

Les esprits



Un sorcier peut conjurer des esprits, c'est-à-dire des forces purement spirituelles qui existent dans la nature et nous environnent sans que nous en ayons conscience, en utilisant certains des rituels décrits dans les pages précédentes : *conjuración de sylphe*, *conjuración d'ondine*, *conjuración d'élémentaires*, *conjuración d'esprit des morts*, *conjuración d'esprit mineur*, *conjuración d'esprit Majeur*. Les quatre premiers rituels cités permettent de conjurer un seul type d'esprit donné ; les deux derniers cités permettent de conjurer une vaste gamme d'esprits (tous les autres types). L'esprit conjuré est normalement sous le contrôle mental du sorcier, et le demeure pendant un certain temps (qui dépend du rituel utilisé) avant de retrouver sa liberté.

Esprits Majeurs/mineurs : Les esprits sont classés en deux catégories de puissance : les esprits *mineurs* et les esprits *Majeurs*. Les esprits *Majeurs* ne peuvent être conjurés que par des rituels majeurs ; les esprits mineurs peuvent être conjurés par des rituels mineurs. Vous trouverez à la page suivante la répartition des esprits selon ces deux catégories.

Esprits éphémères : Ce que les sorciers appellent « esprit » n'est, bien souvent, à l'état naturel, qu'un ensemble d'énergies fugitives émises par le monde du vivant : impressions psychiques laissées par nos émotions et idées (esprit mental), émanations de la faune (esprit animal), réminiscence spectrale d'événements horribles (esprit morbide ou plaintif)... Ces énergies n'ont pas d'identité ni de conscience, et ne peuvent pas réellement agir sur le monde, jusqu'à ce qu'un sorcier les rassemble et ne leur en donne un nom en les conjurant. En quelque sorte, c'est le sorcier qui crée l'esprit ; et celui-ci ne durera que le temps qu'il servira son conjurateur. De tels esprits, qui existent partout à l'état latent, portent le nom d'*esprits éphémères*. Un esprit *éphémère* possède un certain nombre de points de ressources. A chaque fois qu'il agit pour le compte du sorcier, il en dépense une partie ; une fois que ses ressources sont épuisées, il se dissipe simplement et disparaît dans le néant. Il n'y a qu'une

seule façon de rendre un tel esprit permanent : le lier à un objet ou à un tatouage. Un esprit éphémère qui est lié ne se dissipe plus lorsque ses ressources sont épuisées, mais devient simplement dormant. Durant la nuit, il régénère ses points de ressources pour continuer à servir le sorcier le lendemain. Un esprit *éphémère* qui n'a pas encore été conjuré est incapable d'agir de quelque façon que ce soit ; il n'a pas d'identité et n'est en rien détectable ; en fait, c'est tout simplement comme s'il n'existait pas. Sauf dans de très rares cas, vous ne pouvez donc pas rencontrer par hasard un *esprit mental* ou un *esprit morbide*, et avoir à l'affronter. Si vous avez affaire à un tel esprit, c'est forcément qu'un sorcier l'a *éveillé* par une conjuration, et l'a envoyé contre vous.

Esprit mental, esprit froid, esprit ressource, esprit de protection, esprit animal, esprit chaud, esprit plaintif, esprit colère, esprit morbide.

Esprits permanents : Pourtant, certains esprits ont naturellement une identité et une conscience, et leur existence s'inscrit dans la durée, sans l'intervention d'aucun sorcier. C'est le cas des esprits qui émanent d'une force de vie collective, et sont liés à celle-ci. Par exemple, Mujen sait que la rivière blanche, près de sa tribu, est dotée d'une conscience propre, d'un *esprit* permanent qui peut être conjuré et répondre à des questions, comme il répondait déjà à celles du grand-père de Mujen. Cet esprit sait tout ce qui se passe dans la rivière et sur ses berges (*esprit féérique Majeur*). De même, Mujen sait qu'il existe un esprit protecteur des *lynx*, un *esprit-totem* qui veille sur l'ensemble des représentants de cette race. De tels esprits peuvent être conjurés. S'ils peuvent servir le sorcier, ils ne le feront que pendant un temps donné, puis retrouveront instantanément toute leur liberté. Ils existeront encore après avoir servi le conjurateur. A l'exception des esprits élémentaires (permanents ou semi-permanents), la plupart de ces entités ne peuvent pas être liées, parce qu'elles appartiennent déjà à une forêt, une rivière, ou une race animale. Les esprits des morts sont également des esprits permanents, et sont par nature indépendants des vivants.

Sylphes, ondines, élémentaires, esprits des morts, esprits féériques, esprits de la nature, esprits totems.

Comment agissent les esprits ? Tous les esprits sont par nature incorporels, invisibles et purement spirituels. Cela signifie qu'ils n'ont pas de corps, et ne peuvent pas, en eux-mêmes, nous faire du mal. Mais cela ne signifie pas qu'ils soient incapables d'agir : les esprits élémentaires, par exemple, peuvent mouvoir le vent, le feu, la terre ou l'eau, et agir de cette manière sur le monde. Certains peuvent même former un corps à partir de leur élément. D'autres esprits sont capables de former un corps pour une durée limitée : c'est le cas de certains esprits de la nature, lorsque leur territoire est menacé de façon critique. D'autres encore peuvent agir sur les énergies (par exemple, l'esprit froid qui éteint toute énergie), sur nos esprits (*esprit mental*), sur les ondes de son (*esprit plaintif*), ou sur les animaux (*esprit totem, esprit animal*). Pour cette raison, les esprits sont les auxiliaires les plus précieux du sorcier. Toutefois, étant des créatures conjurées, les esprits ont une faiblesse importante : ils peuvent être aisément repoussés par des sorts tels que *protection contre le mal* ou des rituels tels que *bouclier aux esprits*. Ils sont magiques par nature.

Lier un esprit : Certains types d'esprits peuvent être liés par le sorcier qui les conjure, au moyen du rituel de *lien* ou du rituel de *tatouage* (cfr. page 326 – 334). Ceci signifie que l'esprit demeurera attaché au sorcier de façon permanente, et que celui-ci pourra désormais l'utiliser tous les jours pour une certaine durée. D'autres types d'esprits, qui peuvent être conjurés, ne peuvent jamais être liés à un sorcier, parce qu'ils sont déjà attachés à un lieu donné, dont ils tirent entièrement leur force et leur existence, ou parce que leur nature n'est pas d'être attaché à un humain.

Les différents esprits qui peuvent être liés sont les suivants :

Esprits mineurs	Esprits Majeurs
Sylphe	Esprit mental
Ondine	Esprit de vision
Esprit-ressources	Esprit plaintif
Esprit de protection	Esprit froid
Esprit animal	Esprit chaud
	Esprit de colère
	Esprit morbide
	Élémentaire

Les esprits qui ne peuvent jamais être liés sont les suivants :

Esprits mineurs	Esprits Majeurs
Esprit féérique (mineur)	Esprit féérique (Majeur)
Esprit des morts	Esprit totem

Le coût d'un lien : Un sorcier peut lier gratuitement (sans dépenser de Xp) un certain nombre d'esprits Majeurs et un certain nombre d'esprits mineurs, au fur et à mesure qu'il progresse en niveau. Pour connaître ce nombre, reportez-vous à la description du sorcier, page 202. S'il souhaite lier des esprits supplémentaires (en plus de ceux auquel il a droit eu égard à son niveau actuel), le personnage doit pour ce faire dépenser un certain nombre de XP, comme s'il créait un objet magique. Ce nombre est de 24 Xp pour un esprit mineur, et de 45 Xp pour un esprit Majeur.

Un personnage qui suit la *voie du rebouteux* peut également lier un esprit mineur à un objet, mais il devra *toujours* dépenser 24 Xp par esprit pour ce faire. Par ailleurs, il ne peut pas lier d'esprits *majeurs* (il est de toute façon incapable de conjurer de tels esprits).

Pour lier un esprit, vous devez au préalable le conjurer au moyen du rituel approprié : *conjuraton de sylphes*, *conjuraton d'ondines*, *conjuraton d'esprit mineur/Majeur* ou encore *conjuraton d'esprit élémentaire*.

Ensuite, si la conjuration est un succès, vous liez l'esprit au moyen d'un des deux rituels prévus pour ce faire : le rituel de *lien* ou le rituel de *tatouage*. Vous devrez choisir entre l'une et l'autre de ces deux méthodes ; chacune d'elle a ses avantages et ses inconvénients. Reportez-vous à la description de ces deux rituels (page 326 et 334) pour en savoir plus à ce sujet. Sorciers, rappelez vous qu'il vous faudra impérativement apprendre l'un au moins de ces deux rituels si vous souhaitez lier un jour les esprits auxquels vous avez droit !

Perdre un esprit lié : Un petit nombre de sortilèges sont capables de briser le lien qui unit un esprit à un tatouage ou à un objet. Un lien ou un tatouage ne peut être annulé

que par un sortilège de *désenvoûtement* ou par la puissante *disjonction de Mordenkainen*. Quand une religion en pleine expansion se heurte aux sorciers locaux, il arrive que les prêtres utilisent *désenvoûtement* pour désarmer les sorciers par la force, et imposer leur propre spiritualité aux populations locales.

Si, pour une raison ou pour une autre, vous perdez l'un des esprits qui sont liés à vous, vous pouvez le remplacer aussitôt en conjurant et en liant un nouvel esprit de la même catégorie (mineure ou Majeure), mais pas nécessairement du même type. Par exemple, si votre *ondine* (esprit mineur) est perdue, vous pourrez la remplacer par un *esprit ressource* (un autre esprit mineur) plutôt que par une autre ondine. Si vous le souhaitez, vous pouvez rompre vous-même le lien qui unit un esprit à un objet ; dans ce cas, vous pouvez remplacer l'esprit par un autre, d'un type qui vous arrange mieux. Pour briser le lien, il vous suffit de vous servir du rituel de *lien* de façon inverse (DC 20 si vous cherchez à briser un lien que vous avez vous-même créé ; DC 30 dans le cas contraire). En revanche, un *tatouage* ne peut pas être effacé volontairement, et l'esprit qui l'habite est lié à vous de façon permanente, à moins que vous ne soyez victime de l'un des sortilèges dont il a été question plus haut.

Prêter ou perdre un objet lien : Lorsqu'un esprit est lié à votre tatouage, vous seul pouvez l'utiliser. En revanche, un esprit lié à un objet peut être prêté (vous confiez l'objet à quelqu'un d'autre). Cependant, pour pouvoir se servir de l'esprit, son détenteur devra impérativement connaître le nom secret que vous lui avez donné (dans le cas contraire, il ne pourra pas *éveiller* l'esprit, cfr. ci-dessous, et celui-ci ne pourra donc pas le servir). Si vous liez un esprit à l'un de vos objets, et que vous perdez ou prêtez cet objet, l'esprit lié est toujours compté dans le nombre maximal de liens auquel vous avez droit, du moins tant que le lien en question n'est pas rompu

Utiliser un esprit conjuré : Lorsque vous conjurez un esprit, il est instantanément prêt à vous servir. Vous pouvez lui donner des ordres, simplement en vous concentrant un bref instant (contrôle mental). Donner un ordre à un esprit n'est pas compté pour une action. Tant qu'il n'a pas reçu d'autres instructions, l'esprit continue à accomplir le dernier ordre qu'il a reçu. Si l'action est terminée, il revient simplement vers vous. Bien qu'il soit invisible, vous savez toujours où se trouve l'esprit et vous sentez toujours ce qu'il fait, tant qu'il reste dans votre champ de vision. Un esprit ne peut normalement pas agir hors de votre champ de vision : si le contact visuel est perdu, il reviendra automatiquement vers vous (il existe quelques exceptions pour les esprits *animal*, *totem*, de *vision* et *morbide*). Vous pouvez utiliser plusieurs esprits simultanément.

Il existe une limite au temps pendant lequel l'esprit conjuré vous servira. Cette limite dépend du type d'esprit :

Esprit permanent : Le rituel de conjuration vous permet de contrôler l'esprit pendant un certain temps, après quoi il vous échappe et retrouve sa liberté. La durée du contrôle dépend tout simplement du type d'esprit conjuré (reportez-vous à sa description pour la connaître).

Esprit éphémère : l'esprit possède un certain nombre de points de ressource. Une fois que ceux-ci sont épuisés, il se dissipe simplement dans le néant. Il disparaît de toutes façons au bout de 12 h, même si ses ressources n'ont pas été totalement utilisées.

Utiliser un esprit lié : Tant que vous ne vous en servez pas, un esprit lié reste *dormant* dans l'objet ou le tatouage auquel il est attaché. Pendant cette période, il est totalement indétectable (bien que l'objet ou le tatouage émettra une faible magie). Pour le faire agir, vous devez tout d'abord le réveiller. *Éveiller* un esprit prend 2 segments, durant lesquels vous murmurez le nom secret que vous lui avez donné. Ceci est compté comme une action à part entière, au même titre que l'incantation d'un sortilège. A la fin du round d'éveil, l'esprit est prêt à agir. Vous pouvez le contrôler et le faire agir exactement de la même manière qu'un esprit non lié. Vous pouvez éveiller plusieurs esprits l'un à la suite de l'autre, en prenant un round pour chaque esprit, et les conserver tous actifs en même temps. Vous pouvez contrôler simultanément plusieurs esprits préalablement *éveillés* : c'est un avantage important pour les sorciers.

Il existe une limite quotidienne au temps pendant lequel vous pouvez utiliser votre esprit. Cette limite dépend du type d'esprit lié :

Esprit permanent (sylphe, ondine, élémentaire): le temps d'utilisation quotidienne est de 1 heure. Ce temps d'utilisation doit être continu (vous ne pouvez pas éveiller l'esprit pour quelques rounds, puis le laisser se rendormir, puis le réveiller à nouveau pour quelques rounds). L'esprit reste simplement éveillé jusqu'à la fin de l'heure, et se rendort au terme de celle-ci. Il ne pourra plus être réutilisé avant le lendemain.

Esprit ressources : Un esprit éphémère lié reste éveillé aussi longtemps qu'il est utilisé. Il se rendort automatiquement s'il n'est pas utilisé pendant une période de 10 rounds (un tour) d'affilée (dans ce cas, il peut toujours être réveillé aussitôt de la façon habituelle). Il se rendort automatiquement dès que tous ses points de ressources sont épuisés. Vous pouvez donc éveiller l'esprit, lui confier une courte mission, puis le laisser se rendormir, puis le réveiller un peu plus tard pour une autre mission, tant que ses ressources ne sont pas épuisées. Durant la nuit, l'esprit régénère automatiquement tous ses points de ressources : il est donc toujours prêt à agir à nouveau dès le lendemain matin.

