivalente à celle des humains. La brume, la fumée, et l'obscurité entravent sa vision.

Il est tout particulièrement vulnérable aux nuages de poussière car il est dépourvu de paupières. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

Vue Thermique (3)

Le démon perçoit les variations de température en noir et blanc. Les corps les plus chauds sont les plus brillants. Les masses froides telles que la glace et l'eau glacée revêtent une couleur presque noire et empêchent de voir les corps chauds ou tièdes situés au-delà. S'il est pourvu d'une vision normale, le démon peut changer d'angle de vision à volonté.

Il est difficile, voire impossible, de fixer directement le soleil ou une flamme à la forte brillance et ce, quelle que soit la forme de vision employée par le démon. Le coût de cette faculté est fixé à trois points de magie.

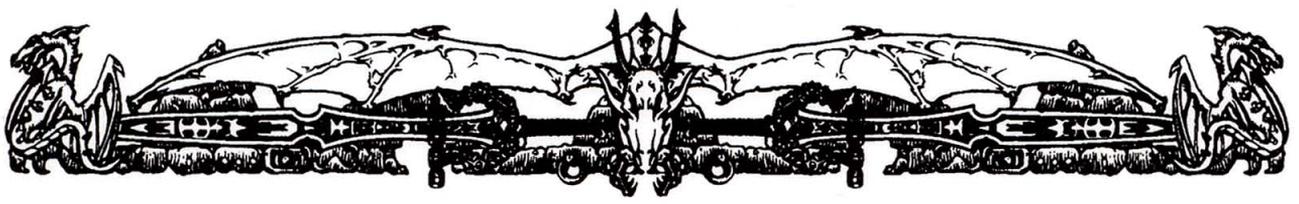
Jets des Démons et des Élémentaires

PM dépensés	jet de dégâts	% de base
1	1D2	10 %
2	1D4	20 %
3	1D6	30 %
4	1D8	40 %
5	1D10	50 %
6	1D10+1D2	60 %
7	1D10+1D4	70 %
8	1D10+1D6	80 %
9	1D10+1D8	90 %
10	2D10	100 %
11	2D10+1D2	110 %
12	2D10+1D4	120 %

Pour calculer les dégâts des facultés supérieures ou égales à 100 %, ajoutez la majoration de 2D10 pour chaque tranche de 100 % de la faculté traitée, et cherchez le complément dans la Table des Jets. Ainsi, un démon doté de 140 % pourra infliger 2D10+1D8 points de dégâts en une seule attaque, et un autre, doté de 240 %, en provoquera 4D10+1D8.

Les Facultés





Facultés Démoniaques

Faculté	Coût en PM	Portée	%	Effet
Absorption de Projectiles	variable	personnel	10 %/PM	Stoppe les missiles ; sur 99, 00, etc., le missile passe.
Adhérence	variable	toucher	auto	Il faut réussir FOR/FOR pour s'arracher à la surface collante du démon.
Ailes	10 PM	personnel	auto	Survole le monde à la vitesse de 80 km/h, transporte des choses.
Arme Démon	variable	toucher	variable/auto	Par PM, dégâts = Table des Jets + MD ; le % de chance de toucher est celui de l'utilisateur.
Armure Démon	variable	personnel	auto	Améliore l'armure conformément à la Table des Jets par PM sacrifié.
Assoupissement	5 PM	vue	POU/CON	La cible dort pendant au moins une heure.
Bondir	variable	personnel	auto	Saute sur 3 m de haut et 5 m de long par PM ; ajoutez un passager contre quelques PM de plus.
Bouclier Démon	variable	personnel	auto	Améliore un bouclier ordinaire conformément à la Table des Jets par PM sacrifié.
Brûlure	variable	1 m/PM	10 %/PM	Dégâts fixés à 1D6+2 points.
Brume	variable	10 m/PM	auto	Exsude une brume puante et obscurcissante large de 1 m et profonde de 2 m.
Caméléon	3 PM	personnel	auto	Le démon mélange son dos ou son ventre aux motifs situés en arrière-plan.
Carapace	variable	personnel	auto	Améliore l'armure conformément à la Table des Jets, par PM sacrifié.
Changement de Forme	TAI du démon	personnel	auto	Se change en une ou plusieurs formes.
Collision	variable	toucher	10 %/PM	Dégâts = Table des Jets.
Congeler	variable	1 m/PM	10 %/PM	1D6+2 de dégâts par le froid ; l'arme peut se briser quand elle est utilisée.
Crache-venin	variable	10 m maximum	10 %/PM	Projette du poison causant 1 point de dégâts par point de VIR.
Cracher Substance	variable	1 m/PM	10 %/PM	Ejecte sa substance sous forme de petits projectiles ; dégâts = Table des Jets.
Criquets	10 PM	toucher	auto	1D8 de dégâts par round dûs à de minuscules morsures de type insectoïde.
Dard	variable	toucher	10 %/PM	1D8 points de dégâts, plus venin dont la VIR = CON du démon.
Démarche Féline	5 PM	personnel	auto	Le démon se rapproche de la cible sans traverser les espaces intermédiaires.
Dématérialisation	10 PM	personnel	auto	Le démon peut traverser les murs, etc... et observer.
Dimensions	20	personnel	auto	1 CON par déplacement effectué entre plan d'origine et JR ; transporte l'équivalent de sa TAI.
Distendre	variable	personnel	auto	Agrandit une partie corporelle d'une longueur par PM sacrifié.
Division	10 PM	personnel	auto	Abandonne un membre quand la moitié des PV a été perdue, régénère tous les PV moins 1.
Drainage de l'Intellect	10 PM	toucher	POU/INT	Supprime 10 % à certaines compétences et les transmet au démon.
Drainage des Ames	10 PM	toucher	POU/POU	Vole 1D8 PM jusqu'à atteindre zéro, puis 1D8 jusqu'à infliger la mort.
Drainage des Muscles	3 PM	toucher	auto	Boit 1 CON par round jusqu'à ce que la cible rompe la prise.
Eblouissement	variable	vue	10 %/PM	Aveugle la cible pendant un nb de rounds = coût en PM ; la cible doit réussir POU x 2 % pour résister.
Eclair en Boule	10 PM	POU en m	POU x 5	La boule rebondit pour toucher une cible aléatoire, inflige 2D10 de dégâts.
Ecume du Chaos	variable	20 mètres	10 %/PM	Globe du Chaos transmue la matière, transforme la chair en une autre partie organique.
Empathie	3 PM	personne la + proche	auto	Le démon sent une émotion dominante et une intention immédiate.
Encorner	variable	toucher	10 %/PM	1D8+2 points de dégâts, + MD si le démon charge.
Entendre	3 PM	vue	CON x 5 %	Peut écouter des sons lointains ; sur 99, 00, son rapport est trompeur.
Entoiler	variable	1 m/PM	10 %/PM	Tisse une toile dont la FOR est égale au jet de dés indiqué par la Table des Jets.
Excavation	variable	toucher	auto	Creuse un tunnel dans le bois, la terre, et la pierre à raison de 1 mètre par PM et par heure.
Exhalaison	3 PM	1 angle de vue	auto	Illusion de la taille d'une pièce visible sous un angle de vision unique, Vue de Sorcière en révèle la nature.
Explosion	variable	toucher	% Lutte	Dégâts = Table des Jets par PM sacrifié.
Exsangue	variable	toucher	10 %/PM	Draine 1D3 points de vie par round.

Les Facultés





Groin	3 PM	toucher	CON x 5 %	Suit une piste odoriférante encore fraîche ; sur 99, 00, il la perd.
Hurllement	3 PM	portée d'oreille	auto	Emet un hurlement effrayant et grinçant qui brise la concentration du sorcier.
Imitation	3 PM	ouïe	auto	Le démon imite l'élocution d'une personne à la perfection.
Langue	variable	1 m/PM	10 %/PM	Saisit une cible et la ramène dans sa gueule ; une chance de FOR/FOR pour se libérer.
Manipuler	3 PM	toucher	10 %/PM	Construit, répare, ou fait quelque chose.
Mémoriser	variable	personnel	auto	Le démon mémorise ou recopie un livre par jour ; sur 99, 00, sa copie est erronée.
Morsure	variable	toucher	10 %/PM	Dégâts = Table des Jets.
Pacte de Garde	10 PM	personnel	auto	Insensible à une catégorie d'arme avec l'accord d'un Seigneur du Chaos.
Paralysie	3 PM	toucher	CON/CON	Paralysie temporaire, jet inférieur ou égal à CON x 1 pour arrêter l'effet.
Pister Ame	10 PM	toucher	auto	Suit les mouvements d'une âme définie ; INT x 3 pour en retrouver la trace.
Plumes	variable	10 m/PM	10 %/PM	1D8+1 points de dégâts par plume qui touche.
Points de Suture	variable	toucher	auto	Redonne 1 point de vie par PM sacrifié ; laisse des cicatrices rebutantes, etc...
Poussière	variable	1 m/PM	auto	Obscurcit la vue jusqu'à la fin du round, s'éclaircit au début du round suivant.
Prophétie	variable	lieu	POU x 5 %	Voit le passé, remonte 1 année de plus en arrière par PM ; sur 99, 00, le résultat est énigmatique.
Rafale	10 PM	toucher	auto	Dégâts fixés à 1D4 points par round, 1D4-1 si la cible porte une armure.
Regard Auxiliaire	3 PM	personnel	auto	Le démon transfère son point de vue en un autre lieu à volonté.
Régénération	3 PM	personnel	auto	Regagne 1 point de vie par round.
Rideau de Feu	variable	1 m/PM	10 %/PM	1D8 points de dégâts par le feu.
S'accrocher	variable	personnel	1 PM/heure	S'accroche aux plafonds, etc., 1 PM par heure + 10 % en Grimper par PM.
Sang Acide	variable	toucher	auto	Dégâts à l'arme = Table des Jets ; jet de Chance ou la cible est éclaboussée.
Sangsue	variable	personnel	10 %/PM	Draine 1D2 points de FOR par round, ajoutant 1 point de FOR à la sienne.
Savoir	10 PM	personnel	INT x 3 %	Répond à des questions de référence ; sur 99, 00, son rapport est erroné.
Sentir Emotion	3 PM	20 m	auto	Distingue les émotions fortes, les maladies, les compagnons récents, etc.
Serre	variable	toucher	10 %/PM	Dégâts fixés à 1D8+2+MD points par serre.
Soulever	3 PM	personnel	auto	Soulève et transporte FOR x 3.
Télékinésie	10 PM	20 m maximum	1 TAI/POU	Le démon fait bouger les objets comme s'ils se déplaçaient tous seuls.
Téléportation	10 PM	personnel	auto	Téléporte le démon et un passager ; chaque voyage coûte 1 point de CON au démon.
Ténèbres	variable	1 m/PM	auto	Obscurité totale entravant la vue, Voir, et Vue Thermique.
Tentacule	variable	toucher	10 %/PM	1D8+MD points de dégâts ; armure inutile contre cette attaque.
Transport	10 PM	personnel	auto	Le démon devient une monture ou un bateau autopulsé, transporte des objets.
Voir	3 PM	vue	CON x 5 %	Voit les objets distants comme s'ils étaient plus près.
Voir Son	3 PM	100 m	auto	Perçoit son environnement par écho radar.
Vomir de l'Acide	variable	1 m/PM	10 %/PM	Dégâts = Table des Jets ; la distance ne diminue pas les dommages.
Vue d'Insecte	3 PM	vue	auto	Dote le démon d'yeux à facettes multiples capables de voir dans presque toutes les directions.
Vue de l'Ame	variable	POU x PM/m	auto	Détecte les auras magiques, compare le POU de la cible au sien.
Vue Thermique	3 PM	vue	auto	Voit les variations de température en noir et blanc à volonté.

PM = points de magie.

Variable = Le nombre de points de magie sacrifié peut varier ; plus on en ajoute, et plus on augmente la précision, la virulence, etc., du démon.

Auto = Automatique. Le démon utilise cette faculté sans jamais échouer. Si celle-ci s'applique à une cible, il sera peut-être quand même nécessaire d'effectuer un jet sur la Table de Résistance avant qu'elle puisse faire effet.

Variable/auto = % du démon non lié / % du démon lié. Un démon qui utilise Arme Démon applique le pourcentage de la compétence concernée à son attaque. Par contre, s'il est lié à une arme, il est 100 % efficace, pourvu que son utilisateur parvienne à toucher en maniant cette dernière.

Portée = Certaines portées sont indiquées en mètres (m). Les autres, plus nombreuses, sont données sous la forme d'un simple mot. Personnel signifie que la faculté affecte uniquement le démon en question. Toucher implique que le démon doit toucher sa cible (directement ou avec une arme) pour que la faculté fasse effet. Vue indique que le démon a seulement besoin de voir et de distinguer la cible avant que la faculté fasse effet. Lieu prévient que la faculté est liée à un endroit particulier ou à un seul lieu à la fois.

Les Facultés





Les Enchantements



Voici 39 nouveaux enchantements dont la plus grande partie est d'origine chaotique, quoiqu'un tiers environ puisse être attribué aux Seigneurs de la Loi ou aux Seigneurs Élémentaires.

Ces objets uniques évoquent des sorciers et des hauts faits illustres, ainsi que des splendeurs inimaginables. Reliques d'un temps passé où la magie était plus puissante, les enchantements ont tous été conçus pour une personne et un dessein bien précis, ouverts par des mages artisans aux compétences inégalables.

De par leur caractère unique, les enchantements sont extrêmement rares. L'intrigue tout entière d'une campagne pourra consister à accumuler des informations sur l'un d'eux pour ensuite le localiser. Même si ce chapitre en présente un grand nombre, les joueurs ne devraient pas s'attendre à remplir leurs sacs de ces créations. Un roi pourra en posséder un, respectueusement transmis de génération en génération.

Un roi ou une reine de la Loi pourrait en conserver un dans la salle du trésor, en cas de besoin exprès, sans jamais le toucher. De même, un sorcier pourra manigancer ou tuer pour se procurer un de ces objets si particuliers, et ne plus penser à autre chose, pour finalement le cacher et ne l'utiliser qu'une seule fois dans tout un siècle. Un paysan stupide qui tomberait sur l'un de ces enchantements pourrait le placer bien en évidence sur le linteau de sa cheminée, l'exhibant les jours de fête ou pour se rendre à l'église.

Toutefois, un fermier doué de sagesse l'enterrera et n'en parlera à personne. Le fait de posséder un enchantement s'avère dangereux, aussi la connaissance de son existence s'apparente-t-elle à une averse en plein désert : elle est rare et ne tarde pas à être engloutie par les sables assoiffés.