En quelque sorte, on peut dire que les esprits sont des sortilèges vivants. Le sorcier *éveille* d'abord ces sortilèges, puis peut les façonner de différentes manières, selon les capacités de l'esprit et les besoins du moment. C'est une pratique d'une grande souplesse, et aussi d'une grande discrétion, puisque les esprits sont invisibles et que leur action est souvent difficile à percevoir.

Description des esprits : l'en-tête descriptif de chaque esprit contient les éléments suivants :

M ou m : La lettre entre parenthèses à côté du nom de l'esprit indique s'il s'agit d'un esprit Majeur (M) ou mineur (m).

DC : la DC à atteindre pour conjurer ce type d'esprits.

Coût en ressources : Le coût en ressources de la conjuration de cet esprit.

Seuil de ressources : Cette donnée ne concerne que les esprits éphémères : c'est le nombre de points de ressources dont dispose l'esprit.

Durée : Cette donnée ne concerne que les esprits permanents. C'est le temps pendant lequel l'esprit vous servira avant de disparaître (ou de se rendormir).



esprit ressources

(m)

Conjuration : DC 15

Coût en ressources : 6

Temps de conjuration : 3 tours

Seuil de ressources : 6

Un esprit ressources ne peuvent être éveillé qu'en pleine nature. Le sorcier qui le conjure rassemble autour de lui, par le pouvoir de ses paroles, des énergies flottantes issues des arbres, de la terre et des êtres vivants en général ; il les concentre en un seul esprit chargé de force vitale.

Un *esprit ressource* n'a guère conscience de lui-même et ne peut agir d'aucune façon. Il constitue simplement une réserve invisible de points de ressources, qui flotte dans l'air en suivant son conjureur, et dans laquelle celui-ci peut puiser à volonté. Lorsque vous effectuez un *rituel de Basse Magie* ou utilisez un *don naturel*, vous pouvez choisir de puiser l'énergie nécessaire dans les ressources de l'esprit plutôt que vos propres points de ressources. Vous pouvez également utiliser un esprit ressource comme bouclier contre les *attaques négatives* (les attaques qui absorbent des points de ressources, comme le toucher d'un spectre) : dans ce cas, l'attaque épuise d'abord les points de ressources de l'esprit avant les vôtres. Vous ne pouvez cependant pas puiser dans l'esprit pour remonter simplement votre propre total de ressources. Un *esprit ressource* dispose de 7 points de ressources.

La meilleure façon d'utiliser un *esprit ressource* est de le lier à vous grâce au rituel de *Tatouage*, ce qui le rend permanent et lui permet de régénérer ses ressources pendant la nuit. Vous disposerez ainsi d'une réserve permanente et « rechargeable » de 7 points de ressources. Vous n'avez pas besoin d'éveiller cet esprit pour pouvoir puiser dans ses ressources : celles-ci sont

simplement disponibles en permanence. Il n'y a pas d'intérêt à conjurer un esprit-ressource si ce n'est pas pour le lier : en effet, le coût de sa conjuration est équivalent aux points de ressources qu'il peut vous fournir. Un esprit ressource ne peut pas être lié à un objet : seul le lien par *tatouage* fonctionne.

Esprit des morts (m)

Conjuration : DC 15 +

Coût en ressources : 5

Temps de conjuration : 3 rounds

Durée : 1 round/point de talent

Les philosophes dissertent depuis longtemps sur la nature des esprits des morts. Les sorciers des tribus barbares sont persuadés qu'il s'agit réellement des âmes des disparus, qui continuent à planer sur le monde et à veiller sur leurs proches. Mais cette idée est en contradiction avec beaucoup de religions, et elle a été condamnée par de nombreux conciles au nom de la migration des âmes vers un monde meilleur. Pourtant, certains sages des contrées civilisées ont déjà pu constater que les esprits des morts étaient bel et bien une réalité; par ailleurs, les prêtres eux-même peuvent parfois consulter l'esprit d'une personne décédée, via le sort de *nécromancie*. Pour rendre compte de ce paradoxe, les sages ont formulé une théorie : les esprits des morts ne seraient pas les âmes des disparus elles-mêmes, mais un simple reflet de leur personnalité passée et des connaissances qu'ils avaient de leur vivant. De tels reflets perdurent pendant quelques dizaine d'années (peut-être plus) et flottent autour des restes du mort. A l'appui de cette théorie, ils citent cet exemple curieux : à chaque fois qu'un prêtre a utilisé *nécromancie* pour chercher à savoir « comment c'était, là haut », autrement dit pour demander au mort où était allée son âme et se rassurer sur la vie après la mort, il a obtenu cette réponse : « je ne sais pas ». Tout se passe comme si l'esprit n'avait aucune connaissance des événements survenus à l'âme après la mort.

Un esprit des morts ne peut être conjuré qu'en présence des restes (même fragmentaires) de la personne disparue. Le sorcier utilise pour ce faire le rituel de *conjuration d'esprit des morts*. La DC est de 15, +1 par tranche de 10 ans écoulée depuis la mort de l'individu (les esprits des morts ont tendance à s'estomper peu à peu au fil des années). Au terme de ce rituel, l'esprit se manifeste en déplaçant des objets, et le sorcier peut lui poser des questions. L'esprit peut répondre à 1 question + 1 par 3 points de talents du sorcier dans le rituel. Il ne restera de toute façon pas plus de 1 round/point de talent du sorcier avant de disparaître.

L'esprit entend les questions formulées à voix haute, par le sorcier ou par toute autre personne présente. Il répond en déplaçant de petits objets préparés à l'avance par le sorcier. La réponse peut donc nécessiter une interprétation, en fonction du type d'objets prévus (s'il s'agit de caractères d'écritures inscrits sur de petites plaques, la réponse sera limpide). L'esprit ne peut fournir que des informations qu'il connaissait de son vivant. Il ne peut pas effectuer de manipulations aussi complexe que tracer des lettres sur le sol avec un bâton.

Dans les sociétés primitives, il arrive souvent que les familles conservent chez elles, dans de petites urnes, une partie des restes de leurs disparus, de façon à pouvoir les interroger lorsque c'est nécessaire. Ces populations

prétendent aussi que, de cette façon, l'esprit du mort peut continuer à veiller sur la maison.

Un esprit des morts est déjà lié à ses propres restes : par conséquent, il ne peut pas être lié à un objet ou à un tatouage.

Le rituel de *conjuration d'esprits des morts* peut être utilisé pour forcer un spectre, un revenant, ou tout autre type d'esprit désincarné à se manifester. Pour ce faire, vous devez évidemment être en présence des restes physiques du spectre (cadavre). Le spectre restera auprès de son corps pendant 1 round/pt de talent du sorcier ; il est libre d'attaquer celui-ci s'il le souhaite.

Esprit animal (m)

Conjuration : DC 15

Coût en ressources : 5

Temps de conjuration : 3 rounds

Seuil de ressources : 6

Un esprit animal peut être invoqué presque n'importe où dans la nature : il s'agit d'une énergie éphémère, née de la vie de la faune. De tels esprits, lorsqu'ils sont conjurés, sont capables de prendre le contrôle d'animaux normaux et de les diriger au gré du sorcier. Les animaux n'ont droit à aucune sauvegarde pour échapper à ce contrôle.

L'esprit peut contrôler simultanément plusieurs animaux, à condition que ceux-ci demeurent ensemble dans une zone de 50m de rayon autour du sorcier. Tout animal qui s'éloigne à plus de 50m du sorcier échappe aussitôt à l'esprit.

Le contrôle coûte à l'esprit 1 point de ressource/ heure/dé de vie d'animal contrôlé. Par exemple, un sorcier pourra utiliser cet esprit pour contrôler 6 loups (des animaux à un dé de vie) pendant une heure, ou 3 loups pendant 2 heures, ou encore 3 ours noirs (animaux à 2 dés de vie) pendant 1 heure. Les animaux à moins d'un dé de vie sont comptés comme des animaux à un dé de vie. L'esprit peut contrôler simultanément des animaux de race différente.

L'esprit sert d'interface entre les animaux qu'il a investi et le mental du sorcier. Par conséquent, le sorcier peut donner mentalement ses instructions aux bêtes contrôlées; il n'a qu'à penser pour ce faire. Il peut donner un même ordre à tous les animaux, ou, en prenant son temps, une instruction spécifique à chaque animal.

Cependant, ce lien mental est à sens unique : le sorcier ne peut pas voir à travers les yeux de l'animal, ni entendre à travers ses oreilles, ni lui poser des questions ou obtenir de lui des informations. Si un animal se trouve hors de son champ de vision (mais à moins de 50m), le contrôle reste actif et le sorcier peut toujours lui transmettre ses instructions. L'esprit mettra sommairement le sorcier au courant de ce que l'animal est en train de faire, mais ne pourra lui rapporter ni ce qu'il voit ni ce qu'il entend. Par exemple, si l'un des loups contrôlés par Mujen a gravi la butte pour voir ce qui se trouve derrière, l'esprit peut signaler à Mujen que le loup est en train « d'observer une créature vivante », mais il ne pourra pas lui dire de quelle créature il s'agit. Mujen peut ordonner au loup d'attaquer la créature, ou de se replier, mais il n'en saura pas plus.

Un esprit animal peut être lié à un objet ou à un tatouage.

Sylphe (m)

Conjuration : DC 15
Coût en ressources : 4
Temps de conjuration : 2 rounds
Durée : 1 tour/pt de talent du sorcier.

Les sylphes sont décrites à la p. 318 du présent manuel, dans le cadre du rituel qui permet de les invoquer : *conjuration de sylphes*. Reportez-vous à cet endroit.

Les sylphes peuvent être liées soit à un objet, soit à un tatouage. Lorsque vous agissez ainsi, vous liez toujours une seule sylphe à la fois, mais sa force est le double de la normale pour ce qui est de générer des rafales. Elle peut à elle seule reproduire les effets d'un *diable de poussière* pendant un maximum de 10 rounds d'affilée (puis doit se reposer 5 rounds, sans aucune activité). Elle dispose de 15 points de vie et son bonus d'attaque est de +7.

Ondine (m)

Conjuration : DC 15
Coût en ressources : 4
Temps de conjuration : 2 rounds
Durée : 1 tour/pt de talent du sorcier.

Les ondines sont décrites à la p. 319 du présent manuel, dans le cadre du rituel qui permet de les invoquer : *conjuration d'ondines*. Reportez-vous à cet endroit.

Les ondines peuvent être liées soit à un objet, soit à un tatouage. Lorsque vous agissez ainsi, vous liez toujours une seule ondine à la fois, mais sa force est le double de la normale pour ce qui est de générer des courants. Elle dispose de 15 points de vie et son bonus d'attaque est de +7.

Esprit féérique mineur (m)

Conjuration : DC 15
Coût en ressources : 3
Temps de conjuration : 2 rounds
Durée : spéciale (pas de contrôle)

Les esprits féériques sont des émanations de la nature, des créatures spirituelles nées d'un milieu riche et luxuriant. Selon les endroits, on les appelle fées, brownies, pixies, ou encore esprits follets. Ils sont toujours liés à une certaine aire géographique (maximum 1 kilomètre carré), qu'ils ne peuvent pas quitter. On les retrouve le plus souvent dans la partie la plus ancienne d'une forêt, là où le ruisseau chante, là où les roseaux sont les plus denses, près de la chute d'eau, près du cercle de champignons, ou à tout endroit remarquable. Partout où la nature est riche, il y a de grandes chances pour qu'il y ait des esprits féériques.

Les esprits féériques sont normalement intangibles, mais peuvent se manifester sous forme de sons ou de lumières mouvantes. La plupart d'entre eux sont également capables de former un corps à volonté. Ce corps sera toujours assez petit (généralement, maximum 60 cm de

haut), mais sa forme peut varier énormément d'un esprit à l'autre : certains ont l'air de petits êtres ailés, d'autres de lutins, d'autres encore prennent simplement la forme d'un petit animal nimbé de lumière. Certains d'entre eux peuvent même prendre plusieurs apparences différentes. Le corps formé par ces esprits peut être détruit par des attaques : si c'est le cas, l'esprit n'est pas tué, mais ne peut plus prendre forme avant que 24h se soient écoulées. Certaines créatures du manuel des monstres (pixies, esprits-follets, dryades, etc.) peuvent être aisément interprétées comme des esprits féériques par le MD.

Sous leur forme spirituelle comme sous leur forme physique, les esprits féériques sont capables d'effectuer à volonté des *cantrips*. Certains d'entre eux sont également capables d'effectuer naturellement des sorts de *charme* ou d'*illusion* de niveau 1. Les esprits féériques peuvent passer à volonté de leur forme physique à leur forme spirituelle, ce qui leur permet d'apparaître et de disparaître à volonté. Lorsqu'ils agissent ainsi, ils paraissent souvent se fondre dans la terre, dans une plante, dans l'eau ou dans un arbre. Le MD est libre d'imaginer d'autres pouvoirs pour les esprits qu'il met en scène : laissez aller votre sens du merveilleux.



Notez que certains esprits féériques peuvent être plutôt mal disposés à l'égard des humains, voir carrément hostiles. De tels esprits prennent généralement des formes sombres, grises, effrayantes : on les retrouve là où les arbres sont noueux et la forêt sombre, au fond du ravin brumeux, ou encore à tout autre endroit peu réjouissant.

Les esprits féériques se manifestent rarement, et ne prennent pas souvent forme physique en présence des humains (bien que certains aient eu la chance de les surprendre), sauf dans les contrées les plus sauvages ou les forêts les plus profondes. Un sorcier qui utilise le rituel de *conjuration d'esprits mineurs* peut les forcer à se manifester et à communiquer avec lui ; mais cela ne les place pas sous son contrôle. Il est impossible de commander à de tels esprits : ils font tout simplement ce qu'ils veulent. Cependant, un sorcier courtois pourra les

amener, par la discussion, à lui octroyer leur aide ou à lui donner des renseignements. Le rituel de *conjuración d'esprit mineur*, lorsqu'il est utilisé de cette manière, force tous les esprits féériques mineurs présents dans un rayon de 300 m à se manifester pendant au moins 3 rounds. Au terme de cette période, les esprits sont libres de disparaître à nouveau, si le sorcier n'a pas réussi à capter leur intérêt ou s'il leur a déplu. Il est possible également qu'il n'y ait aucun esprit féérique à portée : dans ce cas rien ne répond à l'appel du sorcier.

Parce qu'ils sont déjà attachés à un joli coin de nature, dont ils tirent leur existence, les esprits féériques ne peuvent jamais être liés. Les esprits féériques sont des créatures permanentes ; mais si leur territoire est ravagé ou détruit, ils meurent et disparaissent à jamais.

Esprit de protection (m)

Conjuración : DC 15

Coût en ressources : 4

Temps de conjuración : 1 heure

Seuil de ressources : 1 (une seule action/jour)

Un esprit protecteur ne peut être conjuré que dans la demeure du sorcier. Il s'agit d'un ensemble d'énergies éphémères, que le sorcier rassemble autour de lui par ses paroles. Il ne peut servir que lorsqu'il est directement lié à vous par un tatouage : s'il est simplement conjuré, mais non attaché à votre corps, il n'est pas en mesure de vous protéger. Il ne peut pas être lié à un objet inerte.

L'esprit dans le tatouage peut intervenir une seule fois par jour, pour vous protéger contre un danger donné. Il existe plusieurs types d'esprits de protection, et chacun d'eux n'est efficace que contre un seul type de menace. L'esprit n'a pas besoin d'être éveillé pour être actif : il réagit instantanément au danger.

- **Mental** : Cet esprit renforce votre mental dans les moments critiques. Une fois par jour, il vous permet de réussir automatiquement un jet de sauvegarde *mental* à votre choix. Si vous êtes affecté par un effet qui n'autorise normalement aucune sauvegarde, l'utilisation de l'esprit vous en octroie une avec une DC de 16.
- **Physique** : Cet esprit renforce votre corps dans les moments critiques. Une fois par jour, il vous permet de réussir automatiquement un jet de sauvegarde *fortitude* à votre choix. Si vous êtes affecté par un effet qui n'autorise normalement aucune sauvegarde, l'utilisation de l'esprit vous en octroie une avec une DC de 16.
- **Réflexes** : Cet esprit vous inspire des réflexes fulgurants dans des moments critiques. Une fois par jour, il vous permet de réussir automatiquement un jet de sauvegarde *réflexes* à votre choix. Si vous êtes affecté par un effet qui n'autorise normalement aucune sauvegarde, l'utilisation de l'esprit vous en octroie une avec une DC de 16.



Esprit totem (M)

Conjuración : DC 24

Coût en ressources : 13

Temps de conjuración : 5 rounds

Durée : 2 tours/point de talent du sorcier.

Cette puissante force spirituelle est l'émanation de tous les représentants d'une race animale donnée; il est en quelque sorte le dieu sauvage qui gouverne et veille sur cette espèce. Par exemple : le seigneur des aigles, le roi des renards, ou l'esprit des loups. Bien qu'il soit dépourvu de corps, il peut s'incarner à volonté dans l'un de ses sujets.

L'esprit totem est un esprit permanent et immortel. Il dispose d'une véritable personnalité et d'une vive intelligence ; il est animé par ses propres motivations. Il ne peut être appelé qu'en présence d'un représentant de la race qu'il gouverne, dans lequel il s'incarnera au terme de la conjuración. L'animal choisi sera doté de toute la personnalité et l'intelligence de l'esprit totem, et sera même doué de la parole. Il bénéficiera en outre de la *vertu* de l'esprit totem (cfr. la *voie du totem*, page 246) : cette *vertu*, et les pouvoirs qu'elle confère, doivent être définis par le MD pour chaque esprit totem particulier. L'animal reste par ailleurs un représentant normal de son espèce, bien que ses points d'endurance et son bonus martial soient provisoirement doublés.

L'animal investi de la puissance du totem dialoguera avec le sorcier pour recevoir ses instructions (le sorcier n'exerce aucun contrôle mental sur lui). Le sorcier veillera à le traiter avec tout le respect dû à un seigneur des animaux; s'il se montre discourtois, il pourrait vexer l'esprit, qui serait libre de s'en retourner aussitôt là d'où il est venu (fin de la conjuración). L'esprit est en droit de refuser des missions qui lui déplaisent ou qui sont contraires à sa nature. Il peut agir en toute autonomie, et est capable de s'éloigner jusqu'à n'importe quelle distance du sorcier. Il

peut se faire obéir automatiquement par tout autre animal de la même espèce, avec un maximum de 150 points de vie d'animaux contrôlés simultanément (les insectes sont tous considérés comme ayant 1 point de vie). Si l'animal dans lequel il s'incarne est tué au cours de sa mission, l'esprit-totem peut instantanément prendre possession d'un autre représentant de la même espèce, à condition qu'il s'en trouve un à moins de 50m de lui. Dans le cas contraire, il est renvoyé et la conjuration prend fin.

L'utilisation d'un esprit totem peut se révéler très puissante, surtout si un grand nombre d'animaux de l'espèce concernée se trouvent aux alentours. Un esprit totem peut accepter de sacrifier jusqu'à 30% des animaux présents, mais jamais plus. Il peut également utiliser les pouvoirs conférés par sa *vertu* pour aider le sorcier ou lui rendre des services. Il y a des centaines d'applications possibles, selon le type d'esprit totem conjuré.

Bien entendu, un esprit-totem ne peut jamais être lié.

Esprit plaintif (M)

Conjuration : DC 20
Coût en ressources : 11
Temps de conjuration : 10 rounds
Seuil de ressources : 14.

Un *esprit plaintif* est une énergie éphémère, qui plane pendant quelques jours sur le théâtre d'évènements angoissants ou très tristes. Etant un esprit éphémère, il ne peut agir d'aucune manière tant qu'il n'a pas été conjuré par un sorcier, au moyen du rituel de *conjuration d'esprit Majeur*. Il est totalement incorporel et ne peut jamais former de corps physique. Il peut être lié à un tatouage ou à un objet.

Un *esprit plaintif* contrôlé par un sorcier peut agir de deux manières différentes (une seule à la fois) :

- **Plainte** : l'esprit invisible émet une longue plainte, clairement audible dans une zone de 15 m de diamètre, mais totalement inaudible en dehors de celle-ci. La plainte glace le sang et transmet une intense faiblesse nerveuse. Toutes les personnes dans la zone d'effet doivent lancer un jet de sauvegarde mentale DC 16 : celles qui le réussissent sont *ralenties* pendant 1 round ; celles qui échouent sont paralysées pour 3D4 rounds. Seules les créatures humanoïdes, capables de ressentir des émotions, et mesurant moins de 2m20 de haut, peuvent être affectées de cette manière. Les animaux normaux et les créatures dotées d'une intelligence de 6 ou moins doivent également lancer un jet de sauvegarde lorsqu'elles entendent la plainte : celles qui échouent s'enfuient, comme sous l'effet d'un sort de *peur*. La plainte coûte à l'esprit 6 points de ressources.
- **Image spectrale** : l'esprit apparaît pendant un round, sous la forme d'une femme spectrale, blanche et translucide, qui semble flotter dans l'air et se déplace au gré du sorcier (vitesse maximale : 1). Le visage de cette femme est emprunt d'une intense tristesse. Ce spectre est incorporel et incapable d'agir de quelque manière que ce soit ; il ne peut pas non plus être attaqué (bien qu'un sort de *dissipation de la magie* puisse le faire disparaître instantanément). Il est inoffensif en soi. Cependant, toute personne qui

l'aperçoit est frappé d'une intense tristesse, et subit désormais un malus de 2 à tous ses jets de dés (pour une durée de 6 rounds). Le spectre n'est visible qu'à une distance de 20 m au maximum ; les personnes au-delà n'aperçoivent qu'un léger flou dans l'air et ne sont pas affectées. Cette apparition coûte 2 points de ressources à l'esprit. Elle ne peut être maintenue qu'un seul round, après quoi l'esprit doit se reposer pendant au moins 2 rounds.

- **Brume** : l'esprit forme une nappe de brume de 10 m de rayon, similaire au sort de mage *mur de brouillard*. Cette brume peut se déplacer au gré du sorcier, à une vitesse maximale de 1 (2 m/segment ou 20m/round). Les personnes prises à l'intérieur ont leur visibilité réduite à 1m50. Cette application coûte à l'esprit 1 point de ressources/round.

Esprit mental (M)

Conjuration : DC 20
Coût en ressources : 11
Temps de conjuration : 10 rounds
Seuil de ressources : 15.

Les esprits mentaux ne peuvent être conjurés que dans de grandes concentrations humaines (villes, villages, tribus). A l'état latent, il ne s'agit que d'énergies flottantes issues des pensées des êtres humanoïdes. Un sorcier qui utilise *conjuration d'esprit Majeur* peut rassembler ces énergies et les concentrer en un seul esprit chargé de puissance mentale. L'esprit ainsi formé est incorporel et totalement invisible. Il peut être lié à un tatouage ou à un objet.

Un esprit mental dirigé par un sorcier peut influencer les comportements des humains rien qu'en les effleurant. On peut le considérer comme une sorte de sortilège de charme invisible, qui flotte dans l'air et se déplace au gré du sorcier.

Lorsqu'il souhaite se servir d'un esprit mental, le sorcier commence par lui *donner une humeur* : ceci signifie qu'il se concentre sur l'esprit pendant qu'il l'éveille, et le charge ainsi d'une émotion ou d'une idée particulière. Toute personne effleurée par l'invisible esprit sera gagnée par cette émotion ou idée, qui influencera son comportement en conséquence. Les victimes touchées ont toujours droit à un jet de sauvegarde *mentale* contre DC 16 pour éviter l'effet.

L'esprit se déplace selon la volonté du sorcier, à une vitesse maximale de 5 (10m/segment). Il peut effleurer jusqu'à trois personnes par round. Il est incapable de s'éloigner hors du champ de vision du sorcier. Vous ne pouvez pas changer l'*humeur* de l'esprit tant que celui-ci n'est pas resté dormant durant au moins 10 minutes (seuls les esprits liés peuvent devenir dormants; par conséquent, vous ne pourrez jamais modifier l'humeur d'un esprit non lié. Il gardera celle que vous lui avez donné en le conjurant).

L'esprit ne peut affecter que des créatures biologiques dotées d'une intelligence de 6 ou davantage. Ainsi, un humain, un gnôme, un elfe, un ogre ou un dragon peuvent être affectés, mais pas un chien, un spectre, une goule ou un démon.

Les différentes humeurs que l'esprit peut véhiculer et transmettre sont les suivantes :

Angoisse : Quand l'esprit est dans une humeur d'*angoisse*, les personnes qu'il effleure sont prises aussitôt d'une peur intense et irrationnelle. Quand l'esprit les touche, elles ont le sentiment qu'un danger terrible les guette à l'endroit où elles ont subi son contact. Elles souhaitent s'éloigner au plus vite qu'elles peuvent de cet endroit, et le feront certainement si c'est en leur pouvoir. Elles demeurent cependant plus ou moins maîtres d'elles-mêmes (il ne s'agit pas d'une peur panique). L'effet perdure pendant 4D8 rounds après le contact de l'esprit.

blocage : Lorsque l'esprit est dans cet humeur, les personnes qu'il effleure deviennent incapables de décider de bouger. Elles restent vissées sur place, pas réellement paralysées, mais incapables de déplacer leurs pieds de leur propre volonté. Elles subissent par conséquent un malus de 4 à la classe d'armure et à tous leurs jets de combat. L'effet du contact de l'esprit perdure durant 2D6 rounds.

Colère : Quand l'esprit est dans cette humeur, les personnes qu'il effleurent (et qui ratent leur sauvegarde) deviennent extrêmement susceptibles. Toute discussion ou négociation risque de tourner au vinaigre, et il est même possible que des coups soient échangés (selon le contexte et la moralité des créatures affectées). Cet effet perdure pendant 2D6 rounds.

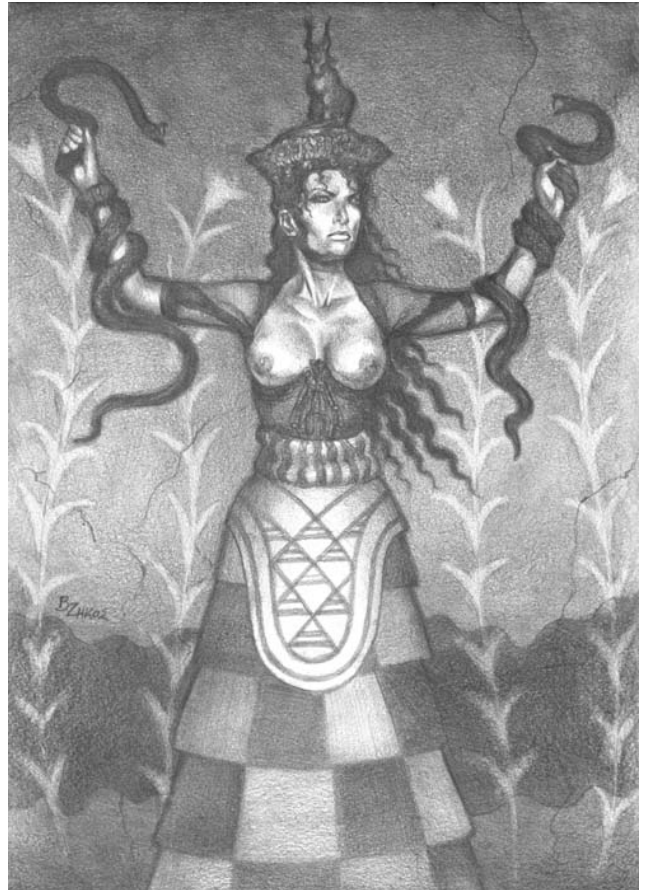
Amitié : Lorsque l'esprit est dans cette humeur, toute personne qu'il effleure est prise aussitôt d'une intense amitié et d'une grande admiration pour le sorcier (ou pour une autre personne choisie par le sorcier). Cet effet perdure pendant 4D8 rounds.

Idée : Le sorcier a imprégné l'esprit mental d'une seule idée. Celle-ci se transmet aux personnes effleurées et leur fait l'effet d'une *suggestion*. Les victimes peuvent être persuadées de quelque chose, ou amenées à accomplir n'importe quel acte, sauf des actes suicidaires ou qui vont fondamentalement à l'encontre de leurs convictions. L'effet de la suggestion dure 2D6 rounds.

Interdit : Il s'agit du contraire de l'humeur de « suggestion ». Les personnes effleurées par l'esprit, et qui ratent leur sauvegarde, sont incapables d'accomplir une certaine action ou de pénétrer dans un certain endroit. L'interdit est levé si la survie même de la personne est menacée. Par exemple, votre esprit peut interdire à un garde de dégainer son épée, mais si quelqu'un attaque ce garde, l'interdit sera aussitôt levé pour lui. L'effet de l'interdit perdure durant 4d8 tours.