En ce qui concerne ce chapitre, les maîtres de jeu devraient adapter toutes les caractéristiques d'un enchantement à leur gré, y compris son nom.

Enchantements

Aiguillon de l'Enfer



Cette arme fut donnée à un Champion du Chaos par les Ducs des Enfers et celui-ci s'en servit pour mener des esclaves au combat. Elle comporte une poignée en argent longue comme l'avant-bras environ, et dont le bout est serti du signe du Chaos. La partie flexible de l'aiguillon forme un fouet mesurant près de cinq mètres de long, et ressemble beaucoup à un fouet de cocher : elle paraît être composée de lanières de cuir tressées, mais aucune arme matérielle ordinaire ne peut l'entailler. Cette partie flexible se termine par une terrible pointe en fer.

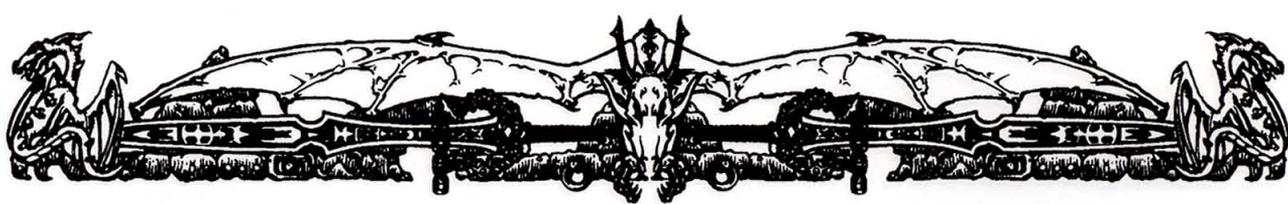
Lorsqu'il est utilisé contre une cible dont le DEP est inférieur ou égal à 4, le fouet fait automatiquement mouche de sa pointe si son utilisateur le désire. Celle-ci provoque une douleur intense et coûte un point de vie à la victime qu'elle soit nue, simplement habillée, ou revêtue d'une armure.

«C'était un oiseau d'argent, d'or et d'airain. Comme Elric s'en approchait, il claqua des ailes et ses serres énormes fouaillèrent impatiemment la neige tandis qu'il portait sur le Melnibonéen le regard glacé de ses yeux d'émeraude. Il portait sur le dos une selle creusée dans l'onyx, incrustée d'or et de cuivre. Cette selle était vide et l'attendait (...) La tête scintillante de l'oiseau pivota sur son cou d'airain et il ouvrit son bec d'acier incrusté de gemmes.»

- La Sorcière Dormante, I, 6.

Les Enchantements





Si elle sert à fouetter, dans le cadre d'un châtiment ou d'un combat, la partie flexible de l'aiguillon communique un poison violent à la peau nue ou vêtue de cuir de la cible. Ce toxique possède 16 points de VIR et provoque immédiatement des vertiges et des convulsions. La victime effectue un jet de VIR/CON sur la Table de Résistance et, si elle le réussit, perd 16 points de vie à la fin du round suivant.

Animaux Mécaniques

A l'instar de l'oiseau mécanique de Myshella, ces enchantements sont des machines conçues pour ressembler à divers animaux. Outre le rapace de Myshella, on connaît l'existence de quatre animaux mécaniques : un loup, un oiseau chanteur, un cheval, et une araignée. Chacun d'eux se compose de métaux précieux, et de gemmes pour les yeux. Leurs entrailles forment un ensemble confus de rouages, de ressorts, de poulies, de volants d'entraînement, et de contrepoids superbement ouvrés.

Ces merveilles mécaniques peuvent entendre et parler, et sont douées de sensation (INT 9). Si un animal mécanique venait à être endommagé, la réussite d'un jet de Réparer (100 % minimum) est nécessaire pour tout remettre en état. Les sorts de soins et la faculté Points de Suture ne produisent aucun effet, et le passage du temps ne guérit pas davantage les dégâts. D'après la rumeur, d'autres animaux mécaniques auraient été créés par Donblas, parmi lesquels figureraient un scorpion, un tigre, un autre loup, un singe, et un dragon.

Araignée Mécanique



Version gigantesque de ses cousines naturelles, l'Araignée Mécanique a été conçue pour la monte ; elle peut donc transporter des passagers et du matériel à concurrence de TAI 40. Sa tête se compose d'or battu et comporte huit yeux représentés par huit gemmes différentes. Son corps est enveloppé d'ambre et ses pattes ont été moulées dans de grands manteaux iridescents. Elle peut escalader les parois verticales et se promener sur les plafonds. Ses puissantes mandibules saisissent et fracassent ses adversaires (att. 30 %, 1D6 points de dégâts par round) ou les mordent (30 %, 1D10 points de dégâts). Enigmatique, elle parle uniquement si c'est absolument nécessaire et ce, de manière équivoque. L'Araignée Mécanique se déplace de la même façon que ses homologues naturels. Elle a 60 points de structure.

Contrairement au Cheval de Bataille Mécanique, l'Araignée Mécanique se déplace aussi silencieusement qu'un fantôme.

Oiseau Chanteur Mécanique



Constitué d'or bruni incrusté de pierres semi-précieuses, cet oiseau chanteur mécanique mesure une paume de hauteur en station verticale. Il vole à 80 km/h. Il peut livrer et prendre des messages. En cas de nécessité absolue, il se défend à l'aide de son bec (att. 40 %), lequel est

aussi pointu qu'une aiguille et occasionne donc 1D4 points de dégâts. Il possède 22 points de structure. Il connaît plusieurs centaines de chansons et d'airs sifflés qu'il pépie joyeusement à la demande. Pour des raisons pratiques, l'Oiseau Mécanique agit et se déplace de la même façon que ses homologues naturels, si ce n'est qu'il ne se fatigue pas.

Cheval de Bataille Mécanique



Ce grand automate voit ses yeux figurés par des diamants et son corps façonné dans du fer de couleur noire. Une selle a été moulée de façon permanente sur son dos pour permettre le transport de passagers et d'équipements n'excédant pas 30 points de TAI. Le Cheval de Bataille Mécanique agit et se déplace de la même façon que son homologue naturel, si ce n'est qu'il chargera et piétinera directement un ennemi quand on le lui demandera. Au combat, il est calme et obéit vite aux ordres. Il utilise ses sabots de fer pour piétiner (att. 30 %) et ainsi infliger 2D8 points de dégâts, et sa morsure (att. 20 %) provoque 1D10 points de dégâts. Il possède 99 points de structure. Le bruit de ses sabots s'entend sur plusieurs kilomètres à la ronde.

Loup Mécanique



Atteignant près d'un mètre et demi de hauteur au niveau des épaules, le Loup Mécanique est doté d'un épiderme en platine battue et de rubis en guise de globes oculaires. Il agit et se déplace de la même façon que ses homologues naturels, si ce n'est qu'il ne se fatigue pas. Il fait un compagnon loyal et obéissant doublé d'un garde farouche ; quand on le pousse à attaquer, il se révèle être un guerrier sauvage qui ne fait pas de quartiers. Il possède 40 points de structure et sa morsure (att. 30 %) cause 1D8+2D6 points de dégâts.

Armure de Soie



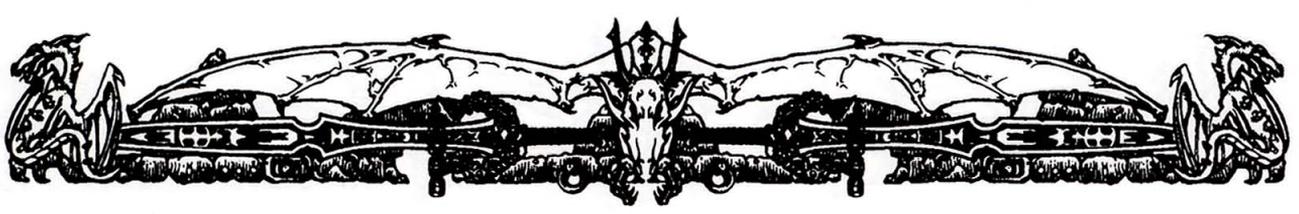
Taillés dans tous les styles, motifs, et coloris, ces vêtements en soie font preuve d'une excellente résistance aux armes pointues et tranchantes, lesquelles infligent le minimum de dégâts et ne peuvent empaler. Puisqu'il est impossible de transpercer cette soie, les venins de lame sont sans effet. Les armes contondantes, les acides, le feu, et la magie occasionnent des dégâts normaux. Normalement, l'Armure de Soie était réservée aux Nobles Dragons qui la portaient quand les vraies armures s'avéraient certes utiles, mais inadéquates ou inconvenantes.

Armure Enflammée

Même lorsqu'elle est vide, cette armure de plaques melnibonéennes est parcourue de nuances mouvantes de rouge, d'orange, et de jaune semblables aux ombres du Chaos.

Les Enchantements





Quand on la porte, des flammes ternes se mettent à en surgir en tourbillonnant, allumant l'herbe, les vêtements, ou les meubles sis à proximité, occasionnant 1D8 points de dégâts par le feu à chaque round aux cibles situées à portée d'arme. Son utilisateur ne ressent pas la chaleur ainsi émise et reste à l'aise quels que soient le climat et la température.

Si le porteur de l'armure meurt, les flammes s'éteignent et refroidissent immédiatement, retournant à l'état dans lequel l'armure se trouve quand elle est vide. Si une autre personne la revêt, les flammes resurgissent.

Bague de Marbre



Elle a été taillée dans du marbre noir de façon à ressembler à un diamant monté sur une armature d'or pur serti d'argent ; quatre runes de la terre y sont gravées. Cette bague identifie son porteur comme étant l'ami des gnomes si celui-ci connaît les sorts

Convoquer un Élémentaire et Don de Grome.

L'utilisateur peut convoquer des gnomes en ne dépensant que la moitié des points de magie normalement requis. L'élémentaire met toujours un round de combat à apparaître. En outre, lors de la convocation, il n'est pas nécessaire d'inscrire la rune de la terre ni de jeter le sort Convoquer un Élémentaire.

Si le porteur venait à trahir cette amitié, la bague se mettrait à tenir lieu de point focal aux attaques de Grome. L'utilisateur ne serait plus en sécurité quand il se trouverait en contact ou à proximité de la terre, et le sort Don de Grome cesserait d'agir. Si la bague devenait ensuite la propriété d'une autre personne, ses caractéristiques initiales réapparaîtraient.

Bague Perlière



C'est une perle panachée de bleu et de blanc, sertie dans un anneau où quatre runes de l'eau ont été gravées. Cette bague identifie son porteur comme étant l'ami des ondines si celui-ci connaît les sorts Convoquer un Élémentaire et Générosité de Straasha.

L'utilisateur peut convoquer des ondines en ne dépensant que la moitié des points de magie normalement requis. L'élémentaire met toujours un round de combat à apparaître. En outre, lors de la convocation, il n'est pas nécessaire d'inscrire la rune de l'eau ni de jeter le sort Convoquer un Élémentaire.

Si le porteur venait à trahir cette amitié, la bague se mettrait à tenir lieu de point focal aux attaques de Straasha. L'utilisateur ne serait plus en sécurité quand il se trouverait au sein ou à proximité de l'eau, et le sort Générosité de Straasha cesserait d'agir. Si la bague devenait ensuite la propriété d'une autre personne, ses caractéristiques initiales réapparaîtraient.

Broche de Saphir



C'est une gemme bleu clair à la taille et à la couleur exceptionnelles, sertie dans une monture en platine où seize runes de l'air ont été gravées. Cette broche identifie son porteur comme étant l'ami des sylphes si celui-ci connaît les sorts Convoquer un Élémentaire et Ailes de Lassa. L'utilisateur peut convoquer des sylphes en ne dépensant que la moitié des points de magie normalement requis. L'élémentaire met toujours un round de combat à apparaître. En outre, lors de la convocation, il n'est pas nécessaire d'inscrire la rune de l'air ni de jeter le sort Convoquer un Élémentaire.

Si le porteur venait à trahir cette amitié, la broche se mettrait à tenir lieu de point focal aux attaques de Lassa. L'utilisateur ne serait plus en sécurité quand il se trouverait au sein ou à proximité du plein air, et le sort Ailes de Lassa cesserait d'agir. Si la broche devenait ensuite la propriété d'une autre personne, ses caractéristiques initiales réapparaîtraient.

Cape de Loup



La peau, la fourrure, et la tête traitées d'un loup, bordées de soie rouge. Quand elle est portée de nuit, cette cape transforme le porteur en loup-garou. Cette influence ne dépend pas d'une quelconque phase lunaire et (une fois la cape revêtue) échappe à la volonté de l'utilisateur. Elle change ce dernier en une sorte d'homme-loup hybride ; cette métamorphose est longue de 1D8 rounds de combat et ses effets se poursuivent jusqu'à l'aube.

Ajoutez +6 à chaque caractéristique, DEP compris. Sous sa forme de lycanthrope, le porteur bénéficie d'une attaque de Morsure de 60 % et devient insensible aux dégâts des armes normales. Les armes et les projectiles composés d'argent pur occasionnent des dégâts normaux. Les armes magiques n'infligent que la partie magique de leurs dégâts. Les sorts agissent sans altération ni modification.

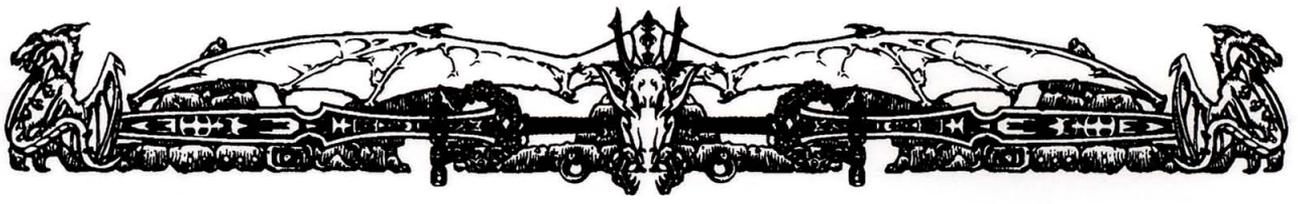
Lorsqu'il attaque sous sa forme de loup-garou, l'utilisateur se comporte comme s'il était sous l'influence du sort Furie. Diminuez les esquives et les parades de 30 %, passez outre aux pertes de connaissance liées aux blessures graves, et attaquez sans relâche tant que vous n'avez pas réussi un jet de D100 inférieur ou égal à INT x 3.

«Les Élémentaires étaient puissants sur votre niveau, autrefois, et le peuple de Melniboné partageait cette puissance. Mais aujourd'hui cette puissance s'amenuise, tout comme la vôtre. Quelque chose est en train de changer.»

- Le Roi Straasha s'adressant à Elric, Elric des Dragons, II, 1.

Les Enchantements





Cube du Regret Infini



L'âge de cet enchantement est inconnu, mais les inscriptions qu'il comporte sont antérieures à Melniboné. Ce cube de bronze est creux et possède une taille à peu près suffisante pour contenir une tête humaine.

Quand il tient cette boîte et se concentre dessus, l'utilisateur disparaît avec le cube. Il se rend compte qu'il a remonté le temps jusqu'à une époque passée de sa vie et peut alors changer un incident ou un épisode particulier, ou encore revivre quelque grand bonheur ou événement. La vision, ou le moment revécu, prend ensuite fin et l'utilisateur réapparaît, cube en main, à l'endroit de départ. Il s'est seulement écoulé un instant.

L'expérience ainsi procurée par le cube coûte un point de Pouvoir, mais l'utilisateur ne s'en aperçoit pas forcément tout de suite. La première fois, il a INT x 1 % de chance de découvrir cette perte, puis INT x 2 la deuxième, et ainsi de suite. Le maître de jeu effectue chacun de ces jets et en note secrètement le résultat.

Cela dit, chaque nouvelle expérience se termine en laissant entrevoir un incident à venir qui s'avère nouveau pour l'utilisateur du cube. Si ce dernier emploie de nouveau la boîte, agissant cette fois dans l'intention de faire face à la menace ou au malheureux épisode de sa vie passée, il découvre, à la fin de cette nouvelle expérience, la suggestion d'une autre action à entreprendre.

Les commentaires laissent entendre que l'utilisateur voyage vraiment dans le temps, qu'il se trouve des époques parallèles dont le dénouement se révèle différent et que l'utilisateur en gagne une nouvelle à chaque fois, que la procédure tout entière est une illusion, que le cube est un artefact de la Balance servant à donner des cours de morale, et ainsi de suite. La grande leçon que le cube semble enseigner, c'est qu'il existe tout et son contraire.

Dague des Esprits



Cette dague ornementée possède une exquise facture melnibonéenne ; elle permet à son utilisateur de poignarder les fantômes et les esprits matérialisés, et de les affaiblir comme s'il s'agissait d'êtres physiques. Pour chaque coup de dague, opposez PM/PM : seul un succès autorise un drainage de Pouvoir.

Chaque attaque réussie coûte 1D6 points de POU à l'entité visée. Lorsqu'on utilise cette arme contre des êtres vivants, elle prend une consistance immatérielle et passe au travers de la cible sans infliger le moindre dégât à son corps ou à son esprit.

Une entité ayant perdu tous ses points de POU sous les coups de la dague des esprits se dissipera et disparaîtra sans laisser de trace.

Faucheur Vif-Argent



Il s'agit d'une épée forgée dans un métal léger et étincelant. Une balance, symbole de cette même force, a été gravée dans sa garde transversale. Quand il la tire du fourreau, son utilisateur (quelle que soit son allégeance) peut porter une attaque lors de l'étape de DEX 30 et ce, en complément de ses attaques normales.

Lorsqu'il frappe, le faucheur occasionne toujours le maximum de dégâts, soit huit points plus le modificateur aux dégâts de son propriétaire. Il possède 70 points de structure ; il perd toutes ses facultés magiques si ces derniers tombent en dessous de 18.

Gants des Tailleurs de Pierre



Une rune de la terre bosselée apparaît, bien en évidence, sur chacun des deux gants de cette paire. Le cuir souple de couleur marron qui les compose a toujours la taille de la dernière personne à les avoir portés, mais il s'agrandit ou rétrécit pour convenir au prochain utilisateur. Une fois enfilés, ces gants permettent à leur porteur de modifier ou de sculpter la pierre sans outils, comme si la roche était en fait de l'argile. Il faut être à même de toucher la pierre pour la modeler. Pour produire des objets au mérite artistique, l'utilisateur des gants doit également posséder la compétence Art (Sculpture). Cela dit, tout le monde peut les employer pour percer un trou dans l'enceinte d'un fortin, ou pour creuser un tunnel traversant une montagne si Grome y consent.

Malgré leur nom de «tailleurs de pierre», les gants peuvent servir à manipuler tous les matériaux en provenance de Grome, du sable à l'obsidienne. Plus le projet entrepris est de taille ambitieuse, et plus il serait sage de rechercher la permission de Grome.

Garrot



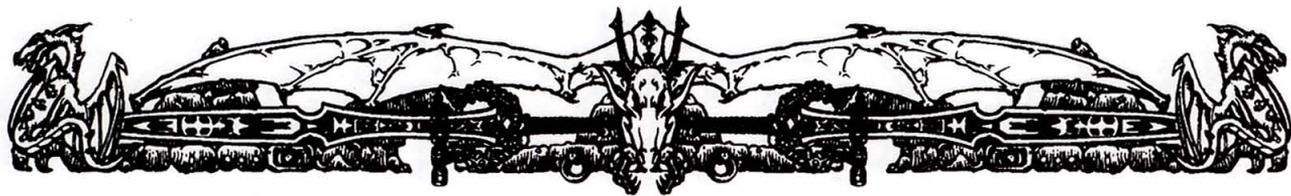
C'est un cordon en soie noire long de deux mètres. L'une de ses extrémités a été recourbée puis cousue sur elle-même afin de former une boucle lisse et étroite. On peut soit jeter cette arme enchantée sur la cible, soit la garder en main pour la faire passer par-dessus la tête de la victime.

S'il la roule en boule et la projette, l'attaquant doit réussir un jet de Lancer pour toucher ; s'il le réussit, le garrot s'enroule automatiquement autour du cou de la victime. S'il le garde en main et le fait passer par-dessus la tête de la cible, son attaque enregistre un succès automatique.

Dans un cas comme dans l'autre, le garrot se resserre et supprime l'arrivée d'air de la victime. L'attaquant n'a pas besoin de tenir le garrot pour asphyxier cette dernière.

Les Enchantements





Le joueur de la cible doit observer les règles de Noyade et d'Asphyxie présentées dans le livre de règles. S'il rate son jet, son personnage perd 1D6 points de vie à chaque round.

- La victime peut tenter d'interposer sa main entre le garrot et son cou pour protéger son arrivée d'air. Pour ce faire, opposez FOR/FOR 24 sur la Table de Résistance. Si la cible réussit son jet, elle cesse de perdre des points de vie, mais n'a plus qu'une main de libre. Le garrot ne se relâche pas.

- La victime peut essayer de briser le garrot (FOR 40). Opposez FOR/FOR sur la Table de Résistance. Si le garrot casse, toute la magie qu'il contient l'abandonne.

Le garrot continue d'étrangler la cible jusqu'à la tuer. Cela fait, il se desserre, s'éloigne du cadavre, et retourne vers l'attaquant en rampant à la manière d'un serpent, prêt à servir de nouveau.

Golem d'Arioch



A l'origine, ces huit statues ont été sculptées pour l'Eglise du Chaos d'Imrryr. Puis elles ont été dispersées en divers endroits du monde, soit pendant la guerre des Dharzis soit longtemps avant. Elles ont été taillées dans du basalte noir et mesurent près de trois mètres de haut. Bien qu'elles aient toutes une forme différente, elles sont censées représenter un des aspects du Seigneur des Sept Ténèbres.

Nul ne connaît leur forme actuelle, mais on dit qu'elles portent les armes suivantes : cestes, épée large, épée longue, masse lourde, grand marteau, fléau morningstar, hache d'armes, et trident. Chacune de ces dernières inflige ses dégâts habituels, auxquels s'ajoute un bonus de 4D8 points de dégâts.

Un golem s'anime et se déplace pour attaquer quand un personnage d'origine non melnibonéenne s'en approche à moins de 10 mètres. Son coup de poing balancé ne rate jamais sa cible, mais les parade, esquive, armure et bouclier de cette dernière agissent normalement. L'arme du golem occasionne toujours le maximum de dégâts plus le bonus indiqué ci-avant. Si les dégâts provoqués par l'attaque d'un golem sont supérieurs aux points de structure de l'arme du défenseur, celle-ci se brise.

Quand la cible a péri ou s'est enfuie, le golem regagne son poste pour attendre l'éternité. Il meurt dans l'unique cas où le joyau représentant son coeur lui est arraché, une action que seule la magie peut accomplir.

Gouffre des Eléments



C'est un cube en fer mesurant près de deux paumes de côté ; il est recouvert de symboles vils et de signes du Chaos. Cette boîte est trop lourde pour être portée sans aménagement. Une fois posée au sol et son couvercle ouvert, le fragment en fer de météorite qu'elle contient se met à rougir lentement ; ce dernier est tordu, desséché, et fort laid.

Il luit car il absorbe la vitalité des élémentaires situés à proximité ; les élémentaires majeurs peuvent s'éloigner de cette horreur, les élémentaires mineurs se font prendre et anéantir. Lorsqu'elle reste longtemps ouverte, la boîte draine tout ce qui se trouve à portée de flèche. Rien ne pousse dans cette zone, nul vent n'y souffle, et nulle pluie n'y tombe ; le sol et les roches s'y transforment en poussière grise. On raconte que certains mages pouvaient jadis exploiter la puissance accumulée par la boîte. Mais aujourd'hui, celle-ci ne fait que détruire.

Hache de Justice



Cette hache lormyrienne de légende possède un équilibre et une finesse artistique irréprochables ; son fer affiche une flèche de la Loi disposée bien en évidence. Cette arme a peut-être appartenu à un Champion de la Loi. On ne l'a pas vu depuis cinq générations, mais elle est réputée pour être lourde et volumineuse, exigeant une FOR 15 et une DEX 11 pour être manipulée.

Seuls les alliés de la Loi peuvent s'approprier cette hache et profiter de ses avantages. Pour les autres, c'est une belle arme dépourvue de toute magie. Contre une cible chaotique, elle occasionne le maximum de dégâts chaque fois qu'elle touche : 18 points plus le modificateur aux dégâts. Si son utilisateur commet un acte contraire à la Loi, la hache, paraît-il, se met à gémir et à fondre, ne laissant que scories.

Insigne de Traduction de Langue



Un insigne doré pouvant servir de broche ou de boucle de ceinture ; sa longueur et sa largeur se rapprochent de celles d'une petite main humaine. Huit boutons de rose sculptés en ornent le recto, ainsi qu'une rune de l'air et une autre de l'eau.

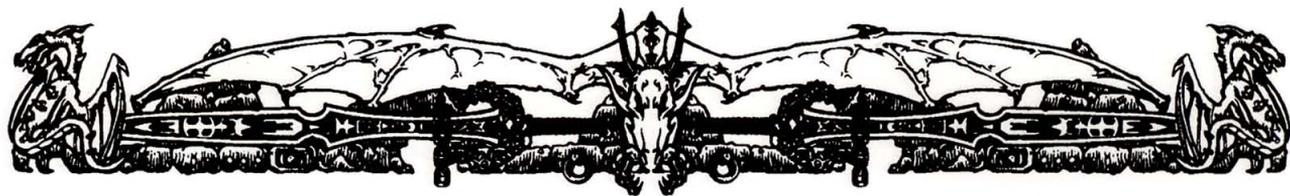
Quand il est porté, cet insigne traduit les autres langues en haut idiome, et le haut idiome dans la dernière langue barbare pratiquée. Il ne confère aucune compétence à son porteur, lequel doit déjà connaître le haut idiome. L'efficacité de cet insigne est égale au pourcentage de Haut Idiome de l'utilisateur : ainsi, un score de 20 % en Haut Idiome accorde seulement un niveau de Mabden ou de Lesh équivalent.

Insigne de Loyale Dévotion



Un fermoir d'argent finement ouvragé dont la taille est approximativement celle de la paume d'un enfant. Une couronne de romarin et de myosotis entrelacés y sont gravés en relief ; elle comporte en outre une inscription curieusement rédigée en haut idiome : Une Seule Vie, Une Seule Loi. S'il se concentre sur une tâche donnée, son porteur peut ajouter 100 points de compétence supplémentaires par jour à l'une de ses compétences, à condition





que le maître de jeu accepte cette dernière. Une fois répartis, les points ne peuvent être réassignés au cours de la même journée. Ce pourcentage additionnel disparaît dès que la compétence affectée a été utilisée et sanctionnée par un jet de dés. Le lendemain, l'utilisateur de l'insigne pourra choisir une nouvelle compétence.

Si ce dernier emploie l'Insigne de Loyale Dévotion d'une manière nettement favorable au Chaos, il retire 100 points de pourcentage permanents à son score de compétence le plus élevé et souffre de rêves troublants. Le fermoir perd alors sa couleur et se brise.

Insigne de Talador



Un insigne cloisonné à porter sur soi. Huit flèches d'argent surgissent d'un groupe de huit baies de noïdel rouges. On dit que cet enchantement fut porté par le sorcier melnibonéen Talador. Quand il est porté, il dévie tous les missiles, projectiles, objets lancés ou tombant, oiseaux s'abattant, nuages de fumée, et essaims d'insectes non magiques, les empêchant de toucher le porteur. Si celui-ci est perché sur une monture dont la TAI ne dépasse pas 40, cette protection s'étend également au destrier.

Les missiles guidés par un sort ou remplis d'un démon, les attaques au jet d'acide, et les enchantements ne sont pas déviés. Les avalanches, les tempêtes de sable, les bâtiments qui s'effondrent, les raz-de-marée, et les désastres se produisant à grande échelle ne blessent pas directement le porteur de l'insigne, mais ce dernier risque de se retrouver enseveli à une profondeur telle que toute évasion lui sera impossible.

Jeu de Cartes Harmonieux



Il comporte vingt-quatre plaquettes d'ivoire lisses, grandes comme la paume de la main, et assez minces pour être flexibles. Elles ont pris une couleur crème avec le temps, car elles ont au moins 400 ans. Au verso de chaque carte figure une représentation peinte du sigle à huit pointes du Chaos.

Au recto est dessinée une créature différente par lame ; toutes sont originaires des Jeunes Royaumes et la majorité se compose de prédateurs. Parmi ces images, on trouve un grand singe noir, un ours, un aigle, un lion, un mastodonte, une pieuvre, un rhinocéros, un requin, et un nalargrun. Les maîtres de jeu peuvent y ajouter les créatures de leur choix pourvu qu'elles s'apparentent à la situation.

On dispose les plaquettes face contre table avant de les mélanger. Ensuite, le consultant en tire une et la tient de façon telle qu'il ne peut pas voir l'image de la créature. Chaque plaquette retournée coûte un point de CON au consultant. La créature sélectionnée se matérialise alors devant ce dernier et lui parle dans une langue appropriée.