Absence : Les personnes affectées par l'esprit sont tellement absorbées par leurs réflexions qu'elles deviennent « absentes », et ne remarquent pas les événements qui se déroulent autour d'elles. Utilisez par exemple cette humeur pour franchir la porte devant les gardes sans qu'ils vous remarquent. L'effet dure 1D6 rounds; au terme de cette période, les personnes affectées ont simplement l'impression de sortir de leur rêverie, et ne se rendent normalement pas compte qu'elles ont été affectées par un esprit. Si une créature *absente* est directement attaquée, elle sort aussitôt de sa rêverie. Si des événements particulièrement spectaculaires ou bruyants (par exemple, l'explosion d'une boule de feu) se déroulent très près d'elle, la personne est également tirée de sa rêverie.

A chaque fois qu'il effleure une créature, l'esprit mental dépense instantanément 1 point de ses propres ressources. Il ne peut pas effleurer la même personne ou créature deux fois de suite tant qu'il n'a pas somméillé au moins un tour. En revanche, le sorcier peut demander à l'esprit « d'insister » sur une cible en particulier : ceci signifie que l'esprit reste sur cette cible pendant un round complet (il n'effleure qu'une seule personne durant ce round), et dépense 2 points de ressources au lieu de 1 pour l'affecter. Dans ce cas, la DC du jet de sauvegarde accordé à la cible est de 20 au lieu de 16.



Esprit froid (M)

Conjuration : DC 20

Coût en ressources : 11

Temps de conjuration : 10 rounds

Seuil de ressources : 18.

Un esprit froid ne peut être conjuré qu'en pleine nuit. Ces esprits ont pour effet d'absorber et d'annuler toute énergie avec laquelle ils entrent en contact, à commencer par la chaleur. Il s'agit d'esprits éphémères, qui peuvent être liés à un *tatouage* ou à un objet.

Lorsque vous conjurez un esprit froid (ou que vous l'éveillez à partir d'un tatouage ou d'un objet lien), vous pouvez l'utiliser de plusieurs manières différentes, décrites ci-dessous. Un esprit froid peut s'étendre jusqu'à « occuper » un espace de 7 m de rayon, ou au contraire se concentrer en un seul point (selon la volonté du sorcier et l'utilisation qui en est faite). Il peut se déplacer selon les instructions du sorcier, à une vitesse maximale de 10 (20m/segment). Il est bien entendu totalement invisible.

Un esprit froid peut effectuer les actions suivantes, au choix du sorcier (1 seul type d'action par round) :

Annuler une attaque énergétique : Un esprit froid éveillé peut absorber partiellement ou totalement l'énergie d'une boule de feu, d'un sort de foudre, d'un souffle de dragon ou d'un effet magique similaire faisant appel au feu ou à la foudre, avant que cette énergie ne vous affecte. Les dégâts de telles attaques sont réduits de 2 par point de ressource dépensé par l'esprit, avant toute sauvegarde. Seules les personnes qui se trouvent dans la même zone que l'esprit étendu (maximum rayon de 7 m) sont protégés contre l'attaque ; en dehors de sa propre zone d'occupation, l'esprit ne neutralise aucune énergie. Par exemple, si un souffle de dragon affectait le sorcier et ses compagnons (tous groupés autour de lui dans les 7 m), et que ce souffle effectuait 66 points de dégâts, l'esprit (centré sur le sorcier) pourrait dépenser la totalité de ses 18 points de ressources pour réduire les dégâts de 36 points. Dans la zone protégée, le feu serait moins intense, intermittent. Toutes les personnes présentes autour du sorcier subiraient 30 points de dégât au lieu de 66. Mais le feu ferait toujours rage autour de la zone protégée, et si le voleur du groupe s'était déjà éloigné à plus de 7m du sorcier, il subirait les pleins dégâts du souffle de dragon. Le sorcier n'est bien entendu nullement obligé de centrer l'esprit sur lui-même ; il peut le déplacer à sa guise. L'esprit peut absorber des attaques de zone autant que des attaques individuelles. Si le sorcier lui demande d'agir de cette manière, l'esprit peut absorber plusieurs attaques différentes au cours d'un même round (à condition, bien sûr, de disposer des ressources suffisantes, et à condition que ces attaques arrivent au même endroit). Dans cette application, l'esprit ne peut affecter que les énergies magiques, et pas les énergies naturelles.

Réduction de la température : Vous pouvez vous servir de l'esprit étendu pour réduire la température dans un rayon de 7m (la zone occupée par l'esprit). La température baissera de 10°C par point de ressource dépensé par l'esprit, avec un maximum de -30° C. L'esprit doit payer le prix en ressources à chaque round où il souhaite maintenir l'effet. Par exemple, si vous souhaitez baisser la température de 30°, l'esprit devra dépenser 3 points de ressources par round. Si l'esprit est en mouvement, la zone de froid se déplace avec lui. Notez que refroidir l'air peut créer des souffles de vents similaires au sort de mage *rafale*, bien que beaucoup plus faibles. Un vent créé de cette manière ne pourra pas bloquer un souffle de dragon, mais il pourra néanmoins dissiper un nuage gazeux (même magique) en 1d3 rounds.

Gel : L'esprit se contracte en un cube de trois mètres d'arête. Dans cet espace, la température tombe à -70 °C pour une durée de 1 round. Toute personne ou créature prise dans cette zone encaisse 4d8 points de dégâts de froid (pas de sauvegarde). Des objets fragiles pourront être détériorés. Cette application coûte à l'esprit 9 points de ressources. Pendant qu'il *gèle* ainsi une zone, l'esprit ne peut plus se déplacer.

Bouclier contre le feu : L'esprit se contracte en une coquille invisible de 1m50 de rayon, qui se déplace selon la volonté du sorcier. Les personnes qui demeurent à l'intérieur de cette coquille ne sont pas du tout affectées par les feux normaux, et subissent des demi-dégâts du feu magique. Cette application coûte à l'esprit 3 points de ressources/round.

Le sorcier doit définir au début de chaque round ce qu'il fait de l'esprit. Ce choix ne pourra pas être modifié avant le début du round suivant ; cependant, une fois qu'il a

reçu sa mission, l'esprit réagit instantanément et automatiquement à toute attaque énergétique (si c'est ce que le sorcier lui a demandé de faire), sans que le sorcier aie besoin de faire quoi que ce soit.

Esprit chaud (M)

Conjuration : DC 20

Coût en ressources : 11

Temps de conjuration : 10 rounds

Seuil de ressources : 18.

L'esprit chaud est exactement l'inverse de l'esprit froid. Il ne peut être conjuré que sous la pleine lueur du soleil, lorsque celui-ci est haut dans le ciel (entre 10h et 15h).

Un esprit chaud possède les mêmes pouvoirs que l'esprit froid, mais inversés :

Annuler une attaque énergétique : l'esprit peut absorber des attaques magiques basées sur le froid, de la même manière que l'esprit froid peut annuler des attaques magiques basées sur le feu ou la foudre.

Augmenter la température : de la même manière qu'un esprit froid la diminue (1 pt de ressources pour 10°C ; maximum de 30°).

Chaleur : l'esprit se contracte en un cube de trois mètres d'arête. Dans cette zone, la température augmente radicalement et des flammèches surgissent. Les matières inflammables prennent feu, et les créatures vivantes subissent 4D8 points de dégâts par round. Coût : 9 points de ressources.

Bouclier contre le froid : Les personnes protégées par l'esprit peuvent supporter des températures jusqu'à -50° sans le moindre mal. Ceci ne coûte à l'esprit qu'un seul point de ressources par tour.



Esprit morbide (M)

Conjuration : DC 24

Coût en ressources : 15

Temps de conjuration : 10 rounds

Seuil de ressources : 18.

Un esprit morbide ne peut être invoqué que dans un endroit où viennent de se dérouler des événements particulièrement violents ou morbides : sur un champ de bataille (au maximum 2 jours après les combats), sur le lieu d'un meurtre particulièrement sauvage ou d'une exécution publique (le jour même), dans un village qui vient d'être pillé et brûlé (au maximum deux jours après cet événement), dans une ville ravagée par la peste, etc. Pour qu'un esprit morbide puisse être invoqué, il faut que le lieu ait été marqué récemment par d'intenses émotions de terreur, de souffrance ou de haine. Et tel sera l'esprit : chargé de puissance morbide.

Un esprit morbide ne peut être lié qu'à un *tatouage* : il est impossible de le lier à un simple objet inerte.

Lorsque le sorcier l'éveille, toutes les personnes dans un rayon de 15 m de l'esprit ressentent aussitôt une présence

funeste et angoissante. L'esprit peut soit agir comme une entité indépendante, soit conférer des pouvoirs redoutables au sorcier lui-même (une seule action/round):

Le vent macabre : Lorsque l'invisible esprit effleure une personne endormie, il lui inspire de terribles cauchemars, morbides et déprimants. L'esprit peut effleurer 2 personnes par round ; chaque contact lui coûte 1 point de ressources. Les personnes touchées passeront une très mauvaise nuit (aucun point de ressource et seulement la moitié des points d'endurance récupérés) et devront réussir une sauvegarde mentale DC12 pour réussir à mémoriser des sortilèges. Les personnes effleurées seront d'humeur macabre, voir suicidaire, pour une journée complète. Celles qui échouent à un jet de sauvegarde mentale contre DC 8 commettront effectivement une tentative de suicide au cours de la journée ; la méthode utilisée dépendra de leurs caractères, mais de toute évidence, peu d'entre elles se planteront un couteau ou une épée dans le ventre. Des méthodes telles que le poison ou la pendaison ont généralement davantage les faveurs des suicidaires, si bien qu'il est souvent possible d'intervenir à temps.

La mort qui plane : L'esprit invisible se déplace au gré du sorcier, à une vitesse maximale de 5 (10m/segments). Il est capable de tuer n'importe quel animal normal rien qu'en l'effleurant (il peut effleurer jusqu'à trois animaux par round). Ceci coûte à l'esprit 2 points de ressource par dé de vie de la créature tuée. Lorsqu'un esprit morbide a tué un ou plusieurs animaux, toutes les autres créatures animales dans les alentours sont prises de panique et fuient si elles le peuvent, à moins d'être solidement tenus par un maître humain. L'esprit ne peut pas tuer d'autres créatures que des animaux normaux ou géants (mort automatique), ou encore des créatures monstrueuses dotées d'une intelligence de 6 ou inférieur (ces dernières ont droit à une sauvegarde fortitude DC 16).

Toucher de mort : Lorsque le sorcier touche physiquement une créature (par un contact direct de la main), il lui transmet instantanément toute la puissance néfaste de l'esprit morbide. Celui-ci se répand dans le corps de sa victime et entreprend de la tuer de l'intérieur en provoquant un accident mortel (crise cardiaque, rupture d'anévrisme, etc). La victime doit lancer un jet de sauvegarde en *fortitude* contre DC 16 : si elle échoue, elle encaisse 1d4 points de dégâts d'usure par point de ressources restant actuellement à l'esprit (aucun dégât en cas de réussite). N'importe quelle créature biologique peut être affectée, à l'exception des dragons et des créatures assimilées à des dragons. L'esprit lui-même est aussitôt vidé de toutes les ressources qui lui restaient et redevient dormant (ou se dissipe, s'il n'a pas été lié). Le sorcier ne peut pas demander à l'esprit de n'utiliser qu'une partie de ses ressources pour affecter la victime : une fois qu'il est passé dans le corps d'une créature, il y décharge toute sa puissance.

Le spectre de la mort : Si le sorcier lui demande d'agir de cette manière, l'esprit morbide se concentre sur une seule personne, et tente de prendre possession d'elle. La victime a droit à un jet de sauvegarde mentale contre DC16 : si elle le réussit, elle sentira comme une aile froide lui passer sur le visage mais ne sera pas affectée (l'esprit peut faire d'autres tentatives avec d'autres créatures, mais plus contre cette même personne le même jour). Mais si elle échoue, elle tombe aussitôt sous le contrôle de l'esprit.

Une personne sous le contrôle de l'esprit morbide ne connaît plus qu'une seule passion, un seul acte de communication : offrir la mort, transmettre comme un cadeau la nature sombre qui est en lui. Ses yeux deviennent froids et son regard cynique (bien que ces signes soient difficiles à repérer). Elle cherchera par tout moyen à donner la mort, en priorité à ses propres compagnons et alliés (en commençant par ceux qu'elle apprécie le plus), et accomplira chaque meurtre d'une façon ritualisée, comme s'il s'agissait d'un cadeau et d'un acte de tendresse suprême. Elle agira toujours de la façon la plus subtile possible (coup sournois, poison, etc), en s'arrangeant pour que son comportement soit repéré le plus tard possible (elle n'attaque jamais de face). A chaque fois qu'elle tue, elle semble prise d'extase (c'est en réalité la puissance de l'esprit qui s'agite en elle). Chaque tentative pour contrôler une personne coûte à l'esprit 6 points de ressources; de plus, maintenir le contrôle coûte à l'esprit 1 point de ressources par round au-delà du premier. Une personne contrôlée obtient provisoirement 4 rangs supplémentaires dans la compétence *coup sournois*. Lorsque l'esprit de mort sent que le meurtrier a été repéré, il l'abandonne toujours et tente aussitôt de prendre possession d'une autre personne (si le sorcier le lui demande).



Un esprit morbide ne peut pas s'éloigner hors du champ de vision du sorcier, sauf lorsqu'il prend possession de quelqu'un (*le spectre de la mort*), auquel cas il peut s'éloigner aussi loin qu'il le souhaite avec le corps « emprunté ». Le sorcier peut toujours rappeler l'esprit éloigné (et donc aussi la personne possédée) en envoyant un bref ordre mental. Par ailleurs, sous sa forme de *vent macabre*, l'esprit peut s'éloigner jusqu'à un maximum de 500 m du sorcier, même s'il sort du champ de vision de celui-ci. Cependant, dans ce dernier cas, le sorcier ne pourra pas désigner à l'esprit les personnes qu'il souhaite

le voir effleurer : l'esprit frappera au hasard les premiers dormeurs qu'il rencontre.

Le sorcier doit définir au début de chaque round ce qu'il fait de l'esprit. Ce choix ne pourra pas être modifié avant le début du round suivant. Un esprit morbide possède 18 points de ressources. Si le sorcier est tué, l'esprit se dissipe instantanément. Si le sorcier est rendu inconscient, l'esprit regagne aussitôt son tatouage et devient dormant.