Elle lui demande pourquoi il l'a fait paraître et tente généralement de s'assurer que le consultant qui tient la plaquette en main a besoin de son aide et ne lui veut aucun mal. Simulez la réussite de cette dernière opération en effectuant un jet de Baratin ou d'Eloquence ; sinon, vous pouvez laisser le maître de jeu juger du discours tenu par le joueur. Si vous optez pour le jet de dés, son succès obtient de la créature qu'elle se batte pour le consultant jusqu'à obtenir la mort de son ennemi actuel et ce, pendant une semaine au maximum. Par contre, son échec voit la créature décliner la tâche qui lui est assignée, la déclarant indigne d'elle. Sur un résultat de 00, cette dernière attaque le détenteur de la carte qu'elle perçoit comme un intrigant présomptueux.

Le consultant peut tirer autant de cartes qu'il le souhaite. Il peut refuser l'aide des créatures qui ne lui paraissent pas convenir. Une fois au service du consultant, la créature accepte de tenir des conversations annexes avec ce dernier, de lui faire connaître ses points de vue, et de discuter de sa vie et de son monde. Ajoutez 1D2 points au score de Monde Naturel du consultant pour chacune de ces créatures.

Le jeu de cartes ne peut être utilisé que par une personne à la fois. Quand une plaquette a été tirée puis replacée dans le jeu, la face représentant la créature s'efface et reste blanche. Lorsque les 24 cartes sont vides, le jeu ne peut plus être utilisé par ce consultant-ci.

L'Épée Large Léthargique



Son porteur attaque en tout dernier lors d'un round de combat, abandonnant le bénéfice de ses étapes de DEX et ne frappant qu'une seule fois. Malgré sa légèreté, cette épée semble résister au mouvement instinctif qui pousse à attaquer ; cependant, elle exécute normalement les parades et les ripostes. Quand elle permet enfin à son utilisateur de porter un assaut, celui-ci touche toujours la cible, réduisant ses parades à néant, et inflige systématiquement le double des dégâts obtenus aux dés.

S'il se bat à deux armes ou avec un bouclier et une épée large, le propriétaire de l'Épée Large Léthargique utilise toutes autres armes lors de ses étapes de DEX habituelles. Si l'enchantement reste dans son fourreau, il ne produit aucun effet sur le combat. Il est écrit que cette arme est aussi forte que la foi en la Loi de son utilisateur : cela se traduit peut-être par des points de structure égaux aux points de Loi du porteur.

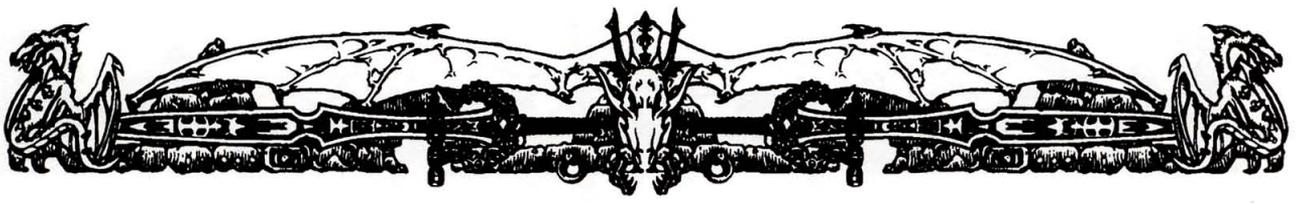
Lampe de la Juste Révélation



Il s'agit d'une petite lampe dorée ne pouvant contenir qu'une seule bougie ; sa flamme est protégée contre le vent et le mouvement par une monture métallique et des parois de verre. Quand on place et allume une bougie à l'intérieur de la lampe, la lumière qui s'en écoule révèle, sous forme d'image transparente, la vé-

Les Enchantements





ritable silhouette d'un démon lié à un objet pris dans son halo. Un dhzutine, par exemple, apparaîtra sous l'aspect d'un tout petit démon imberbe, transparent, et perché sur la main de son maître. L'image transparente est toujours associée à l'objet auquel le démon est lié et ne peut être perçue que par la personne qui tient la lampe. Les conditions d'éclairage varient. Considérez que la lampe a une portée constante de vingt mètres en toutes circonstances.

Lance de la Vengeance Rationnelle



L'apparence de cette lance courte est ordinaire, à ceci près que la flèche de la Loi a été gravée dans son fer. Cette arme attaque uniquement les personnes ayant commis de grands crimes contre la Loi. Ainsi, le fait de poignarder un Champion du Chaos dans le dos ne constitue nullement une faute, mais celui de tuer un Champion de la Loi est une infamie abominable dont le blâme se transmettra de génération en génération. Dans le premier cas, la lance touchera sa cible pour occasionner 1D6+1+MD points de dégâts, auxquels s'ajouteront les 1D6 points de dégâts supplémentaires de l'enchantement.

Dans le second cas, l'arme déviara sa trajectoire et empêchera que le moindre mal soit fait à une victime irréprochable. Le maître de jeu pourra préciser les événements attaque après attaque, mais l'utilisateur n'aura aucun moyen sûr de savoir à l'avance ce qui se produira, sauf s'il livre combat au Chaos.

Le Bouclier des Balances



Composé d'un métal léger et inconnu, ce grand bouclier rond est décoré de balances dessinées les unes sur les autres, symboles de la force éponyme. Il offre 30 points de protection et requiert seulement un score de 5 en FOR et en DEX. Les dégâts de ses attaques sont Repousser plus 1D4+MD. Le commentaire faisant mention de cette arme suppose qu'elle ne contient nulle magie et n'est donc pas un enchantement mais l'oeuvre sublime d'un homme. L'écrivain note également que le combat ne laisse aucune trace sur ce bouclier.

Navire des Brumes et Mers Ultimes



Ce vaisseau merveilleux est grand et élancé, l'oeuvre manifeste de mains immortelles. Ses bastingages, ses mâts, et ses ponts sont sculptés d'exquise façon. Les divers bois qui le composent ne sont pas peints, portant les couleurs naturelles de la mer et du ciel : bleu pâle et bleu foncé, vert et gris orangeux. Son gréement est dardé de rayons, tel le soleil à l'aurore, et ses voiles gonflées sont aussi épaisses et blanches que des nuages. Une poignée de marins suffit à la maintenir en état, tant elle est bien conçue.

Semblable au Navire des Terres et des Mers, le Navire des Brumes et des Mers Ultimes a été créé par Straasha le Roi de la Mer, et par la Reine Lassa Au-Dessus des Nuages, afin de symboliser les frontières de leur domaine respectif. Il se meut sur l'océan comme dans les cieus, aussi haut qu'un aigle et aussi rapide qu'un dauphin. Son pilote le contrôle par la pensée. Le vaisseau bénéficie toujours d'un temps favorable et d'une mer calme. Straasha et Lassa sont liés par une amitié commune. Contrairement à Grome et à Straasha, ces Seigneurs Élémentaires partagent leur création avec bonheur.

Manteau d'Ombre



C'est un manteau de cuir couleur nuit noire, bordé de tissu noir, et brodé de runes noires à la facture ancienne. Il a toujours la taille de la dernière personne à l'avoir porté, mais il s'étire ou rétrécit pour convenir à l'utilisateur suivant. Il ajoute 50 % à la compétence Se cacher de ce dernier, et soustrait 50 % à la compétence Chercher de tout observateur. Lorsqu'il se cache dans une profonde zone d'ombre et se drape du manteau, le porteur est virtuellement indécélable à l'oeil nu, mais la piste de son odeur n'est en rien diminuée.

Le Manteau d'Ombre possède 25 points de structure. On peut le brûler. Il perd toutes ses caractéristiques magiques quand ses points de structure tombent à zéro.

Marteau Impie



Il s'agit d'un grand marteau entièrement constitué de fer. En l'examinant de près, on peut remarquer que des symboles minuscules du Chaos ont été gravés sur toute sa surface. Quand on s'en sert contre des objets inanimés (une porte ou un bouclier, par exemple), il inflige 1D10+3+MD+1D8 points de dégâts. Si on l'utilise contre une personne ou une autre créature vivante (démons compris), il occasionne seulement les dégâts habituels de sa catégorie : 1D10+3+MD.

Considérez que les armures et les armes portées par un individu font partie de lui quand le marteau le touche. Si ces objets sont frappés quand ils ne sont pas portés, ils sont considérés comme des objets inanimés et subissent donc des dégâts plus importants.

Miroir des Persuasions

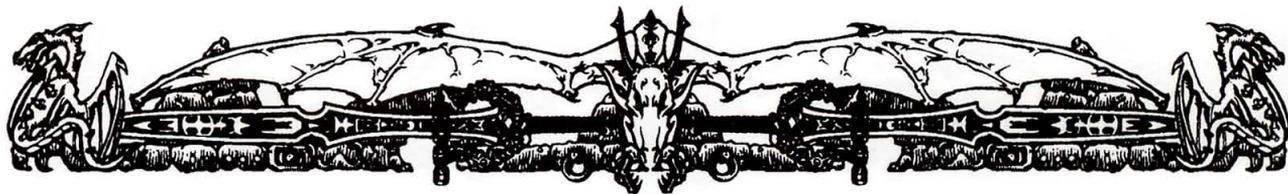


C'est un grand miroir à main de forme ovale, composé de verre étamé et d'argent poli serti d'or. Deux alexandrins melnibonéens ornent sa poignée, que l'on peut approximativement traduire par :

*Approche-toi de moi et parle à ton amant
Et le visage de l'amour paraîtra céans.*

Les Enchantements





Si le miroir est tenu de telle façon que les lèvres le touchent, le visage de son utilisateur semble s'enfoncer et traverser le verre ; le porteur a alors une vision de l'être cher, où que celui ou celle-ci puisse se trouver. Il est possible de murmurer quelques paroles d'attachement et de réconfort avant que l'image s'estompe et disparaisse. Au même moment, l'être aimé aperçoit, suspendu dans les airs, un masque d'argent représentant la personne qui tient le miroir ; il peut également parler et entendre. La cible de cet enchantement doit être le fruit d'une liaison intime et d'un amour fort et sincère, sinon il ne se produit aucun effet.

Oeil Omniscient de Slortar



Ce puissant enchantement a probablement été conçu pour un Champion du Chaos. A l'intérieur d'une boule de cristal flotte un gros oeil reptilien qui pivote sur lui-même et étudie tout ce qui l'entoure avec curiosité. Pour l'utiliser, son propriétaire doit s'arracher son propre oeil et poser l'Oeil de Slortar contre son orbite sanglante. Celui-ci restera en place, la douleur et le saignement cesseront, et la vision stéréo de l'utilisateur sera rétablie.

Si ce dernier est aligné sur le Chaos, il peut également voir dans l'obscurité absolue, voir au travers de murs et de surfaces épais d'un mètre au maximum, voir et estimer la force approximative du POU d'une entité par rapport au sien propre, voir les émanations des êtres invisibles, des élémentaires, et des esprits situés à proximité, et distinguer les limites des barrières et des champs magiques.

Si le propriétaire de cet enchantement n'a prêté aucune allégeance ou s'est allié à la Loi ou à la Balance, l'oeil fonctionne comme un oeil normal. L'utilisateur fait chaque nuit des rêves ayant trait au Chaos. Tous les huit jours, il doit réussir un jet inférieur ou égal à $\text{POU} \times 3$ ou s'ajouter un point de Chaos. La boule de cristal est incassable. Lorsqu'elle a remplacé l'oeil d'une personne, elle ne peut être ôtée qu'à coups de couteau.

Pendentif de Feu



C'est un disque de jade dont la largeur équivaut à celle du poignet, et dont la pierre translucide est panachée de rouge, d'orange, et de jaune. Une chaîne en fer souple permet de la porter autour du cou. Les deux faces du disque comportent seize runes du feu chacune. Ce pendentif identifie son porteur comme étant l'ami des salamandres si celui-ci connaît les sorts Convoquer un Élémentaire et Flammes de Kakatal.

L'utilisateur peut convoquer des salamandres en ne dépensant que la moitié des points de magie normalement requis. L'élémentaire met toujours un round de combat à apparaître. En outre, lors de la convocation, il n'est pas nécessaire d'inscrire la rune du feu ni de jeter le sort Convoquer un Élémentaire.

Si le porteur venait à trahir cette amitié, le pendentif se mettrait à tenir lieu de point focal aux attaques de Kakatal. L'utilisateur ne serait plus en sécurité quand il se trouverait à côté ou à proximité d'un feu, et le sort Flammes de Kakatal cesserait d'agir. Si le pendentif devenait ensuite la propriété d'une autre personne, ses caractéristiques initiales réapparaîtraient.

Pierre Différentielle



Ce bloc de pierre gros comme le poing est peut-être un fragment de matière chaotique et non un enchantement. Toutes les 1D8 minutes, sa forme et sa substance se modifient de façon aléatoire : tantôt un morceau de charbon, tantôt une pépite d'or, tantôt un énorme diamant, tantôt une statuette représentant une déesse d'airain, etc. Elle s'entoure toujours d'une aura pouvant être détectée par Vue de Sorcière. Cet objet est manifestement associé au Chaos.

Lorsqu'elle est tenue en main, cette pierre augmente la puissance de la magie employée par son utilisateur, doublant les effets et la durée de chaque sort. Mais en même temps, elle risque de le doter d'une propriété chaotique. Si elle rate un jet de D100 inférieur ou égal à $\text{POU} \times 3$, la cible se pare d'un effet chaotique : elle pourra donc être chaude au toucher, gluante, écailleuse, multicolore, ou extrêmement velue, à l'instar des séquelles provoquées par le sort Malédiction du Chaos. Cet effet est permanent.

L'utilisateur doit effectuer un nouveau jet pour chacune des journées qu'il passe en présence de la pierre, mais le multiplicateur décroît d'une unité à chaque fois (c.-à-d., $\text{POU} \times 4$ %, $\text{POU} \times 3$ %, et ainsi de suite).

Pierre du Serment

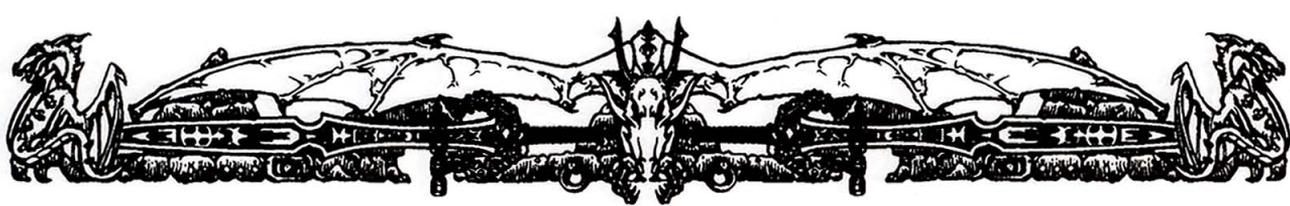


C'est un grand cristal de quartz long de deux paumes environ, relativement transparent, et dénué de couleur définitive. Si son POU est supérieur ou égal à 16, le propriétaire de la pierre peut la contraindre à enregistrer, puis à rejouer sur commande, les souvenirs de ses émotions fortes : le courage, la peur, la haine, l'amour, la vengeance, le remords, le désespoir, et la confiance.

La portée de la pierre du serment est de cinq mètres environ, ce qui suffit à englober quarante ou cinquante personnes. S'il réussit un jet d'Eloquence, l'utilisateur parvient à communiquer l'émotion de son choix, et les images qui lui sont rattachées, avec assez de force pour pousser ses interlocuteurs à poursuivre l'action désirée pendant 1D2 semaines ; ceux-ci s'exécuteront avec un enthousiasme et une loyauté inébranlables.

Les alliés du Chaos ou de la Loi ne le permettront pas, mais ceux de la Balance pourront choisir de donner une chance de résister à cet enchantement aux personnes sincères ; cela se traduira par la réussite d'un jet de D100 inférieur ou égal à $\text{POU} \times 2$.





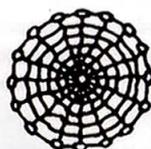
Sourire de Dragon



Cette dague en os recourbé a été taillée dans une canine supérieure de dragon ; des millénaires de sauvagerie l'ont jaunie et tachée de sang. C'est une arme à double tranchant, longue comme un avant-bras ou presque, mais dépourvue de garde transversale, ce qui interdit son utilisation pour la parade. Du fait de la courbure de sa lame, le Sourire de Dragon n'est pas équilibré et ne peut donc servir d'arme de jet. Il a 30 points de structure.

Si, lors d'une attaque, la dague perce la peau de l'adversaire, elle injecte un poison cuisant de VIR 20. La paralysie et des hallucinations surviennent au cours des 1D3 rounds suivants. Si la victime rate un jet de VIR/CON effectué sur la Table de Résistance, elle meurt rapidement, se tordant et hurlant de douleur. L'une des fonctions de cet enchantement consiste à assurer que le poison contenu dans cette lame ne diminue jamais ni en quantité, ni en virulence. Cette propriété n'est pas commune à tous les crocs de dragons.

Toile du Chagrin



Cette petite senne se compose d'une belle maille dont le poids et la force sont ceux de la soie arachnéenne. On ne peut ni la briser ni la couper, et on ne connaît aucun sort ou démon capable d'en venir à bout. Lorsqu'on la jette sur une cible ou à côté d'elle, ce filet se resserre par magie autour de la victime qui ne peut ni l'esquiver ni la distancer. La cible ne subit aucun dégât, à moins que l'utilisateur n'ordonne au filet de tuer son contenu. La victime retenue par les mailles revit quotidiennement le plus grand chagrin qu'elle ait connu ; elle peut effectuer un jet contre le POU 24 du filet chaque jour. Si elle reste prisonnière de la Toile du Chagrin pendant une semaine, elle devient folle sous le poids de ses pensées. On peut alors la libérer et la laisser errer de par le monde. Elle pourra ou non recouvrer sa santé mentale un de ces jours.

Trident du Vaire



Ce symbole légendaire fut perdu pendant la guerre civile qui détruisit H'hui'shan. Il se compose d'un métal argenté inconnu, et sa hampe comporte des gravures de serpents de mer effectuant des cabrioles. Elle mesure près de trois mètres de long d'une extrémité (les trois pointes) à l'autre (le bout de sa hampe).

Lorsque l'utilisateur se tient sur le rivage et fait appel à Straasha tout en présentant le trident à la mer, un vaire (serpent de mer) géant apparaît. Il laisse le porteur de l'arme monter sur son dos. Quand il convoque le vaire, l'utilisateur doit avoir une destination à l'esprit ; l'animal le mène alors en cet endroit et nulle part ailleurs.

Le vaire apparaît au cours des 1D20 minutes qui suivent le début de l'appel. L'utilisateur ne peut mander qu'un seul vaire à la fois. Cet enchantement ne lui permet pas de communiquer avec l'animal, lequel n'accomplira pas d'autre tâche en sa faveur.

Épée Longue de la loi



Pommeau, poignée, garde transversale, et lame ont été forgés et martelés dans un seul et même bloc d'acier bleu noir. Quand on tire cette épée du fourreau, les runes qui en parent toute la longueur émettent une lueur blanche pulsante et communiquent une bravoure étincelante à tous les alliés de la Loi nimbés de leur lumière.

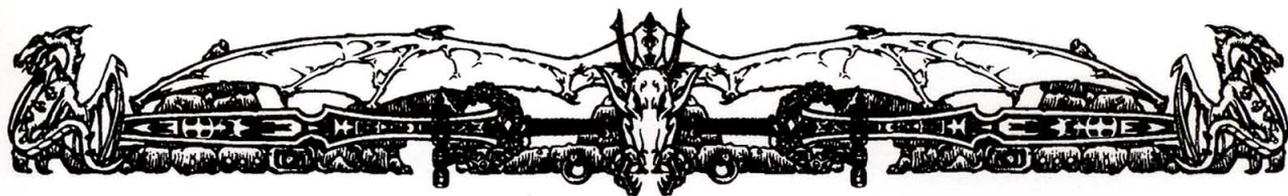
Outre les dégâts habituels des épées longues (2D8+MD), cette arme inflige 1D8+1 points de dégâts supplémentaires. Si une de ses attaques empale, l'épée draine également la cible de 1D3 points de FOR. Elle possède 100 points de structure.

La vue de cette arme provoque la colère des démons, l'indignation des Champions du Chaos, et le malaise des alliés du Chaos situés à proximité.



Les Enchantements





Les Tomes



Ce chapitre est consacré à une autre forme de livre, laquelle touche également à la magie, aux dieux, aux choses de l'esprit, et à la glorieuse panoplie qui relie le Million de Sphères.

Les livres jouent un grand rôle dans le métier du sorcier, car ils protègent et améliorent son bien le plus précieux : sa connaissance. Deux types de livre revêtent une valeur toute particulière pour les sorciers : les grimoires et les tomes. Ces derniers contiennent des sorts, des notes permettant de convoquer des démons et des élémentaires distincts, des invocations utiles, d'inhabituelles recettes de potions magiques, et plus encore. Ils peuvent aussi être la source d'informations portant sur des sujets ésotériques comme le Million de Sphères ou l'Est Hors-les-Cartes, le dernier emplacement connu de certains enchantements, ainsi que la vie et la mort de sorciers des temps anciens.

Les sorciers connaissent assez bien les grimoires. Un grimoire est un recueil de sorts, de convocations, de formules, et d'incantations. Les sorciers gardent tous leurs grimoires à portée de main et sous étroite surveillance. Puisqu'ils représentent une source d'incantations facilement accessible, ces livres sont très appréciés des aventuriers, aussi les sorciers se donnent-ils beaucoup de mal pour les cacher. La théorie et la pratique des grimoires sont décrites en détail dans le chapitre consacré à la magie du livre de règles Elric.

Un tome est un manuscrit traitant un sujet bien précis, souvent entouré de mystère. Plutôt que de partir à l'aventure, certains sorciers préfèrent consacrer plusieurs années à la recherche, classant les plantes qui poussent dans la Forêt de Troos par catégories, étudiant la politique des Grandes Maisons Élémentaires, explorant le Million de Sphères, sondant de nouveaux sorts, convoquant de nouveaux démons. Ces longues pages de notes n'ont pas forcément trait à la magie, aussi ne remplissent-elles pas la même fonction que le grimoire dans le cadre du jeu.

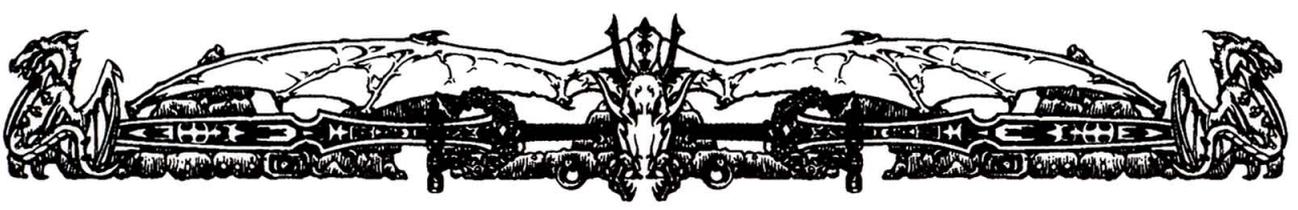
Un tome pourra améliorer une des compétences du lecteur : Million de Sphères, Médecine Rudimentaire, Potions, Monde Naturel, et autres de ce genre. Il pourra ou non renfermer un savoir magique ; si son précédent propriétaire s'est retrouvé à cours de papier pendant sa lecture, il a probablement recouvert le manuscrit d'annotations griffonnées. L'imprimerie n'a pas encore été inventée dans les Jeunes Royaumes, mais la main-d'œuvre est bon marché, et le pouvoir des démons l'est plus encore, si bien qu'il pourra exister de nombreux exemplaires d'un même tome ésotérique, chacun comportant les annotations présentes au moment de la copie. Les tomes sont tous manuscrits. Les illustrations et les diagrammes qui y figurent ont tous été tracés à main levée. L'écriture de certains scribes est parfois difficile à lire ou à comprendre, les générations successives engendrant de nouvelles terminologies et de nouveaux cadres de référence.

Au plus fort du Glorieux Empire, les jeteurs de sorts de Melniboné soumettaient leurs tomes à la Bibliothèque Impériale afin de s'assurer publicité et avancement. Là, de jeunes adeptes recopiaient certains passages dans de nouveaux grimoires, puis une armée d'esclaves faisant fonction d'écrivains publics en effectuait des reproductions manuscrites pour le compte de sorciers fortunés. Quand l'Île aux Dragons connut le déclin, la circulation des tomes magiques fit de même. Lorsque les guerres et les rebellions contraignirent les Melnibonéens à se replier dans leur demeure insulaire, de nombreux livres furent brûlés ou enterrés dans les décombres, mais certains furent saisis.

«Ils appellent ce Royaume Salish-Kwoonn, qui est, si vous vous en souvenez, le nom de la cité dans Le Livre d'Ivoire.»

- La Revanche de la Rose, I, 3.





Lecture et Usage des Tomes

Leur expertise en matière de magie reposant sur dix millénaires de pratique, les sorciers de Melniboné ont logiquement produit la majorité des ouvrages ésotériques. Cela dit, un petit nombre d'entre ces derniers est le fruit d'écrivains quarzhaasatims, dharzis, et/ou proto-melnibonéens. Au cours des quatre derniers siècles, certains tomes ont été rédigés en pande et en langue commune, mais la langue la mieux adaptée aux choses de la magie reste le haut idiome. Pour tirer profit d'un tome, les aventuriers doivent parvenir à en déchiffrer l'écriture. Si le score qu'ils possèdent dans la langue employée est inférieur à leur INT x 5, ils doivent effectuer un jet pour la comprendre.

Comme c'est le cas pour les grimoires, les informations contenues dans un tome peuvent s'avérer incomplètes ou mal formulées, codées, énoncées de façon obscure, ou dotées de sauvegardes servant de défense contre les voleurs. Les mesures, les références, et certains autres détails pourront être imprécis et trompeurs. Ce type de protection est l'une des raisons pour lesquelles l'apprentissage de la magie est si long.

Toutes les trois semaines (en temps de jeu) d'étude, le joueur peut tenter d'effectuer un jet de D100 inférieur ou égal à INT x 1. En cas de succès, il mémorise le sort ou comprend le concept exposé. Apportez les changements nécessaires à la feuille d'aventurier pour en rendre compte.

Treize Tomes

Les informations données ci-après comprennent le titre de l'ouvrage, la langue dans laquelle il a été rédigé, et le nom de l'auteur. Viennent ensuite une description du sujet traité, et des notes apportant des renseignements complémentaires au maître de jeu. Vous y trouverez également une indication du nombre et du type de sorts contenus dans le livre.

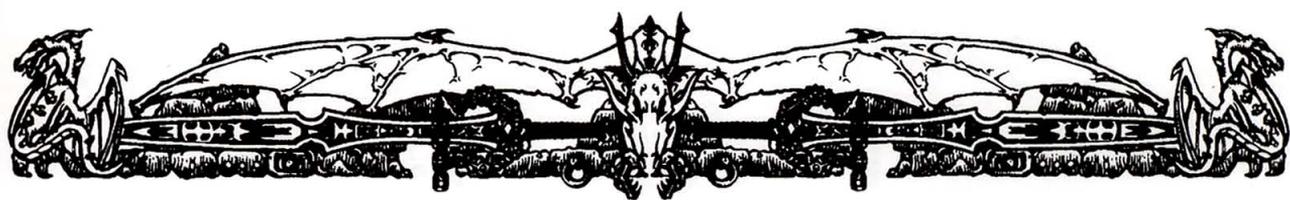
Chaque article se termine par un alinéa laissant entendre où le tome pourrait se trouver. Cet emplacement est donné pour simplifier la tâche du maître de jeu, mais en aucun cas pour lui imposer quoi que ce soit, pas même un contexte historique de référence. Le MJ devrait donc placer un tome donné dans un lieu qui convienne au scénario ou à la campagne.

Conte d'un Voyageur

Rédigé dans la langue commune, il couvre probablement six in-folio de 200 à 300 pages chacun. Ces journaux intimes ou livres de bord ont été écrits à main levée par un auteur anonyme dont certains pensent qu'il s'agirait de Cran Liret. Chaque volume est relié d'argent et de cuir argenté. Quelques certaines d'articles racontent des aventures et des voyages entrepris dans les Jeunes Royaumes pour trouver magie, savoir ténébreux, et bijoux délicats.

Les Tomes





Commentaires

Ils forment également une étude de qualité. Plusieurs d'entre eux décrivent la flore et la faune de certains endroits de la Forêt de Troos, des Marécages de la Brume, et de l'Abîme de Nihrain. Les allusions et les détours du texte en rendent la lecture difficile.

Savoir Esotérique

Chaque volume renferme 1D2 sorts (toutes listes de sorts confondues), soit un total de 6 à 12 sorts pour l'ensemble de la série. Certains des Sorts d'Intensification attribués à Cran Liret pourront s'avérer particulièrement appropriés.