Esprit de vision (M)

Conjuration : DC 20
Coût en ressources : 9
Temps de conjuration : 10 rounds
Seuil de ressources : 10.

Un esprit de vision ne peut être évoqué qu'auprès d'un lac ou d'une mare ; dans tous les cas, près d'une surface naturelle dans laquelle le sorcier peut se refléter.

Ces esprits occupent un espace de 5 m de rayon, et sont bien entendu totalement invisibles et intangibles (ils passent à travers les choses comme s'ils n'existaient pas), comme tous les esprits éphémères. Ils peuvent s'éloigner à plusieurs kilomètres du sorcier si celui-ci le souhaite ; même s'ils sont liés, il n'y a pas de limite à la distance qu'ils peuvent parcourir. Un esprit de vision peut se déplacer à une vitesse maximale de 30 (60 m/segment ou 36 km/h).

Lorsque vous évoquez un esprit de vision, vous disposez d'un lien télépathique permanent avec lui, qui vous permet de le diriger avec précision même lorsqu'il se trouve à plusieurs kilomètres de vous. L'esprit de vision peut vous transmettre tout ce qu'il voit et tout ce qu'il entend. S'il se contente de vous transmettre l'image ou le son (l'un des deux seulement), ceci lui coûte 1 point de ressources par tour. Si vous souhaitez qu'il vous transmette à la fois l'image et le son, il lui en coûtera 2 points de ressources par tour. Si vous le souhaitez, vous pouvez le laisser à une grande distance de vous, sans regarder à travers lui, pendant un temps indéterminé : ceci ne lui coûte aucun point de ressource. Lorsque vous souhaitez à nouveau bénéficier de ses informations, il vous suffit de vous concentrer sur lui et de regarder et/ou d'écouter (à ce moment, il dépense à nouveau ses ressources). Si vous ne regardez pas à travers l'esprit, vous ne pouvez pas le déplacer avec une grande précision : la seule chose que vous pouvez faire est de lui indiquer une direction de déplacement.

Un esprit de vision ne peut *voir* ou *entendre* que des images ou des sons produits au sein même de l'espace qu'il occupe (zone de 5 m de rayon). Il doit donc se placer exactement autour des choses qu'il souhaite espionner. Par exemple, s'il souhaite espionner l'état major d'une armée en campement, il devra pénétrer dans la tente des généraux et se centrer sur eux. Il est possible d'éloigner un esprit de vision en utilisant le sort de *protection contre le mal*, ou le rituel de *bouclier aux esprits*. Dans ce cas, l'esprit ne peut évidemment pas espionner les personnes protégées.

Aveugler/assourdir : Si l'esprit de vision se trouve dans votre champ de vision, vous pouvez l'utiliser d'une façon très particulière : s'il effleure une créature et dépense 1 points de ressources, cette créature doit aussitôt lancer une sauvegarde *mentale* sous peine de se retrouver soit *aveuglée* (la créature ne voit plus que du noir), soit *assourdie*, et ce pour une durée de 2d4 rounds. L'esprit peut effleurer jusqu'à 3 créatures par round.

Un esprit de vision peut être lié à un *tatouage* ou à un objet inerte.

Esprit de colère (M)

Conjuration : DC 20
Coût en ressources : 11
Temps de conjuration : 10 rounds
Seuil de ressources : 10.

Un esprit de colère ne peut être évoqué que lorsque les éléments sont déchaînés : par temps d'orage ou de tempête. L'esprit est chargé de toute cette fureur de la nature, et peut la restituer de façon dévastatrice.

L'esprit éveillé peut se déplacer selon les instructions du sorcier, à une vitesse max. de 10 (20m/segment). Il ne peut pas s'éloigner hors du champ de vision du sorcier. Il est bien entendu totalement invisible et ne connaît qu'une seule manière d'agir : se déchaîner contre les choses inertes et vivantes ; et c'est un spectacle plutôt effrayant.

Un esprit de colère éveillé provoque des vagues d'énergie qui soulèvent les vêtements, plient les branches des arbres, soulèvent de petits objets, fouettent et renversent les vivants et arrachent les objets de leurs mains. Il génère aussi de soudaines bouffées de chaleur et de brefs éclairs d'électricité. Un tel esprit peut affecter une zone de 18m/18m, comme si un invisible ouragan s'y déchaînait. Les personnes prises dans cette zone (qui se déplace au gré du sorcier) sont fortement malmenées. Ceci voue à l'échec toute tentative pour se servir d'armes de tir. De plus, toute tentative pour incanter un sortilège demande la réussite d'un jet de sauvegarde *mental* contre DC 16 (en cas d'échec, le sort est perdu). En outre, les jets de compétence en *perception* des créatures prises dans la zone subissent un malus de 5. Tout round d'effort compte double pour la fatigue, et les déplacements sont limités à une vitesse de 2 (4m/segment), ce qui est compté comme un déplacement rapide. Enfin, les personnes prises dans la zone d'effet subissent 1D6 points de dégâts d'usure par round (pas de sauvegarde), en raison des petits éclairs, des chocs et des objets qui les heurtent.

Un esprit de colère dispose de 14 points de ressources. Chaque round où il se déchaîne lui coûte 2 points de ressources.





Esprit féérique majeur (M)

Conjuration : DC 24

Coût en ressources : 10

Temps de conjuration : 20 rounds

Durée : spéciale (pas de contrôle).

Les esprits féériques Majeurs sont les « grands frères » des esprits féériques mineurs. Ils sont de même nature, mais sont bien plus puissants.

Un esprit féérique Majeur règne sur une aire géographique plus vaste, à laquelle il est lié, et dont il tire son existence : une forêt, une rivière, un fleuve, une plaine, une montagne... il est normalement immortel, à moins que le relief géographique, la faune ou la flore ne changent du tout au tout. Cependant, il est souvent lié à un endroit particulier, par exemple un vieux chêne millénaire au cœur de la forêt. Si cet endroit est dévasté ou détruit, l'esprit n'est pas tué mais devient incapable d'agir ou de se manifester pendant plusieurs décennies, jusqu'à ce qu'il ait investi un autre endroit sacré.

Les esprits féériques majeurs peuvent se manifester de bien des manières. Comme les esprits mineurs, ils sont capables de former un corps à volonté, puis de l'abandonner instantanément. Ils peuvent prendre des formes physiques étonnantes : fées sages et puissantes, cerf magique, créature hybride... ces formes sont généralement assez fortes et capables d'attaquer (entre 5 et 15 dés de vie, selon la puissance de l'esprit et sa combativité). Si le corps est tué, l'esprit n'est pas détruit mais ne peut plus former de corps pendant 24h.

Les esprits Majeurs sont également doués de puissants pouvoirs magiques. La nature exacte de ces pouvoirs devra être définie par le MD, en fonction de l'identité de l'esprit. Par exemple, un esprit de la rivière pourra certainement conjurer des ondines, peut-être même des élémentaires mineurs dans les cas critiques. Il pourra

doter une créature de la capacité à respirer sous l'eau s'il le souhaite. Un esprit de la forêt pourra lever des brumes, produire des craquements dans les arbres, générer des lumières, *embroussailler* ou rendre les animaux agressifs. Dans tous les cas, l'esprit est capable de s'incarner dans n'importe quel animal, ou dans n'importe quel végétal vivant sur son domaine.

Un esprit Majeur peut à volonté voir par les yeux du moindre habitant animal de son domaine. Ceci lui permet d'être très bien informé sur ce qui s'y passe, mais ne le rend pas omniscient, parce qu'il est impossible de surveiller partout à la fois. Les animaux et les arbres sont conscients qu'un esprit veille sur eux.

Il est évidemment impossible de se faire obéir d'un tel esprit. Le rituel de *conjuration d'esprit Majeur*, utilisé de cette manière, force simplement l'esprit à se manifester pendant trois rounds. Passé ce délai, il est libre de s'en retourner, à moins que le sorcier ne capte son attention ou ne le persuade de l'aider. S'il est bien disposé envers le sorcier, l'esprit Majeur peut lui fournir des renseignements; mais pour qu'il accepte de lui fournir une aide véritable, il faudrait vraiment que ses motivations rejoignent celles du sorcier.

Un esprit féérique Majeur ne peut évidemment jamais être lié.



Esprit élémentaire (M)

Conjuration : DC 20 et mieux

Coût en ressources : 15

Temps de conjuration : 10 rounds

Durée : 1 tour/pt de talent

Les quatre types d'*élémentaires* sont décrits dans le manuel des monstres. Ces esprits incorporels sont bien plus puissants que des sylphes ou des ondines; ils peuvent s'emparer d'un grand volume de leur élément associé (eau, feu, terre ou air) pour l'animer en un corps capable de se déplacer et de combattre.

Un sorcier peut conjurer un élémentaire en se servant du rituel approprié (*conjuration d'un élémentaire*), à condition qu'il existe auprès de lui (à moins de 10 m) une quantité suffisante de l'élément correspondant. Par exemple, pour conjurer un élémentaire de feu, le sorcier devra se tenir devant un bon bûcher. L'esprit élémentaire s'incarnera dans les flammes et s'emparera d'elles pour former un corps de feu.

Le sorcier peut lier l'élémentaire à un objet de son choix, au moyen du rituel de *lien*. En revanche, il ne peut pas le lier à un *tatouage*. Un élémentaire lié demeure un esprit incorporel : pour pouvoir prendre forme lorsque le sorcier l'éveille, il a toujours impérativement besoin d'une grande quantité de son élément correspondant, dont il pourra s'emparer (i.e. le bûcher est toujours nécessaire).

Un élémentaire simplement conjuré peut toujours échapper au contrôle du sorcier (cfr. page 338). En revanche, s'il est lié, il est incapable de désobéir au sorcier et sera un allié sûr à 100%.

Bien qu'il ne soit pas utilisable dans toutes les circonstances, un élémentaire lié est l'un des plus puissants auxiliaires dont un sorcier puisse disposer.



Note : repousser un esprit. Les esprits évoqués (intangibles) peuvent être tenus à distance par les sorts *protection contre le mal*, *protection contre le mal sur 3 m* et *coquille anti-magie*, ainsi que par le rituel de *bouclier aux esprits*. Si vous êtes protégés par une telle magie, aucun esprit ne peut vous affecter.

Créer de nouveaux rituels : les rituels proposés ici ne sont qu'une toute petite partie d'un vaste répertoire de traditions magiques ; ce sont ceux que l'on retrouve les plus souvent dans les bas-fonds des villes, ou dans les tribus barbares. Mais dans un univers de campagne, chaque peuplade, parfois même chaque tribu particulière dispose de ses propres rituels traditionnels, qui peuvent soit constituer des variantes des rituels de ce manuel, soit proposer des pouvoirs totalement nouveaux. Ces rituels sont souvent conçus pour répondre aux défis auxquels le peuple qui les a produit est confronté, et s'adapter à leur environnement particulier : par exemple, un sorcier venu du grand nord connaîtra un certain nombre de rituels qui agissent sur le froid, la glace, la neige, la chaleur... Le MD ne doit donc pas hésiter à créer de nouveaux rituels pour étoffer sa campagne et surprendre ses joueurs. Lorsqu'il agit ainsi, il devra cependant respecter quelques règles pour conserver *l'esprit* de la Basse magie :

- **Rien de spectaculaire :** les rituels ont rarement des effets spectaculaires. Ils font appel à des forces invisibles, modifient un élément existant, attirent, repoussent ou influencent l'esprit de façon subtile. S'ils influencent le corps d'une victime, c'est à travers l'esprit de celle-ci (psycho-somatique), comme dans le cas des *mauvais oeil*. Ils ne peuvent pas facilement aller à l'encontre des lois de la physique. Ceci limite le registre de la Basse magie, mais l'avantage est qu'un sorcier peut souvent agir très discrètement.
- **Pas d'ajout/suppression à la réalité :** aucun rituel de Basse magie ne peut faire apparaître de la matière là où elle n'existe pas (pas de *mur de fer*, *mur de force*, *mur de glace*, *conjuración instantanée*...). Aucun d'eux ne peut faire apparaître de l'énergie là où elle n'existait pas (pas de *boule de feu*, *cône de froid*, *foudre*). Les esprits *conjurés* sont des énergies qui existent déjà auparavant, que le sorcier se contente de rassembler et de guider.
- **Répond à un besoin :** Le rituel répond à un besoin du peuple qui l'a conçu. Il est en accord avec la vision du monde, l'imaginaire magique et les conceptions de ce peuple.
- **Coût en ressources :** le tableau à la page ci-contre vous permettra d'évaluer le coût du rituel en le comparant à des niveaux de sorts.



Tableau repère pour le coût en ressources : Le tableau repère ci-dessous vous permet d'évaluer le *niveau de sort* qui correspond à un rituel d'un coût donné. Lorsque vous souhaitez créer un nouveau rituel, et que vous vous demandez quel doit être son coût en ressources, commencez par vous demander quel devrait être son niveau s'il s'agissait d'un sort de prêtre ou de mage. Ensuite, regardez le coût en ressources qui correspond à un sort de ce niveau.

Coût en ressources	Niveau de sort correspondant
1	1
2	2
4	3
6	4
9	5
12	6
15	7

Les rituels qui ne coûtent qu'un seul point de ressources (l'équivalent d'un cantrip !) sont souvent des rituels aux effets très faibles : par exemple, des rituels de détection similaires à certains sorts de prêtre du premier niveau.



5. LES CANTRIPS



Les mages et les sorciers savent qu'ils peuvent utiliser une toute petite partie de leurs *ressources* d'énergie pour déclencher des effets magiques mineurs : faire tinter un lustre, déplacer une plume par l'esprit, créer un faible halo lumineux autour de leur doigt, etc. De tels effets magiques ne nécessitent pas d'incantation complexe. Aucun rituel, aucune formule n'est nécessaire pour les déclencher. Ils n'utilisent aucune énergie magique extérieure : ils se contentent de puiser dans les *ressources* d'énergie du mage, mais dans des quantités tellement infimes, qu'ils ne risquent pas de les épuiser facilement. Ils ne nécessitent donc pas de runes, et ne doivent donc pas être mémorisés à l'avance. Ils sont si simples à effectuer, que le risque de les voir échouer est inexistant. Les apprentis magiciens se réjouissent de ces *tours mineurs*, qui constituent pour eux des exercices intéressants et ludiques, et les mages confirmés eux-mêmes reconnaissent parfois leur utilité, notamment pour impressionner facilement les foules.



Qui peut effectuer des cantrips ? Les *mages* et les *sorciers* sont capables d'effectuer des cantrips, dès le premier niveau. Un mage connaît tous les cantrips repris dans ce manuel : il les a appris très jeune auprès de son vieux maître, avant même d'apprendre à lancer des sortilèges runiques. Un sorcier débutant connaît environ une dizaine de *cantrips* : il les a découverts par hasard, ou bien il les a appris d'un autre sorcier. L'un et l'autre peuvent facilement apprendre de nouveaux cantrips s'ils rencontrent d'autres mages ou sorciers qui les maîtrisent : il n'existe pas de limite au nombre de *cantrips* que vous pouvez apprendre.

Les personnages qui suivent *la voie des tours mineurs* peuvent également apprendre à effectuer des *cantrips* (cfr. page 254).

Combien de cantrips puis-je effectuer chaque jour ? Presque autant que vous le souhaitez. Les quatre premiers cantrips que vous effectuez au cours de la journée ne vous coûtent rien. Chaque cantrip supplémentaire effectué le même jour vous coûte simplement 1 point de ressource. Vous pouvez même *puiser au-delà de vos ressources*, c'est-à-dire dans vos points de constitution, pour effectuer des cantrips supplémentaires lorsque vos ressources psychiques sont épuisées. Par conséquent, vous pourrez effectuer chaque jour un grand nombre de cantrips, mais vous ne devez pas en abuser, sous peine de vous épuiser. J'ai rencontré l'autre jour un vieux mage ; il me disait que ses apprentis venaient d'apprendre le cantrip *le crapeau sous la robe*, et qu'ils en avaient tous tellement abusé qu'ils se plaignaient de maux de tête. Ils étaient tellement épuisés qu'ils se sont tous endormis au cours...

Comment effectuer un cantrip ? Pour effectuer un cantrip, vous n'avez pas besoin de l'avoir mémorisé à l'avance. Un cantrip n'est pas une formule de magie runique, et ne s'appuie sur aucune suite de runes. Vous pouvez donc décider sur le moment même d'effectuer n'importe quel cantrip connu de vous, en fonction des circonstances.

Tous les *cantrips* ont un temps d'incantation de 1 segment. Ils ne nécessitent ni paroles, ni composantes verbales, ni composantes matérielles. Par conséquent, lancer un cantrip est compté comme une action simple (pas besoin d'initiative). Cependant, vous ne pouvez effectuer qu'un seul cantrip par round, et uniquement si vous ne lancez aucun sortilège au cours du même round.

Etant donné qu'ils ne nécessitent aucune composante d'incantation (V, S, M), les cantrips sont remarquablement discrets. De plus, vous n'avez besoin de rien pour les effectuer, pas même d'avoir les mains libres : il vous suffit juste de vous concentrer un court instant pour que la magie mineure, née de vous, prenne effet. Ceci rend les cantrips assez utiles dans une foule de circonstances, par exemple lorsque vous êtes à court de sorts, lorsque vous souhaitez bluffer sur vos pouvoirs, lorsque vous souhaitez économiser des incantations plus puissantes. Par exemple, si vous évoluez dans l'obscurité, vous souhaitez peut-être économiser votre sort de *lumière* pour un moment vraiment important : en attendant, un *halo* peut vous permettre de vous déplacer sans vous cogner, tout en restant beaucoup plus discret.

DESCRIPTION DES CANTRIPS COURANTS

Vous trouverez ci-dessous la liste des cantrips les plus courants. Il peut exister d'autres cantrips, à la discrétion du MD. Les joueurs sont d'ailleurs encouragés à faire des propositions.

Tous les cantrips ont un temps d'incantation de 1, coûtent 1 point de ressources, et ont une portée de 15m, à moins que quelque chose de spécial ne soit mentionné.



- **HALO** : donne un léger halo à un objet. Le halo persiste durant 1 tour, et donne une faible luminescence dans un rayon de 30 cm. On peut s'en servir pour examiner un objet ou un visage de très près dans l'obscurité, sans devoir recourir à une source de lumière voyante. Si on s'en sert pour se guider dans l'obscurité, le halo est à peine suffisant pour permettre au personnage qui le porte de ne pas trébucher dans le noir.

▪ **SON** : fait retentir un léger son dans l'air : tintement, soupirs, etc. Le son semble émaner d'un endroit dans une portée de 15 m du mage (au choix). L'effet dure au mieux trois rounds.

▪ **MARQUE DE MAGE** : Permet au mage d'inscrire sa marque personnelle (de façon invisible pour tout autre qu'un mage) sur une surface quelconque. La marque perdure durant deux semaines en moyenne. Tout mage perçoit automatiquement la marque.

▪ **ILLUSION MINEURE** : Ce cantrip n'est vraiment efficace qu'à la faveur de l'obscurité, celle-ci étant propice aux illusions. Dans la pénombre, il permet de faire apparaître de petits effets flous, tels qu'une paire d'yeux rougeoyants, une pâle lueur ou un papillon luminescent. L'illusion, pour être perceptible, doit se situer entre 10 et 25 m de l'observateur. En deça ou au-delà de cette distance, elle devient floue et imperceptible. Si ce cantrip est utilisé en pleine lumière, il ne provoque que des effets flous et fugitifs, perceptibles uniquement du coin de l'œil. L'effet dure au mieux trois rounds.

▪ **NAUSÉE** : ce cantrip donne une légère nausée à la cible, qui persiste un round. La nausée peut au mieux donner au sujet un malus de 1 à tous ses jets pour la durée de l'effet.

▪ **LE CRAPAUD SOUS LA ROBE** : ce cantrip quelque peu effrayant permet de donner à la cible l'illusion qu'une chose molle et froide, de la taille d'un crapaud, évolue sous ses vêtements. L'illusion dure trois rounds, et elle est intermittente, ce qui fait qu'elle peut inquiéter, occuper l'esprit, mais guère perturber les actions de la cible. On s'en sert pour détourner l'attention de la cible, pour l'inquiéter, ou plus simplement pour faire une bonne blague (les apprentis-mages raffolent de ce cantrip). Dans une variante intéressante, le cantrip fait croire que la chose molle et humide est en train de remonter dans

l'œsophage et la bouche de la cible (sensations contre le palais, etc.).

▪ **OUVERTURE MINEURE** : Ce cantrip permet d'ouvrir à distance de petits objets, tels que petits coffres au mécanisme simple (serrure DC 18 max, donc pas, par exemple, un coffre piégé), de déplacer une aiguille d'horloge, de défaire une boucle de ceinture ou un nœud d'aiguillette, et autres petites actions mécaniques ne demandant qu'une force de 1 ou moins. Il est impossible, par exemple, de dénouer une corde d'escalade à laquelle un homme est suspendu : la force magique du cantrip est bien trop faible pour vaincre la traction subie. Les apprentis-mages ont de tout temps inventé d'autres bien bonnes blagues à partir de ce cantrip.

▪ **JOYEUSE PHRASE** : Ce cantrip permet de placer des paroles dans la bouche de quelqu'un (maximum de huit syllabes). La personne prononce aussitôt les mots choisis à son insu (pas de sauvegarde). Il y a juste un hic avec ce cantrip : une fois qu'un mage l'a utilisé une seule fois, la parole choisie reste bouloignée sur le cantrip pour toujours. Autrement dit, si la première fois que votre personnage, alors jeune apprenti facétieux, a placé des paroles dans la bouche de quelqu'un, il lui a fait dire : « radadi-les-gros-radis », à jamais, chaque fois qu'il utilisera ce cantrip, il ne pourra faire dire à la victime que : « radadi-les-gros-radis ». Votre mage a certainement déjà une phrase bouloignée sur ce cantrip, qui date de l'époque inénarrablement drôle ou il était apprenti (enfin, ça rigolait rarement, avec la plupart des maîtres, mais quand ça rigolait, ça rigolait bien). Généralement, la phrase en elle-même est absurde. N'empêche. Ça peut servir.

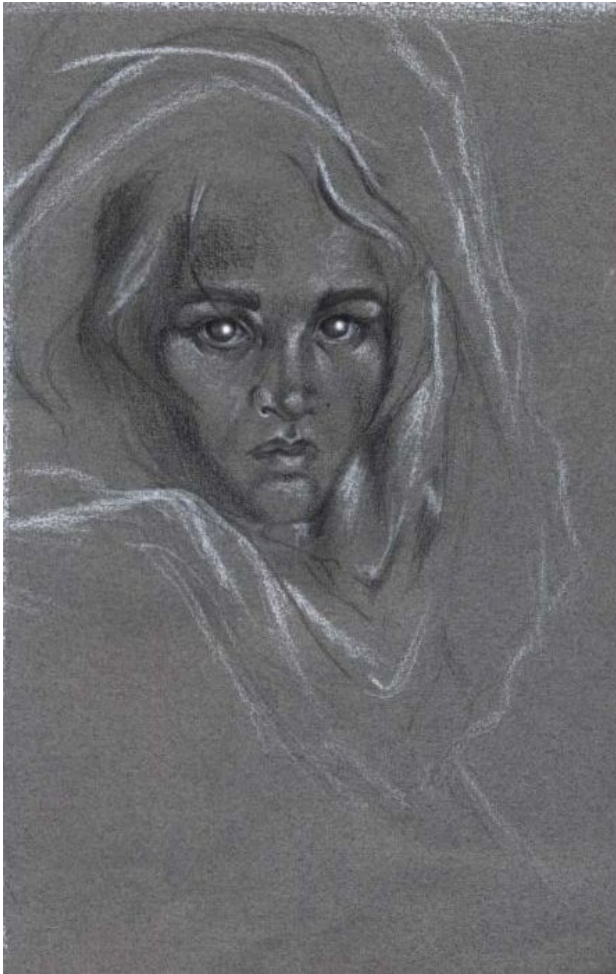
▪ **FLASH ÉTHÉRÉ** : Par ce cantrip, le mage gagne une vision brève et fugitive de l'éther autour de lui. Le flash dure une seconde à peine, si bien qu'il est difficile de vraiment discerner son environnement. C'est toutefois suffisant pour remarquer la présence d'un intrus éthéré (même si celui-ci pourra à peine être identifié). Attention, ce pouvoir a tendance à induire les mages en erreur, de petits tourbillons plus dense dans l'éther local (par ailleurs totalement inoffensifs) pouvant être mal interprétés au cours d'une vision aussi brève.

▪ **IRRITATION** : des démangeaisons perturbent la cible, de la même manière que *nausée*.

- **MESSAGE** : fonctionne de la même manière que le sort du même nom. Permet d'envoyer un message de 4 mots maximum à l'oreille d'une personne située à moins de 15m du mage, et ce de façon totalement inaudible pour tout autre que le récipiendaire. C'est en raison de l'existence de ce cantrip que les mages n'organisent jamais d'examen écrits en commun pour leurs apprentis...

▪ **AVEUGLEMENT** : perturbe la vue de la cible pendant deux segments. La vue se trouble et s'obscurcit rapidement, avant de redevenir tout à fait normale quelques secondes plus tard. Juste le temps pour un voleur de passer à côté d'un garde, peut-être?... Ce cantrip est incapable d'affecter une personne engagée

dans un combat, en raison de la poussée d'adrénaline (qui neutralise sa magie). Ceci est insuffisant pour perturber une incantation, sauf si le cantrip intervient dans le dernier segment de celle-ci (dans ce cas, l'effet du sort devra simplement être reportée de deux segments, puisque le mage n'est pas en mesure de voir sa cible et ne peut donc pas relâcher son sortilège sur elle au moment fatidique).



▀ **ASSOURDISSEMENT** : La victime est assourdie pour un segment. Pendant quelques secondes, elle n'entend plus qu'un vague bruit, genre bruit de vagues. Toutefois, sa propre voix lui reste audible, donc ce cantrip ne peut interrompre une incantation. Si elle est en train de parler, la cible n'entendra plus que sa propre voix, devant le bruit de fond décrit plus haut. Aucune sauvegarde.

▀ **PERTURBATION** : Ce sort fait oublier à la cible la dernière phrase entendue ou prononcée par elle. Aucune sauvegarde.

▀ **BÉGALEMENT** : Ce cantrip perturbe la parole de la cible l'espace de 2 segments. Durant ce temps, elle est incapable de prononcer une parole claire et répète des syllabes inintelligibles. Toutefois, le bégaiement est inefficace si la cible est engagée dans une incantation au moment où le cantrip prend effet : la force d'entraînement de l'incantation suffit à balayer l'effet du cantrip. Une sauvegarde est de toutes façons accordée. Inutile de préciser que, depuis des éons, bien des apprentis-mages se sont tordus d'hilarité au moyen de ce petit tour, et que bien des vénérables maîtres de magie l'ont fort mal pris.



6. SORCILÈGES ALTERNATIFS



Le manuel de D&D Alternatif ne reprend pas la description des sortilèges de mage et de prêtre. Pour cela, nous vous renvoyons aux manuels officiels du jeu : soit AD&D seconde édition, soit D&D 3^e édition. Ces manuels (ainsi que divers compléments et aides de jeu, officiels ou non) proposent un vaste choix de sorts dans lequel vous pourrez faire votre tri.

Cependant, certains de ces sortilèges gagneraient à subir quelques modifications pour s'intégrer mieux dans cette nouvelle version du jeu. Nous vous donnons donc, ci-dessous, quelques exemples de sorts « classiques » de D&D, modifiés pour exploiter au mieux les possibilités de D&D Alternatif et éviter les contradictions. En vous basant sur ces modèles, vous pourrez aisément modifier d'autres sorts si nécessaire. Bien sûr, tous les sorts n'ont pas besoin d'être modifiés : la plupart des sortilèges des manuels officiels peuvent être utilisés tels quels en Alternatif.



Que modifier ? La plupart des sortilèges listés ci-dessous sont modifiés pour tenir compte de règles telles que la *fatigue*, les *points de coup*, les *coups exceptionnels*, les *coups critiques* ou les *dégâts spéciaux*. Lorsqu'il vous semble qu'un autre sortilège est susceptible d'avoir affaire à l'une de ces règles, il peut être utile de le modifier vous-même en vous basant sur les exemples proposés... mais ne le faites pas lorsque ce n'est pas nécessaire, à moins de souhaiter vous compliquer la vie ! Par exemple, la plupart des sorts *mentaux* (illusion – enchantement) n'ont pas besoin de modification.

Caractéristiques des sorts : D&D Alternatif caractérise ses sorts de la même manière que les manuels officiels du jeu. Vous retrouverez donc ci-dessous des données telles que : *durée*, *zone d'effet*, *temps d'incantation*, *composantes*, *sauvegarde*, etc.