À l'appréciation du maître de jeu, les tomes augmentent aussi les compétences de Jeunes Royaumes et de Monde Naturel du lecteur de 1D10 %. Cet avantage ne peut intervenir qu'une seule fois.

S'il s'agit effectivement des journaux intimes de Cran Liret, on pourra y trouver des indices touchant aux sorts sur lesquels il a travaillé, ou sur les enchantements qu'il a découverts.

Emplacement

La salle forte de la bibliothèque de l'Université de Cadsandria contient le volume trois, le seul dont on connaisse l'existence. Les autres peuvent se trouver n'importe où.

Conte des Deux Sphères

Rédigé en haut idiome par Nirij'eau, «Maître des Plaintes, Chevalier de l'Orchidée de Cristal», un sorcier melnibonéen doublé d'un aventurier et d'un dilettante. Il est réparti en deux volumes qui sont tous deux reliés de cuir marron usé.

Les pages intérieures sont couvertes d'une encre noire, rouge et bleue aux tons divers. Ses marges fort larges permettent d'y reporter un grand nombre d'annotations.

Cet ouvrage est un livre de voyage qui relate une excursion entre deux mondes étrangers, le Miridain et Vexia. Certains passages traitent de l'écologie, de la culture, et de la politique des habitants de ces deux univers.

Les descriptions que Nirij'eau donne des complots politiques opposant les familles régnautes de ces sphères sont particulièrement intéressantes. La matière séparant le Miridain de Vexia était assez peu résistante pour que le voyage y fût aisé. Au début, les deux mondes commercèrent en paix.

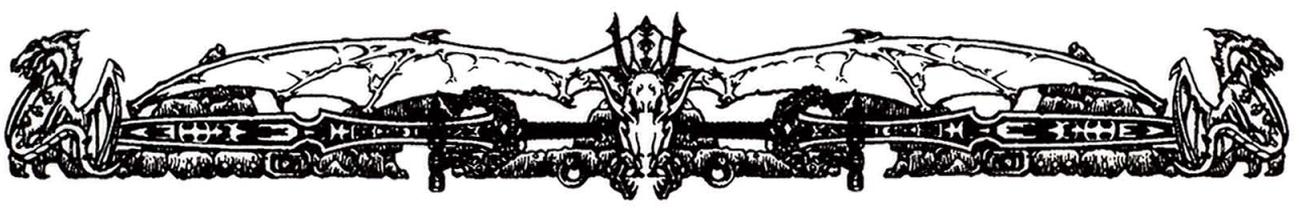
Puis, le temps passant, le doute grandit, entretenu par des agents du Chaos qui cherchaient à affaiblir chacun de ces univers pour y favoriser le règne du Chaos.

Les assassinats, les trahisures, et l'espionnage audacieux qui en découlent rendent la lecture de ces livres passionnante. Quand ceux-ci furent écrits, les deux mondes se vouaient une hostilité réciproque, mais la guerre n'avait pas encore éclaté.



Les Tomes





Commentaires

Ces volumes présentent le décor du Miridain et de Vexia. Les aventuriers risquent de se retrouver au beau milieu d'une guerre prolongée, d'une paix mourante en proie à des tensions inquiétantes, ou d'un monde où ruines et survivants sont les seuls vestiges du passé. Ces deux sphères pèsent sur l'équilibre existant entre la Loi et le Chaos ; les aventuriers en influenceront-ils le dénouement ? La description détaillée du Miridain et de Vexia est laissée à l'appréciation de chaque maître de jeu.

Savoir Esotérique

La lecture de ces deux livres augmente la compétence Million de Sphères de 1D2 %. Le sort Porte du Chaos figure dans l'un des deux volumes, accompagné des renseignements nécessaires pour atteindre les deux mondes et voyager de l'un à l'autre. Nirij'ean précise que sa magie est restée quasiment sans effet dans chacune des deux sphères, mais il ne donne pas d'exemple de ses échecs et succès.

Emplacement

Ces livres pourraient être en la possession d'un Champion de la Loi ou de la Balance, lesquels s'en serviraient tous deux pour préparer une grande intervention contre les machinations du Chaos.

Des Runes et des Glyphes

Rédigé en haut idiome par Talador. Relié de cuir violet orné de lamelles d'argent décoratives. Ce tome fait un premier livre de lecture idéal pour les apprentis mages. Il renferme des informations portant sur dix runes et sur la façon de les écrire, des notes explicatives touchant à leur forme, et une définition de l'effet produit par chacune d'elles.

Les runes traitées sont celles de l'Admonition, d'Alerte, de Commandement, de Confusion, de Correction, de Défense, du Feu, de Glace, de la Pureté Bénigne, et du Secret.

Commentaires

Il existe trois copies du tome original dans la Cité qui Rêve, et elles sont presque aussi fiables que le véritable Des Runes et des Glyphes. Les versions ultérieures sont souvent douteuses car les runes ont été recopiées par des personnes dénuées de toute faculté magique.

Savoir Esotérique

S'il travaille à partir d'une mauvaise édition, le sorcier pourra glaner 1D4-1 runes opérationnelles. S'il utilise le livre original ou l'une des bonnes copies, il pourra en apprendre dix.

Les Tomes





Emplacement

Étant donné le nombre de mauvaises copies en circulation, il n'est pas difficile de trouver des informations sur les runes. Les aventuriers pourraient très bien se procurer l'un de ces exemplaires contestables dans la bibliothèque d'un autre sorcier. Les meilleures copies risquent d'appartenir à des sorciers puissants ou d'avoir été oubliées dans la collection de quelques nobles d'Imrryr.

Le très convoité volume original se trouve dans le scriptorium de Tannis le Poussiéreux, lequel habite une petite tour située en plein désert, près de Vador. C'est un homme de la Loi qui a passé le plus clair de sa vie à essayer de déterminer l'emplacement de Tanelorn en s'appuyant uniquement sur sa logique et ses recherches. Un de ses amis, un garde du corps à la retraite, s'occupe des tâches domestiques de la tour et garde la bibliothèque quand Tannis poursuit ses études. Ces deux êtres naïfs amusent les nomades du Désert des Soupirs. A intervalle régulier de quelques mois, une petite caravane arrive de Vador, chargée de ravitaillement et de nouveaux manuscrits contre lesquels ils échangent des marchandises obtenues auprès des nomades ou dans l'est Hors-les-Cartes.

Sauvegardes, Pièges

Le tome original comporte l'estampe d'une Rune d'Alerte et d'une Rune du Feu. Celles-ci sont arrangées de façon à ce que la seconde n'entre en action qu'au seul cas où la première est déclenchée.

L'Épée et le Calice

Ce livre mystérieux a été rédigé dans la langue commune. On en attribue la paternité à Jared Cortnay, mais on ne sait rien de ce dernier. Parfois, l'écriture se fait nette et facile à lire, mais en d'autres endroits elle devient illisible, comme si le texte avait été tracé par plusieurs personnes. Le sujet en est un être appelé le Champion Éternel et la chronique de ses nombreuses aventures. Celui-ci porte beaucoup de noms et possède maints visages, tels Dorian Hawkmoon, Erekosë, et Sheera des Ittakki. Certains sorciers considèrent cet ouvrage comme une allégorie ou comme un simple conte, d'autres ne lui accordent aucune signification. La réussite d'un jet d'Idée permet de commencer à discerner la vérité de la fantaisie.

Commentaires

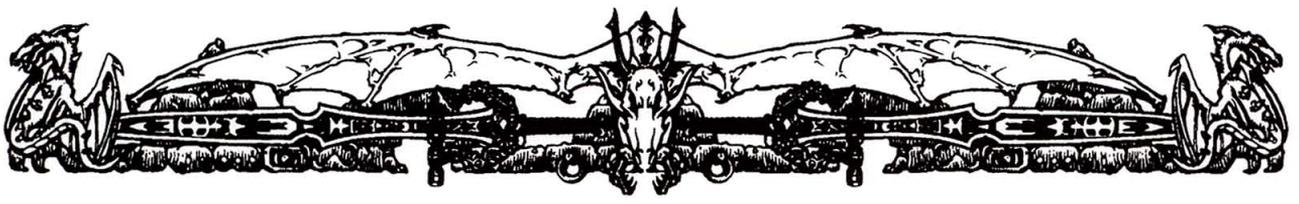
L'histoire s'enroule autour d'une profusion de styles d'écriture. Certains blocs de pages sont vides, comme si le ou les auteurs avaient pour intention de les remplir plus tard. Curieusement, ces parties ont toutes une tête de chapitre : «L'Empereur Albinos» ou «Les Guerriers d'Argent», par exemple. Quelques récits se terminent brutalement, sans fin réelle, comme si leur conclusion n'avait pu être déterminée. Nul dans les Jeunes Royaumes ne sait quelle personne ou phénomène le Champion Éternel représente.

Savoir Esotérique

Ce livre renferme des indices portant sur ID10 sorts et ID3 convocations de démons bien précis. Toutefois, s'il est utile de savoir que certains effets ou démons peuvent être obtenus, un sorcier bien informé aura besoin de plusieurs mois de travail pour créer les sorts et les convocations ainsi esquisés. On trouve également le dernier emplacement connu de ID3 enchantements.

La saga épique est également parsemée de références au conflit qui oppose la Loi au Chaos, et d'indications de l'existence d'autres sphères. Quiconque lit ce tome peut augmenter sa connaissance du Million de Sphères d'1 %.





Emplacement

Lyrus Vueperçante, un marchand de Menii (sur les quais, on le connaît sous les noms de Lyrus Lepingre ou Lyrus le Voleur), a un exemplaire de ce livre dans sa boutique mais en ignore la valeur. C'est un petit homme prudent qui s'habille de velours et de brocards de qualité. Il dissimule une dague dans sa manche, mais le simple fait de l'utiliser le terrifie. Il confie sa protection à deux gardes du corps qui l'accompagnent partout. Cette copie de L'Épée et le Calice est reliée de cuir marron estampé à l'image d'une lune au premier quartier.

Outre ses pièces de tissu lormyrien, ses poteries tarkeshites, et ses tonneaux de vin argimiliens, Lyrus possède une petite collection de livres. Il a toujours eu du mal à les vendre, aussi est-il impatient de s'en débarrasser. Cela dit, si une personne venait à faire preuve d'un intérêt un peu trop fort pour l'un de ses volumes, il penserait aussitôt pouvoir en tirer profit et en augmenterait le prix ou le retirerait de ses étagères pour tenter de découvrir un acheteur plus convenable (donc plus riche).

Le Livre Blanc de Chalal

Écrit peu après que le Lormyr eut obtenu l'indépendance de Melniboné : rédigé dans la langue commune par Kalvan Oeiltriste, un sorcier humain. Ce livre relate le conflit de façon honnête et récapitule le rôle joué par le Pikarayd. Son ton est extrêmement nationaliste, aussi décrit-il les Pykaraydiens comme des hommes braves et valeureux, et les Lormyriens comme des incompetents.

Quand le Lormyr s'empara du Pikarayd et en fit une de ses provinces, ce tome fut interdit. On le crut perdu pendant des années, mais il reparut brièvement longtemps après que le Pikarayd eut gagné son indépendance. Plusieurs copies contrefaites ont été mises en circulation.

Commentaires

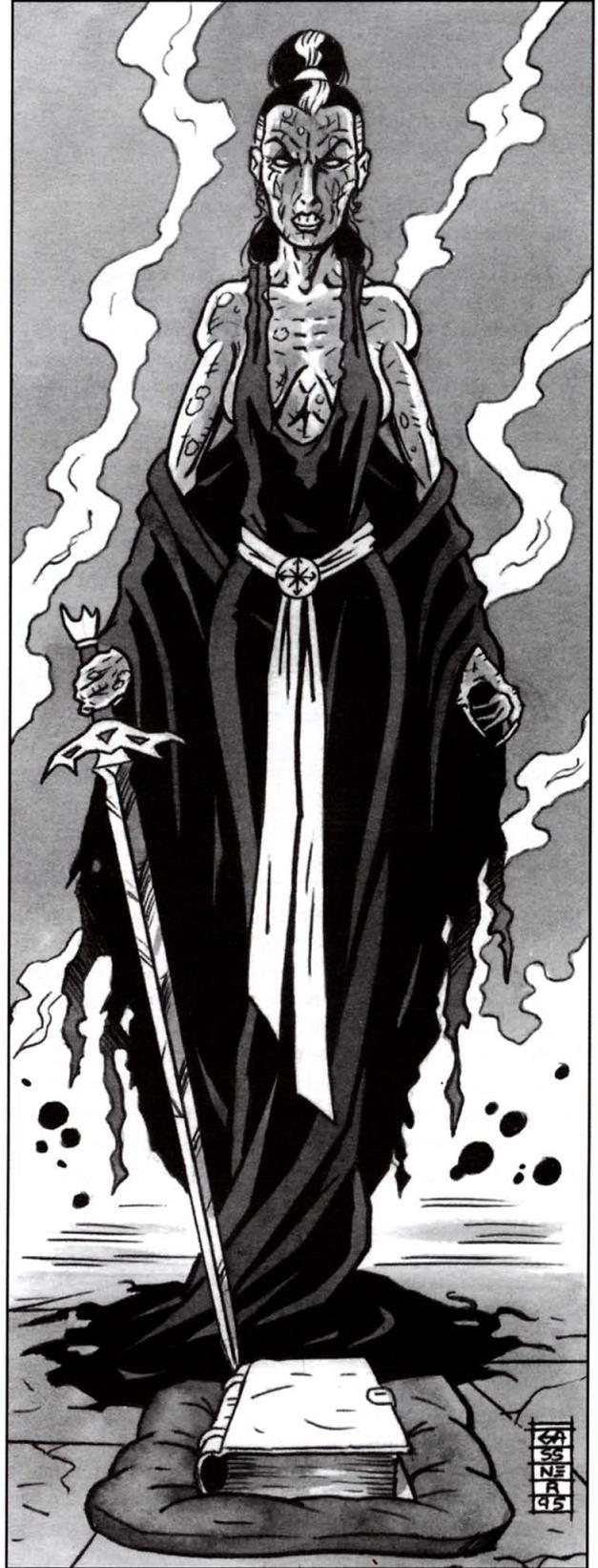
Plusieurs sorciers pykaraydiens ont pillé les villas d'été et les tours de retraite melnibonéennes de ce territoire et ce, avant que les soldats aient pu les atteindre et les raser. Ce livre contiendra peut-être des incantations typiquement melnibonéennes.

Savoir Esotérique

La seule version utile de ce tome renferme 1D4 sorts issus du livre de règles et 1D4 autres tirés de ce supplément.