Quel manuel officiel utiliser pour la description des sorts (AD&D 2^e ou D&D 3^e ?) : Vous pouvez utiliser les sorts tels qu'ils sont décrits soit dans le manuel des joueurs de AD&D 2eme édition, soit dans celui de D&D 3^e édition. Si vous êtes MD, cette décision vous revient ; mais mieux vaut choisir clairement entre l'un et l'autre, et éviter les « mix » qui pourraient troubler les joueurs. Votre choix dépendra vraisemblablement de l'ouvrage que vous avez sous la main, ou de celui des deux que vous êtes le plus habitués à utiliser (pas la peine de changer ses habitudes !). Chacun d'eux a des avantages et des inconvénients. Les sorts de AD&D 2^e conservent des temps d'incantation comptés en segment : ils sont donc directement fonctionnels pour D&D Alternatif. D'un autre côté, dans D&D 3^e, beaucoup de sorts ont été « corrigés » de façon très judicieuse ; mais parfois, un souci excessif d'uniformité nuit un peu à la magie du jeu. Par exemple, personnellement, j'estime que, lorsqu'un sort fait partie à la fois de la liste des prêtres et de celle des mages, mieux vaut qu'il en existe deux versions différentes, afin que l'on sente bien la différence entre ces deux formes de magie. Cet aspect a quelque peu disparu de DD3.

Coups critiques et magie : Lorsque votre endurance ne suffit pas à absorber les dégâts d'un sortilège, vous perdez aussi des points de coups. Un tel dommage est également un *coup critique*, et donne lieu à un ou plusieurs effets critiques déterminés sur la table appropriée à la magie utilisée : par exemple, le feu, la foudre ou le froid. S'il n'existe pas de table appropriée au type de dégâts causés par le sort, le MD devra improviser en déterminant de façon logique quels sont les dégradations physiques causés par le sort. Par exemple, il n'existe pas de table pour les dégâts causés par les sorts basés sur le gaz (ex : *nuage léthal*). Mais une telle table n'est de toute façon pas vraiment nécessaire, parce qu'il est très facile de prévoir quels seront les dommages causés par un gaz donné (ce seront toujours *à peu près* les mêmes pour tout le monde : par exemple, étouffement, irritation des voies respiratoires...). Plus le sort vous amène bas dans vos points de coup, plus graves seront les effets (à la discrétion du MD).

Un sort individuel provoque généralement un seul effet critique en cas de perte de points de coup. En revanche, les sorts à effets de zone sont susceptibles de provoquer plusieurs effets critiques d'un seul coup, vraisemblablement avec des localisations différentes. En effet, une boule de feu englobe (presque) totalement ses victimes, et est donc capable de brûler gravement plusieurs parties du corps en même temps. Un sort zone provoque généralement 1d2 ou 1d3 effets critiques différents, selon l'ampleur de la zone d'effet. Les handicaps qui résultent de ces effets critiques peuvent se cumuler, même si l'attaque ne vous a fait perdre qu'un seul point de coup.

Enfin, si vous obtenez un 1 pur sur le dé lors d'un jet de sauvegarde contre un sort qui effectue du dégât (i.e. qui fait perdre des points de vie), vous subissez un *coup critique exceptionnel* de 1d6-1 points de coup (et le MD détermine également un ou des effets critiques). Cependant, dans ce cas, les dégâts d'usure du sort (i.e. les dégâts normaux sur l'endurance) ne sont pas doublés.

Sorts de mage revus

Les sorts sont donnés sous leur nom de AD&D 2° édition. Il arrive que le nom de D&D 3° soit différent : mais si vous utilisez cette édition, il n'est pas très difficile de retrouver de quel sort il s'agit.



Bouclier (niveau 1) : le sort de bouclier génère un champ de force qui fonctionne comme une armure. Sa valeur de protection est de +8 (ceci est considéré comme un seuil d'armure à part entière; par conséquent vos adversaires doivent obtenir au moins un 8 *pur* pour vous atteindre). Cependant, cet avantage ne peut pas être cumulé avec d'autres formes d'armure (votre seuil d'armure est donc au mieux de 8). De plus, le sort neutralise complètement les *missiles magiques*.

Mains brûlantes (niveau 1) : Mains brûlantes est un sort zone, et inflige donc 1d2 effets critiques (*feu*) en cas de coup critique. De plus, si le jet de sauvegarde est raté, les vêtements de la victime s'enflamment automatiquement (provoquant les mêmes désagréments que l'effet critique *la victime prend feu*, cfr. annexe 1).

Rayon de fatigue (recueil de magie) : Ce sort est fortement modifié pour tenir compte du système de *fatigue*. Si elle échoue à une sauvegarde *fortitude*, la victime de ce sort encaisse d'un seul coup 2D8 points de fatigue.

Boule de feu (niveau 3) : Ce sort a une large zone d'effet, et inflige donc 1d3 effets critiques en cas de perte de points de coup. De plus, si le jet de sauvegarde est raté, les vêtements de la victime s'enflamment automatiquement (provoquant les mêmes désagréments que l'effet critique du même nom, cfr. annexe 1).

Foudre (niveau 3) : Une personne qui échoue à sa sauvegarde est *assourdie et désorientée* pour une durée de 1d3 round (malus de 2 à toute action).

Mur de glace (niveau 4) : Si vous utilisez un *mur de glace* horizontal pour l'abattre sur vos adversaires, il inflige 4d8 points de dégâts de *chute et collision* (cfr. page 31.). Comme pour toute collision, chaque 6, 7 ou 8 sur un dé de dégât provoque un coup critique exceptionnel d'1d4 points de coup.

Peau de pierre (niveau 4) : ce sort est fortement modifié : en D&D Alternatif, il donne une protection unique sur vos points de coup, pour une seule attaque. Cette protection ne se déclenche qu'en cas de *coup critique* (standard ou exceptionnel), c'est-à-dire uniquement lorsqu'une attaque vous fait perdre des points de coup. Des dégâts d'endurance ne suffisent pas à le déclencher. Lorsque vous perdez des points de coup, la peau de pierre se déclenche, et annule entièrement tous les dégâts de l'attaque (le sort est alors dissipé automatiquement). Par exemple, si un coup d'épée vous fait simplement perdre 8 points d'endurance, la peau de pierre ne se déclenchera pas ; mais si le même coup vous ôtait vos 5 derniers points d'endurance ainsi que 3 points de coup, la peau de pierre annulerait entièrement ces 8 points de dégât. La peau de pierre ne fonctionne que contre les attaques physiques : attaque de mêlée ou de tir, chute, collision... elle ne fonctionne pas contre une attaque énergétique (par exemple, le souffle d'un dragon ou l'explosion d'une *boule de feu*).

Le sort reste en place jusqu'à son déclenchement, ou pour une durée maximale de 1 jour/niveau du mage.

Tentacules noirs d'évvard (niveau 4) : Traitez chaque tentacule comme un adversaire à part entière. Les tentacules effectuent normalement des attaques de *lutte*. Toute personne incluse dans la zone d'effet peut être prise à parti par 1D4 tentacules en même temps, et les personnes en bordure de la zone par 1d2 tentacules seulement. Chaque tentacule dispose d'un score de lutte de 8 (CL : 18), d'une AC de 16, et d'un nombre de points d'endurance égal au niveau du mage qui les a conjuré, plus 4 points de coup (routine d'attaque: 2 actions de lutte/round). Seules les armes tranchantes leur infligent des pleins dégâts : toutes les autres formes d'attaques physiques effectuent des demi-dégâts. Le mage peut demander aux tentacules d'être très agressifs (utilisant des actions telles que *torsion* pour causer du dégât) ou de simplement immobiliser et neutraliser (*clé, désarmer, chute*). Tant qu'aucune action de lutte ne réussit contre vous, vous pouvez rester mobile et vous déplacer librement, ou tenter de détruire les tentacules avec des *attaques de mêlée* ; dès qu'une action réussit, vous êtes considérés comme *engagé en lutte*. Les mauvais lutteurs auront peu de chances de parvenir à sortir de la zone d'effet (ils seront vraisemblablement engagés en lutte par un tentacule auparavant), alors qu'un très bon lutteur aurait une chance de traverser la zone en en seul round, s'il échappe à toute attaque de lutte. Les tentacules peuvent également décider d'effectuer plutôt des attaques de mêlée (1 attaque/round, att +8, dégâts 1d4 +1), bien que cette option soit moins efficace. Tout tentacule détruit l'est de façon permanente.

Si ce système vous paraît trop complexe à jouer (ou si vous ne jouez pas la lutte), adoptez le sort sous son ancienne version. Cependant, la version présentée ci-dessus peut rendre très épique un séjour dans la zone d'effet de ce sort, et, si vous maîtrisez bien la lutte, n'est pas plus compliquée à gérer qu'une *conjuración de monstres*.

Auto- métamorphose (niveau 4) : La transformation fonctionne de la même manière qu'avec la *voie des formes* druidique : vous possédez les mêmes points de vie et caractéristiques que la forme choisie, jusqu'à concurrence de votre maximum habituel de pv. Par exemple, si un mage doté de 15 pv se transforme en moineau, il n'aura que 2 pv sous cette forme ; mais s'il se transforme en griffon, il n'aura de toutes façon pas plus de 15 pv. Si votre forme empruntée est tuée, vous reprenez instantanément forme humaine, et vous encaissez aussitôt l'équivalent des dégâts subis par la forme empruntée.

Métamorphose d'autrui (niveau 4) : idem. Cependant, si la forme empruntée est tuée, la personne métamorphosée reprend sa forme originelle, mais doit lancer un jet de sauvegarde *fortitude* contre DC 14 sous peine de mourir aussitôt. Si le personnage est retransformé au moyen d'un sort adéquat, il ne court aucun risque de décès.

Tempête de glace (niveau 4) : une personne qui échoue à sa sauvegarde est *ralentie* (comme le sort) pour une durée de 1 round, en raison des effets du froid.

Mur de feu (niveau 5) : Toute personne qui franchit le mur de feu doit lancer un jet de sauvegarde *réflexes* : en cas d'échec, ses vêtements prennent feu (comme l'effet critique : *la victime s'enflamme*).

Cône de froid (niveau 5) : Même remarque que pour *tempête de glace*.

Nuage léthal (niveau 5) : Les gaz créés affectent les voies respiratoires ; la seule manière d'échapper à la mort est donc de retenir sa respiration et d'aspirer de l'air pur là où il en reste (le nuage n'est pas totalement dense). Chaque round passé dans la zone d'effet vous inflige 2d6 points de dégât d'usure. De plus, à chaque round, lancez une *sauvegarde critique* contre une DC de 11. Si vous échouez, vous perdez en outre un nombre de points de coup égal à : 11 moins le score que vous avez réalisé à votre sauvegarde (comme pour un coup sournois). Par exemple, un personnage qui obtient un 4 à sa sauvegarde critique perd 7 points de coup. Si vous réussissez, vous ne perdez pas de points de coup pour ce round. Sous cette version, ce sort est vraiment effrayant...



Sorts de prêtre reous

Soins mineurs (niveau 1) : Ce sort peut être utilisé soit pour soigner 1d3 points de coup, soit pour restituer 1 indice de guérison + 1d6 points d'endurance. Le prêtre doit décider à l'avance s'il affecte les points de coup ou les points d'endurance ; ce sera l'un ou l'autre. Le prêtre ne peut donc pas décider de soigner « un peu de points d'endurance et un peu de points de coup ». Le sort est efficace contre toute forme de dégâts, même les dégâts de feu ou les dégâts internes (comme ceux créés par un nuage léthal). Les effets du soin sont immédiats.

L'inverse du sort nécessite de toucher la victime, et provoque une perte de 1d3 points de coup (une blessure s'ouvre sur le corps de la victime). L'effet critique est déterminé sur la table des *entailles*. Cfr. aussi page 29 pour plus de précision.

Flamme (niveau 2) : Une attaque par *flamme* nécessite la réussite d'une action de tir (D20 + bonus martial + votre bonus de dex) contre la cible. Une telle attaque est gratuite et vient en plus de votre routine normale. Elle bénéficie en outre d'un coup exceptionnel : en cas de 17-19 pur, les vêtements de la victime s'enflamment (comme l'effet critique *la victime prend feu*). En cas de 20 pur, elle inflige en plus un coup critique exceptionnel d'1D6 -1 points de coup. L'attaque est localisée, et donne donc lieu à un seul effet critique en cas de perte de points de coup.

Métal brûlant (niveau 2) : Ce sort provoque des dégâts d'immersion (cfr. page 31), comme indiqué ci-dessous :

Round	dégâts d'endurance	dégâts de coup
1	-	-
2	1d4	-
3	2d4	1
4	2d4	1
5	2d4	1
6	1d4	-
7	-	-

Chaque perte de points de coup donne lieu à un effet critique, déterminé sur la table des dégâts du feu (ignorez *la victime prend feu*).

Lame enflammée (niveau 2) : Ce sort vous permet de nimer d'un halo de flammes le fer de n'importe quelle arme de mêlée en métal : une épée, un couteau de brèche, un cimenterre... en plus d'infliger ses dégâts normaux, l'arme inflige 1D6 points de dégâts de feu en cas d'attaque réussie. De plus, l'arme dispose d'un *coup critique exceptionnel* : en cas de 17-20 pur, la victime voit ses vêtements s'enflammer (comme l'effet critique : *la victime prend feu*). L'arme en elle-même n'est pas rendue magique ; mais les dégâts de feu le sont (et peuvent donc affecter une créature insensible aux armes normales).

Peau d'écorce (niveau 2) : Ce sort durcit votre peau pour la faire agir comme une armure physique. Le prêtre gagne un point de seuil d'armure, + 1 point par tranche de 5 niveaux qu'il possède : 2 au niveau 3 à 5, 3 au niveau 6 à 10, etc, jusqu'à 5 points au niveau 16. Ces points s'additionnent à tout autre armure qu'il possède jusqu'à concurrence d'un seuil total de 10. Il est impossible d'obtenir un seuil total supérieur à 10 par ce sort ; ainsi, un prêtre de niveau 9 qui invoque ce sort gagne normalement 3 points de seuil d'armure ; mais s'il possède déjà un seuil d'armure de 8 par d'autres protection, il ne gagnera en fait que deux points pour un seuil total de 10. La protection s'additionne à votre AC et influence le résultat de dé pur qu'un adversaire doit obtenir pour toucher le prêtre.