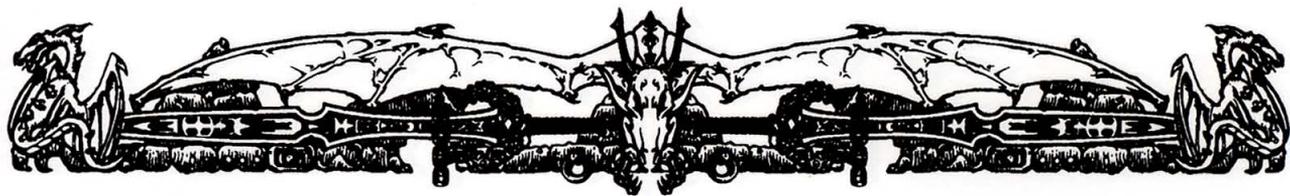
Emplacement

Le Livre Blanc de Chalal est détenu par une liche vieille de 200 ans. Celle-ci se fait appeler la Volonté du Chaos et vit au centre d'un réseau d'agents, de mercenaires, et de Champions du Chaos qui opèrent à partir de la Cité Pourpre d'Utkel. Le tome est donc en possession de cette liche ou de l'un de ses Champions. Le Hiérophante veut cet ouvrage ; on dit qu'il est prêt à verser une forte somme si on le lui présente.



Les Tomes





Le Livre Rouge du Malheur

Rédigé en haut idiome, mais son auteur est inconnu. C'est un tome pesant, doté d'une luisante couverture rouge en peau de dragon et de fermaux en fer noir. Il couvre tous les aspects de la torture. L'écriture en est étriquée et toute en pattes d'araignées, et des taches de sang éclaboussé ornent certaines de ses pages. Doté de têtes de chapitre telles que «Pour des Tortures plus Subtiles», «L'Angoisse du Coeur et de l'Esprit», «Des Assauts Excessifs», et «L'Equilibre entre Douleur et Plaisir», ce grimoire a été lu par tous les Grands Inquisiteurs. Nombre de Melnibonéens trouvent ce livre intéressant et en possèdent un exemplaire de bonne qualité.

Commentaires

Outre l'original melnibonéen, on trouve une traduction mabden réalisée à Pan Tang. Comme c'est le cas pour l'original, la couverture de cette copie est rouge. Cette version est moins élégante que le texte melnibonéen, mais la traduction est précise et bien documentée. Après une étude prolongée, les dessins anatomiques fort détaillés des deux versions ajoutent 1D6+2 % à la compétence Médecine Rudimentaire du lecteur.

Sauvegardes, Pièges

Contient plusieurs sorts, dont Relents du Tombeau, Supplice, et Terreur. La compréhension de ce livre ajoute 30 % en Art (Torture).

Emplacement

La version mabden appartient à un sorcier pan tangien habitant Dharijor, un certain Hassar Guo. C'est un agent du Théocrate qui s'attelle à la création d'un réseau d'espions. Il torture ceux qu'il ne peut tromper. Le bâtiment fortifié où il a établi sa résidence est bien gardé par des mercenaires, mais ceux-ci sont consternés par ses penchants.

L'original melnibonéen est enchaîné dans les officines du Grand Inquisiteur et appartient à la personne qui remplit cette fonction.

Sauvegardes, Pièges

Les feuillets et les rebords de l'original sont extrêmement tranchants. Si l'utilisateur rate un jet inférieur ou égal à DEX x 1, il perd un point de vie en tournant une page tachée de sang : ce travail est réservé aux esclaves.

Le Menhir de Llyacynth

L'un des nombreux menhirs érigés par les Melnibonéens dans des jardins de villas ou d'autres lieux de plaisir esthétique, dressés pour consigner le savoir des sorciers d'une manière privée, commode, et artistique. Dans les Jeunes Royaumes, la plupart de ces pierres ont été réduites en morceaux lors des guerres de rébellion.

Ce menhir mesure trois mètres de haut et est recouvert de diagrammes et d'inscriptions rédigées en haut idiome. Le temps et le climat ont abîmé certaines informations. Levée par un sorcier inconnu, cette pierre présente une grande partie des gestes et des chants compliqués à produire pour ouvrir un passage vers un autre monde.

Commentaires

L'écriture présente sur le Menhir de Llyacynth peut encore être lue à la lueur de la pleine lune.

Savoir Esotérique

La pierre récapitule, en haut idiome, la majorité des informations nécessaires pour jeter le sort Porte du Chaos.

Emplacement

Inconnu, mais dans l'arrière-pays de Melniboné, probablement dans les Prés de la Lassitude. Ceux qui s'approchent du menhir sont envahis par de forts sentiments de tristesse et d'abandon.

D'après certaines histoires, Llyacynth délaissa son amant quand elle désactiva la pierre et gagna une autre sphère. Celui-ci attendit son seul véritable amour, mais Llyacynth ne revint jamais. Pris de chagrin et de colère, le Melnibonéen jeta une malédiction sur le menhir.

Sauvegardes, Pièges

Une forme du sort Porte du Chaos est inscrite sur cette pierre ; elle promet un voyage agréable. Mais ceux qui utilisent ce sortilège devant le menhir en oublient la connaissance après être passés de l'autre côté, où ils se retrouvent coincés. Ainsi, tout comme le créateur de cette pierre fut à jamais séparé de sa bien aimée Llyacynth, d'autres amoureux seront pour toujours arrachés l'un à l'autre.

Le Règne de la Loi

Rédigé dans la langue commune par un Cardinal de la Loi anonyme, qui pourrait être l'infortuné Delaric de Vieux Hrolmar. La couverture de ce livre est d'un blanc immaculé aussi lisse que le verre. L'inébranlable flèche dressée de la Loi pare cette dernière de son blason. Les ambitions des Cours de la Loi sont le sujet de ce tome, lequel comprend un bref chapitre consacré à la description et aux louanges de chacun des neuf Seigneurs de la Loi.

Commentaires

Ce manuscrit fait le résumé des buts et des êtres de la Loi, ainsi que des Champions de la Loi à la réputation bien établie. On y trouve également un rituel permettant de supprimer un point de Chaos tous les trois mois. Les alliés de la Loi qui lisent cet ouvrage s'ajoutent un point de Loi.

Les Tomes





Savoir Esotérique

Contient des rituels propres au culte des Seigneurs Blancs, et une discussion opposant un certain Thristus à un certain Kalembis quant à l'usage de la magie et la façon dont la Loi peut et devrait encourager l'existence de sorts de la Loi.

Emplacement

Le Règne de la Loi peut être en la possession de Myshella ou de tout autre Champion de la Loi. Les bibliothèques de la Loi en ont souvent une copie. Un personnage-joueur devenu Champion de la Loi pourrait également recevoir cet ouvrage sous forme de présent.

Sauvegardes, Pièges

S'il est touché par un allié du Chaos, le tome fait sonner un carillon puissant et strident.

Le Tome Noir de Vengir

Rédigé en mabden par le sorcier Torquar Vengir. Les plats et la reliure de ce grimoire sont enveloppés dans du cuir humain ; un visage humain écorché et bien préservé s'étale sur la première de couverture. Ce tome comprend une explication claire et concise de la nécromancie telle qu'elle était pratiquée peu après l'arrivée des Mabdens à Pan Tang. Les copies les plus récentes sont emplies d'annotations fort nombreuses qui contiennent divers sorts absents de l'original.

Commentaires

Grâce à la réussite d'un jet de recherche et de Million de Sphères, le lecteur peut deviner la procédure nécessaire pour reconstituer le sort Ressusciter un Zombie, ainsi que quelques autres, à partir des notes d'étude de Vengir.

Savoir Esotérique

Si le texte est à peu près intact, ajoutez également 1D3 % à la compétence Million de Sphères une fois sa lecture terminée.

Emplacement

Ogana Longdoigt, une philosophe de la cour du Roi Jiku d'Argimiliar, en possède un exemplaire récent en excellent état. Elle compte parmi les nombreuses flagorneuses qui cherchent à attirer l'attention du roi pour gagner richesse et importance. Jouissant d'une influence considérable à la cour, elle est considérée comme l'un des conseillers qu'il est important de rencontrer pour obtenir certaines choses. Elle a dissimulé Le Tome Noir de Vengir quelque part dans ses appartements. Les sorts contenus dans le tome ont permis à Ogana de se débarrasser de ses rivales, qu'elle a transformées en zombies. Le Roi Jiku connaît l'existence de ses pouvoirs de sorcellerie et lui voue une crainte secrète. Il est possible qu'il souhaite engager des aventuriers pour changer cet état de fait.

Sauvegardes, Pièges

Si une personne n'ayant pas prêté allégeance au Chaos ouvre la copie d'Ogana, le visage s'anime, pousse un cri perçant, et tente d'arracher un doigt d'un coup de dents (att. 80 %, dégâts 1D2+1). Les armures et les gants protègent de ces dégâts.

Les Aventures de Corédon

Rédigé en langue commune sous le couvert de l'anonymat (Corédon le Sudiste, 4e édition, volume 12). Ce très petit livre raconte l'histoire d'un aventurier appelé Corédon qui, au nom de la justice, combat une autorité accablante. Le texte noir est d'une uniformité étonnante, telles des rangées de dents ; il a peut-être été composé par la magie, ou dans une autre sphère. La véracité des histoires qu'il raconte est incertaine. Les pages cornées sont très fines et la reliure (deux tiges de fer torsadées) est cassée. Il n'est pas protégé par une couverture. La première page du manuscrit, plus épaisse et moins rugueuse que les autres, s'orne d'un motif artistique fantaisiste.

Le nom de «Corédon» est inconnu des Jeunes Royaumes. Ce tome montre Corédon aux prises avec son grand ennemi, le Duc de Sar, un Champion de la Loi. Celui-ci dresse un certain nombre de défis dangereux, tant sur le plan mental que physique, dont Corédon se sort vainqueur. A la fin, l'histoire atteint son paroxysme quand le Duc de Sar mène une armée de guerriers, vêtus de curieuse façon et armés de baguettes de foudre, à l'assaut de Corédon et de son petit groupe de fidèles partisans.

Commentaires

Quoique ce tome soit empli d'hyperboles et de détails sinistres, nombre de ses propriétaires l'ont traité avec révérence en raison des sentiments contraires à la Loi qu'il véhicule, et des incidents à la divine irrationalité qui s'y produisent. Ce livre sera brûlé partout où la Loi exerce son contrôle.

Il pourra servir à présenter Corédon ou le Duc de Sar. Qu'il contienne ou non des informations intéressantes, ses exagérations et le fait qu'il ne semble pas avoir (ou, tout au moins, avoir eu) les Jeunes Royaumes pour cadre pourront faire que ce volume fournissent de mauvais renseignements à ses lecteurs.

Savoir Esotérique

Il contient deux sorts de la Loi qui manquent de tuer le pauvre Corédon, mais ceux-ci s'avèrent incomplets et exigent donc une plus grande recherche qu'il n'y paraît. Ils pourraient en outre ne produire aucun effet sur le plan des Jeunes Royaumes.

Emplacement

Les aventuriers pourraient trouver ce tome dans l'une des bibliothèques de Cadsandria, placé au beau milieu d'une cantine d'autres livres, ou sur le bureau d'un érudit, prenant la poussière. Son aspect est si ordinaire que le simple fait de le remarquer constitue un défi.

Les Tomes





Une fois découvert, il attirera peut-être l'attention d'un ou plusieurs philosophes et libres penseurs parmi le grand nombre qui se trouve en Argimiliar. Une curiosité aussi rare pourrait avoir de la valeur en tant qu'objet de collection. Les Agents de la Loi de Lormyr, qui continuent à rôder de par le royaume, voudront détruire le livre s'ils apprennent son existence. Si ce tome est trouvé au cours du règne du puritain Roi Hozel, il sera brûlé avec son découvreur.

Les Cultes de la Discorde

Rédigé en mabden par un prêtre du Chaos pan tangien resté inconnu. Ce livre renferme des instructions touchant au culte de plusieurs Seigneurs du Chaos et plus particulièrement à ceux du Comte Mashabak, du Duc Teer, et d'Eequor. Il en enseigne les rites aux fidèles, et leur explique les bénéfices qu'ils pourront en tirer.

Commentaires

Un aventurier pourra choisir l'un de ces dieux pour protecteur, ou même décider de fonder sa propre église et d'en devenir le grand prêtre. Les personnages pourraient tout aussi bien devoir s'opposer à l'un des Champions des Ducs Teer ou Eequor, et avoir besoin d'informations complémentaires.