Soins Majeur (niveau 4) : comme soins mineurs, mais le sort guérit 1d6 +2 points de coup ou 3 indices + 3d6 points d'endurance.

Piège à feu (niveau 4) : Si elle échoue à sa sauvegarde, la victime de ce sort voit ses vêtements prendre feu (comme l'effet critique *la victime prend feu*).

Protection contre le feu/ la foudre : La protection absorbe les dégâts (d'endurance ou de coup) à concurrence du montant indiqué dans le manuel ; une fois qu'elle a atteint ce montant, elle disparaît. La protection disparaît de toute façon au terme de 1 jour/niveau du prêtre.

Soins critique (niveau 5) : Idem, mais le sort guérit 3d6 points de coup ou 4 indices + 4 D6 points d'endurance.

Guérison (niveau 6) : le sort restitue automatiquement au bénéficiaire tous ses points d'endurance et tous ses points de coup perdus (il retrouve instantanément son maximum de pv). De plus, s'il a subi de l'épuisement, il retrouve instantanément son maximum de constitution.

L'inverse du sort laisse la victime avec un seul point de coup, et zéro points d'endurance (effet critique sur la table des *entailles*, colonne : 1 point de coup restant).

Communion avec la nature : Ce sort met instantanément le druide en contact avec tous les *esprits féériques* présents dans la zone d'effet (cfr. page 348). Il offre au druide un lien intime avec ces esprits, si bien qu'il peut voir ce qu'ils voient, et savoir ce qu'ils savent. Ceci, bien sûr, dans les limites des centres d'intérêts des esprits en question (les plantes, les animaux). Ceci ne change absolument rien aux effets du sort, mais lui donne une interprétation compatible avec le système des *esprits* que nous proposons dans ce manuel. Par ailleurs, le druide peut, au moyen de ce sort, instantanément identifier les esprits de la nature présents dans la zone d'effet.





TABLEAU 33 : SORTILÈGES D'ÉLÉMENTALISTE ET D'ENTROPISTE



Les sorts d'entropiste listés ci-dessous figurent dans le *Recueil de magie* de AD&D 2° édition. Les sorts d'élémentaliste sont des sortilèges tirés du *manuel des joueurs* de AD&D 2° édition, plus quelques sortilèges du *recueil de magie* (indiqués par une astérisque*). Ils sont classés par élément (air, terre, eau, feu). Si vous vous basez sur D&D 3° édition, les sorts d'élémentalistes sont à peu près les mêmes. Les sorts indiqués en **gras** sont des sortilèges classiques qui font l'objet de modifications dans D&D Alternatif (cfr. pages précédentes), ou des sorts entièrement créés pour D&D Alternatif (idem).

Sorts d'entropiste

Approximation d'Hornung (1)
 Démêlage (1)
 Rupture hasardeuse de Nahal (1)
 Annulateur insensé de Nahal (2)
 Bouclier du chaos (2)
 Déflecteur funeste d'Hornung (2)
 Flux de feu (3)
 Langue des fous (3)
 Réalité alternative (3)
 Là/pas là (4)
 Malchance (4)
 Forme ondoiyante (5)
 Vortex (5)
 Bouclier entropique (6)
 Choc entropique (6)
 Façonnage de sorts (7)
 Sélecteur de hiatus d'Hornung (7)
 Répartisseur aléatoire d'Hornung (7)
 Zone entropique (8)
 Feu entropique (8)
 Stabilisation (9)
 Vent entropique (9)

Sorts d'élémentaliste (air)

Apnée * (1)
 Feuille morte (1)
 Mur de brouillard (1)
 Chevaucher le vent * (1)
 Nuage de brouillard (2)
 Nuage puant (2)
 Vent des murmures (2)
 Analyse fondamentale d'Alamir *(3)
 Mur de vent (3)
 Respiration aquatique (3)
 Brouillard dense (4)
 Bulle d'air (5)
 Conjurateur d'un élémentaire (5)
Nuage mortel (5)
 Brume mortelle (6)
 Contrôle du climat (6)
 Suffocation * (7)
 Bateau-nuage * (7)
 Nuage incendiaire (8)
 Aura élémentaire * (9)

Sorts d'élémentaliste (feu)

Altération des feux normaux (1)
 Feu de bengale * (1)
Mains brûlantes (1)
 Pyrotechnie (2)
 Sphère enflammée (2)
 Analyse fondamentale d'Alamir* (3)
Boule de feu (3)
 Flèche enflammée (3)
 Minuscules météores de Melf (3)
 Bouclier de feu (4)
 Charme de feu (4)
Mur de feu (4)
 Piège de feu (4)
 Conjurateur d'un élémentaire (5)
 Constricteur ardent de forest* (6)
 Boule de feu à retardement (7)
 Poing enflammé de Malec * (7)
 Nuage incendiaire (8)
 Aura élémentaire* (9)
 Nuée de météores (9)

Sorts d'élémentaliste (eau)

Métamorphose des liquides* (1)
 Soif inextinguible * (2)
 Analyse fondamentale d'Alamir* (3)
 Double aqueux* (3)
 Respiration aquatique (3)
Mur de glace (4)
 Tempête de glace (4)
 Bulle d'air (5)
 Cône de froid (5)
 Conjurateur d'un élémentaire (5)
 Transmutation de la pierre en Boue (5)
 Abaissement des eaux (6)
 Séparation des eaux (6)
 Sphère glaciale d'Otiluke (6)
 Transmutation de l'eau en poussière (6)
 Tempête acide * (7)
 Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim *(8)
 Aura élémentaire * (9)

Sorts d'élémentaliste (terre)

Poing de pierre * (1)
 Or des fous (2)
 Poigne terreuse * (2)
 Analyse fondamentale d'Alamir* (3)
 Poigne rocheuse * (3)
 Excavation (4)
Peau de pierre (4)
 Transformation d'un caillou en Rocher* (4)
 Conjurateur d'un élémentaire (5)
 Distorsion des distances (5)
 Façonnage de la pierre (5)
 Mur de fer (5)
 Mur de pierre (5)
 Passe-murailles (5)
 Transmutation de la pierre en boue (5)
 Glissement de terrain (6)
 Transformation de la pierre en chair (6)
 Transparence (6)
 De l'œuf sort la pierre *(7)
 Statue (7)
 Entrave (8)
 Verre d'acier (8)
 Aura élémentaire *(9)
 Fragilité de cristal (9)



7. OBJETS MAGIQUES ALTERNATIFS



Nous proposons ci-dessous quelques objets magiques « classiques », revus et modifiés pour « cadrer » avec le système Alternatif. Le MD pourra s'inspirer de ces quelques exemples pour modifier, si nécessaire, d'autres objets tirés des manuels officiels. Nous y ajoutons en outre quelques objets de notre cru.



Epee +1 : cette épée bénéficie d'un bonus de +1 à toute action de combat de mêlée (attaque, parade, percée, bris), ainsi qu'aux dégâts. Le principe est le même pour une épée +2, +3, etc.

Epee +2, briseuse : Lorsque vous effectuez une action de *bris*, cette épée double les dégâts. De plus, sur tout résultat de 18 ou 19 pur, quelle que soit l'action de combat que vous effectuez, elle brise automatiquement l'une des armes que votre adversaire tient en main. Les armes magiques ne sont pas affectées.

Epee + 4, gardienne : Cette épée vous octroie automatiquement une *parade* gratuite à chaque round de mêlée. Cette parade vient en plus des actions de combat dont vous disposez normalement pour le round (routine).

Epee + 4, vorpale : Cette épée dispose d'un coup exceptionnel particulier : sur un 17-19 pur, elle inflige un coup critique exceptionnel. La perte de points de coups résultant de celui-ci est automatiquement de 5 (pas besoin de tirer le D6), et l'effet critique est

automatiquement une mutilation affectant un bras ou une jambe (la victime a droit à une sauvegarde critique pour éviter la mutilation complète). Sur un 20 pur, c'est la tête qui saute et l'adversaire décède automatiquement (jet de sauvegarde également).

Epee +2, langue de feu : Lorsque vous activez une épée langue de feu (en prononçant le mot approprié), elle se nimbe aussitôt d'un halo de flammes. Chaque attaque réussie inflige 1d6 points de dégâts de feu, en plus des dégâts normaux de l'arme (ces dégâts supplémentaires peuvent être doublés si vous affrontez une créature très vulnérable au feu). Enfin, cette arme, lorsqu'elle est activée, dispose d'un coup exceptionnel : sur un résultat de 17-20 pur à l'attaque, les vêtements de la victime s'enflamment automatiquement (comme l'effet critique *la victime prend feu*).

Flèche de précision : ces précieuses flèches bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts, et infligent un *coup critique exceptionnel* sur un résultat de 17-20 pur (au lieu de 19-20 pur). Il s'agit d'un objet magique permanent qui peut être utilisé à volonté; cependant, vous en trouverez rarement plus d'une à la fois. Existe aussi en version carreau d'arbalète.

Flèche +2, boomerang : cette flèche, dont le fer est forgé en forme de demi-lune, bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. De plus, elle revient toujours à son expéditeur après avoir été tirée, sauf si elle inflige un coup critique (standard ou exceptionnel) à sa cible, auquel cas sa course est arrêtée par le choc et elle ne peut plus revenir d'elle-même dans les mains de l'archer.

Cape elfique : Cet objet ne rend pas invisible ! Il s'agit d'une cape qui adapte naturellement sa couleur et sa texture pour ressembler à celui de son environnement. Elle vous permet donc de vous camoufler avec beaucoup d'efficacité. Lorsque vous portez une telle cape, vous bénéficiez d'un bonus de +12 à tous vos jets en *se cacher*, quelque soit l'environnement dans lequel vous évoluez. Un test dans cette compétence peut vous être accordé même dans certaines circonstances où ce ne serait normalement pas le cas : par exemple, si vous marchez sur de la glace, ou dans un fond rocheux relativement homogène. Aucun test de compétence ne vous est cependant accordé si vous évoluez dans un environnement qui n'offre aucune possibilité de camouflage (par exemple, si vous marchez en plein milieu d'une rue en plein jour). Dans l'obscurité, vous bénéficiez toujours d'un test de compétence.

Bottes elfiques : cet objet vous donne un bonus de +12 à tous vos tests de compétence en *déplacement silencieux*.

Bracelets de protection seuil 6 : ces bracelets génèrent une sorte de champ de force invisible qui vous protège des attaques physiques. Ce champ de force agit comme une armure (bien qu'il ne pèse rien) : son *seuil* est ajouté à votre AC, et impose à votre adversaire de réaliser un résultat pur minimum de 6 pour vous atteindre. Cependant, ses effets ne peuvent pas être cumulés à ceux d'une armure normale (votre seuil est de 6 au mieux, à moins que votre armure ne soit meilleure, auquel cas le bracelet est inutile). Vous pouvez toutefois ajouter votre bonus de Dex à l'AC obtenue. Vous ne pouvez pas cumuler plusieurs bracelets de protection. Enfin, le champ

de force amortit les chocs, et réduit donc tout dégât de *chute et collision* (cfr. page 31) de 2d8. Existe en version seuil 4, seuil 5, seuil 7 et même seuil 8.

Anneau de protection +2 : Cet anneau vous guide instinctivement pour éviter au mieux les attaques. Lorsque vous le portez, vous ajoutez 2 à votre AC, et vous bénéficiez d'un bonus de 2 à vos sauvegardes *réflexe* et *critique*. Sa valeur de protection n'est pas considérée comme un *seuil d'armure* (elle n'affecte en rien le résultat pur que doit réaliser votre adversaire pour vous atteindre). En ce qui concerne l'AC, vous pouvez cumuler le bonus de +2 offert par l'anneau avec toute autre forme de protection. Existe aussi en version +1 et +3.

Bouclier +2, d'aveuglement : Ce bouclier métallique, soigneusement poli, bénéficie d'un bonus de 2 à toute action de combat, ainsi qu'aux dégâts qu'il effectue lorsqu'il est utilisé pour *attaquer*. De plus, deux fois par jour, en prononçant un mot de commande, son porteur peut le rendre vivement lumineux pour une fraction de seconde. Toutes les personnes situées dans un arc de cercle de 8 m de rayon (arc de 120°) face au bouclier doivent lancer un jet de sauvegarde *réflexes* sous peine d'être aveuglées pour une durée de 1d4+1 rounds.

Cotte de mailles elfique : Cette cotte de maille très légère a un seuil d'armure supérieur à la moyenne et ne provoque qu'un encombrement minimal (cfr. page 113).

Epee, bonne facture : cette arme n'est pas un objet magique. Il s'agit simplement d'une épée d'une facture exceptionnelle, réalisée par un artisan en effectuant un 26 au moins à son test de compétence de *forge*. Une telle épée bénéficie simplement d'un bonus de +1 à toute action de combat (mais pas aux dégâts). Son prix est très élevé. Une telle arme reste incapable d'atteindre les créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes d'enchantement +1 ou supérieur.

Epee, mauvaise facture : c'est l'inverse de l'épée de bonne facture : malus de 1 à toute action de combat. Dans certaines circonstances, il se peut que vos joueurs, désarmés après quelque mésaventure, soient forcés de s'en remettre à une telle arme de fortune.

Fauchard +2, de flétrissement : Cette arme dispose d'un coup exceptionnel redoutable : sur tout résultat de 17-19 pur à l'*attaque*, la victime subit un *coup critique exceptionnel* qui lui fait perdre automatiquement 5 points de coup. L'effet critique est automatiquement une mutilation par *flétrissement* (jet de sauvegarde applicable). En cas de 20 pur, c'est la tête qui est flétrie, et la mort est instantanée (jet de sauvegarde également).

Objets dérivés de sortilèges modifiés : un objet magique capable de reproduire les effets d'un sort suivra grosso modo les mêmes règles que le sort lui-même. S'il s'agit d'un sort modifié pour D&D Alternatif, les mêmes modifications s'appliquent. Par exemple, une personne qui échoue à sa sauvegarde contre une attaque par *bâtonnet de boule de feu* voit ses vêtements prendre feu.

Miruvor : le cordial des elfes. Une seule gorgée de cette boisson vous restitue instantanément 1 point de constitution perdu en raison de facteurs d'épuisement. Une fiole contient environ 10 gorgées. Le Miruvor est efficace pour soigner l'épuisement dû à la faim, au manque de sommeil, au gel, ou à des conditions de voyage détestables. Il est inefficace contre l'épuisement dû à la soif, au poison ou à une maladie (dans ce dernier cas, il peut parfois agir partiellement, à la discrétion du MD).