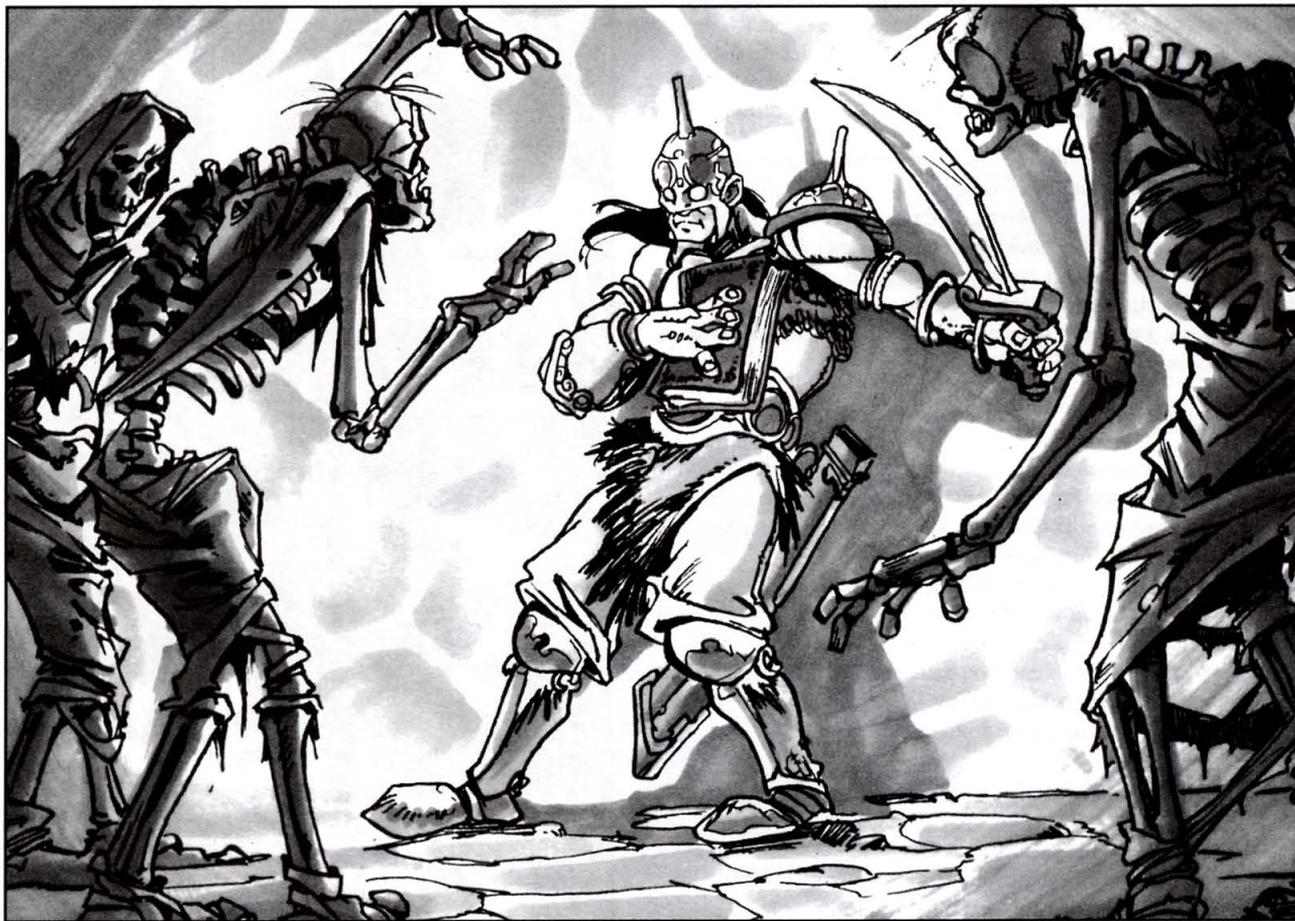
Savoir Esotérique

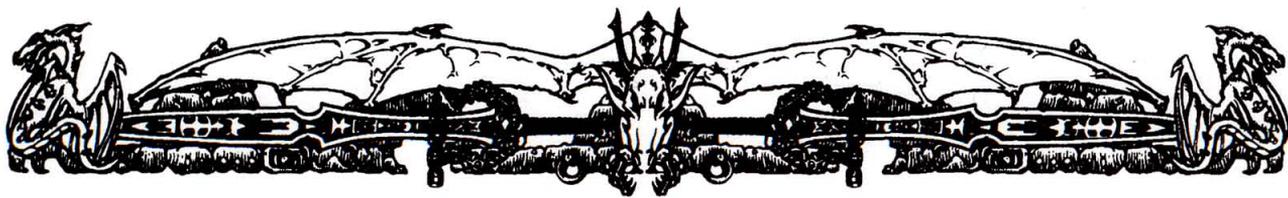
Contient 1D8 invocations dédiées à Mashabak, à Teer, et à Eequor ; l'une d'elles est réputée pour n'agir qu'une fois sur trois.

Emplacement

Actuellement, ce tome se trouve au Vilmir. Il est détenu par une petite secte vouée au Duc Teer, appelée le Culte des Ombres. Les châtimts que l'Eglise de la Loi réserve aux membres de cette secte sont sévères, mais n'ont pas pour autant mis fin à son existence. Elle est dirigée par le charismatique Frère Titus, lequel se cache sous les traits publics de Bertram, un capitaine corsaire.

Pour la plupart de ses adeptes, le Culte des Ombres est un mouvement rebelle qui s'oppose à la tyrannie de l'Eglise et s'attache à défendre l'indépendance et la liberté d'expression. Ils sont peu nombreux à savoir que Titus est un disciple de Teer. Celui-ci tente de recruter des nobles dans les rangs de la secte afin d'en accroître l'influence. Les rites du culte comprennent la danse sauvage et la débauche, ainsi que le rôtissage et la consommation rituels d'un sanglier farci de narcotiques odoriférants.





Titus/Bertram vit à bord de son navire, ancré à Jadmar. Parmi ses biens personnels on peut trouver Les Cultes de la Discorde, relié en peau de porc noire. Ses fidèles partisans se font passer pour l'équipage du vaisseau et en assurent la garde. L'Eglise de la Loi connaît l'existence de Titus, mais elle souhaite parvenir à incriminer plus de membres et à en confisquer les terres.

Les Incantations Après la Mort

Hormis les Empereurs de Melniboné, personne n'a vu ni imaginé l'existence des Incantations Après la Mort. Elles représentent un secret d'état précieux dont même les sorciers et les dieux ignorent la réalité. Elles ont été couchées sur un ou plusieurs parchemins et constituent le trésor le mieux gardé d'Imrryr.

Commentaires

Les Incantations ont été inscrites sur du papier métallique d'origine non terrestre, et reliées par des filaments d'or. Il est possible qu'elles remontent à l'époque de R'in K'ren A'a, mais leur dessein suggère une période ultérieure.

Elles contiennent les seules instructions complètes de création d'une fausse âme capables de tromper un Seigneur de l'Entropie, ce qui permet à l'âme de poursuivre son existence sur le plan des Jeunes Royaumes et d'atteindre la Forêt des Ames.

Savoir Esotérique

Des sorts nécromantiques particulièrement adaptés aux sorciers melnibonéens, tels que Lien Spirituel, Communication avec les Morts, et Exorcisme. Mais surtout les quatre sorts les plus rares qui soient, ceux-ci étant nécessaires pour dissimuler et transférer une âme : Fausse Ame, Urne Spirituelle, Transfert de l'Ame, et Accumulation d'Allégeance. Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre consacré à la Nécromancie.

Emplacement

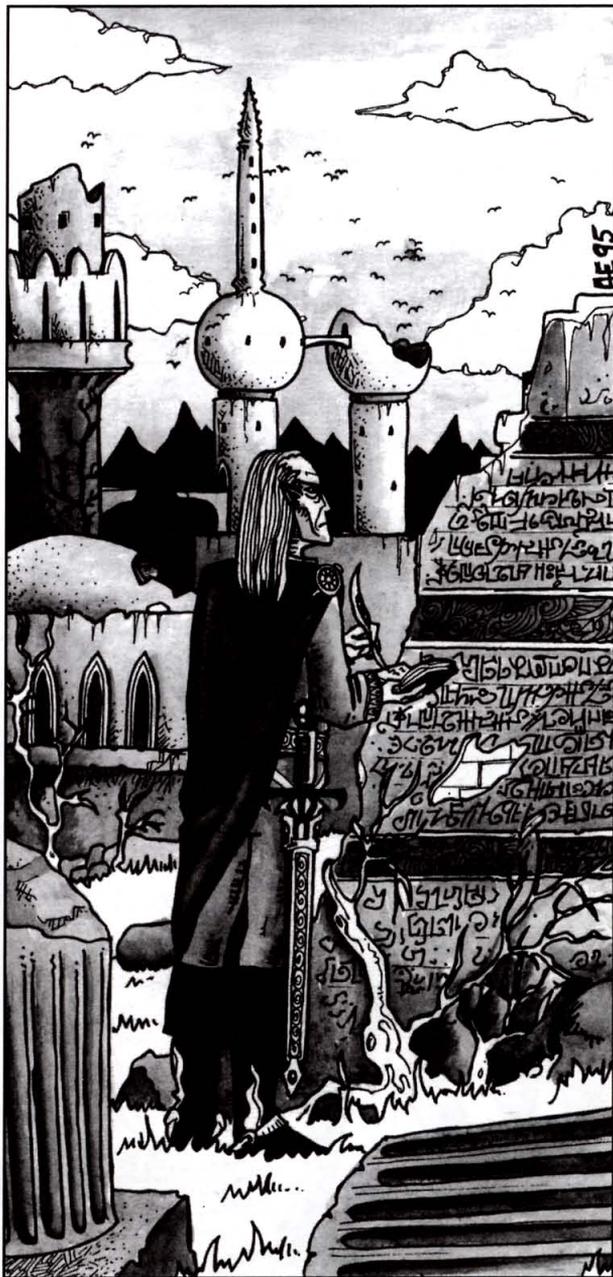
Secret. Ses incantations sont très appréciées des empereurs de Melniboné. En effet, elles proposent un moyen de profiter des avantages du Chaos de son vivant, et d'échapper à l'esclavage de cette force après la mort. Elles sont dissimulées et protégées au sein de la bibliothèque imrryrienne de l'empereur, dans la Tour de B'all'nezbett. Les parchemins sont conservés dans un coffre d'ébène verrouillé par magie. Celui-ci a été rendu invisible et enfermé dans une chambre forte secrète que seule une personne portant la Bague des Rois peut ouvrir. Ce lieu est gardé par de nombreux sorts.

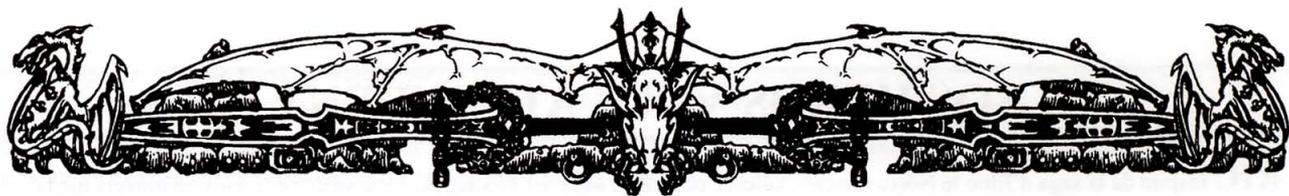
Les Inscriptions d'A'sha'hiian

Rédigées en haut idiome par Saris Dym, un sorcier melnibonéen. Ces inscriptions occupent cinq grands carnets de notes reliés dans un cuir dépourvu de toute fioriture. Dans ces

livres, Saris Dym a consigné toutes les inscriptions qu'il a pu lire ou reconstituer dans la cité en ruines de A'sha'hiian. Un grand nombre de ces inscriptions a donné lieu à de longs commentaires, dont certains ont dû être reportés sur d'autres volumes de la série du fait du manque de place des ouvrages originaux.

Saris Dym s'intéressait aux premières heures de l'histoire de l'Ile aux Dragons, ce qui est peu typique d'un Melnibonéen. Il s'est concentré sur la cité d'A'sha'hiian afin de comprendre les proto-Melnibonéens et les habitants originels de l'île. Il a fini par s'installer dans la cité en ruines pour mieux poursuivre ses recherches. Nul ne l'a jamais revu.





Commentaires

les notes de Saris Dym traitent des proto-Melnibonéens, et de la race alignée sur la Loi qu'ils ont découverte sur l'île vouée à devenir Melniboné. Ces livres proposent des légendes expliquant leur origine, leurs usages et leur culture, ainsi que leur ralliement à la Balance. Les Melnibonéens ont trouvé son oeuvre fantasque, voire félonne. Pourtant, il n'existe pas moins de vingt-sept copies de versions antérieures, dont deux ont été réalisées pour la Bibliothèque Impériale.

Savoir Esotérique

ID3 sorts ont été griffonnés en marge du texte original. On sait par ailleurs que le sort Convoquer un Démon y figure. En outre, les livres originaux contiennent des informations portant sur la convocation de deux démons du savoir, mais elles sont parfois absentes de certains exemplaires. Le texte procure probablement ID8 points dans chacune des compétences Jeunes Royaumes et Art (Culture Melnibonéenne).

Emplacement

La seule version complète de ces tomes se trouve en A'sha'hiaan, où son auteur l'a laissée. Aucun Melnibonéen ne s'est jamais rendu dans la triste et oubliée A'sha'hiaan pour découvrir ce qui est arrivé au sorcier/historien.

Les aventuriers pourraient tomber sur une référence indiquant Saris Dym et son oeuvre dans un autre tome. De même, un sorcier pourrait les engager pour conduire une expédition à destination des ruines.

Rumeurs

Voici quelques tomes et grimoires dont le contenu pourra être développé en cours de jeu.

Le Bâton de Tarek

Un bâton en bois incrusté de lettres issues de la langue commune ; celles-ci transcrivent des prières lesh adressées à la Balance.

Le Codex d'Elissar

Emet des conjectures sur les Grandes Maisons des Eléments. Pourrait contenir des sorts liés aux éléments, ainsi que des invocations.

Le Lexique du Chaos

Ce tome traite des Seigneurs du Chaos, des Mondes d'En-Haut, et des buts du Chaos. Il pourrait également renfermer plusieurs sorts.

Le Livre de Galvin

Ce grimoire a appartenu à un Champion du Chaos pan tangien, et comprend quelques sorts propres à Pan Tang.

Le Livre de Sang de Shazar

Un grimoire contenant des sorts dharzis et des instructions permettant d'incommoder des Seigneurs des Bêtes, des Seigneurs des Plantes, et des Seigneurs Elémentaires bien spécifiés.

Le Livre du Savoir Ardent

Le grimoire d'un nécromancien melnibonéen qui vécut à l'époque du règne de Sadric XXXIX.

Le Tome de la Secte Jaune

Un tome de magie dont parlent les légendes de Quarzhasaat l'ensevelie ; on continue peut-être de le lire dans la Cité Perdue.



Les Tomes



ELRIC

Versets Impies

«Elric prépara le corps, l'allongeant bien droit sur le sol. Puis il ferma soigneusement les volets et alluma un brasero dans un coin de la pièce, ainsi que des faisceaux de joncs trempés dans l'huile.

D'un petit coffre placé près de la fenêtre, il retira une escarcelle dont il sortit une poignée d'herbes desséchées, qu'il se hâta de jeter dans le feu; une fumée âcre et écoeurante se répandit dans la chambre.

Puis il se tint très droit et, immobile devant le corps, il psalmodia un charme de ses ancêtres, les Rois-Sorciers de Melniboné.

Le chant, alternativement aigu et grave, assourdissant et à peiner audible, ne rappelait en rien le langage des hommes.

Le corps commença à agiter sa tête écrasée.»

Michaël Moorcock, Stormbringer.

L'ambition...

De tout temps, les sorciers ont cherché à comprendre l'univers en liant des pactes impies avec les créatures et les seigneurs du chaos, afin de régner sur le monde.

Ils créèrent la magie des Runes, leur permettant de jeter des sorts directement sur un objet ou un être vivant en gravant sur lui d'étranges symboles cabalistiques. Mais ce n'était pas parfait.

Ils inventèrent alors une magie qui leur permettait de parler aux morts, d'animer les cadavres ou bien encore de transformer les vivants en parodies de morts. Ils apprirent ainsi les secrets emportés dans la tombe.

Puis ils fouillèrent dans les ruines interdites et réveillèrent des êtres sombres et de nouvelles races démoniaques qui auraient du rester à jamais endormies.

Et les sorciers précipitèrent la chute de l'univers.

