

CHAMANISME

- Transe (*compétence de sorcellerie*) : un sorcier de formation la possède à son INT x5 pour ses rites de prédilection, et à son INT x3 pour les deux voies rituelles moindres. Chaque nouveau rang franchi lui donne un score de base à ce rang dans les voies maîtrisées précédemment à son score actuel -20% (*min 1%*)
- La formation d'un sorcier sur le tas nécessite d'être instruit de façon indépendante dans chacun des voies rituelles (débuté à INTx1) et progresse comme ci-dessus...
- Cette magie est relativement rapide à mettre en œuvre ; le temps nécessaire n'est généralement pas plus que le temps nécessaire à accomplir l'action/cérémonie.

Cependant pour les rites dont la durée de l'effet peut être modulée le rite nécessite une préparation minimum

préparation

round

2d10 minutes

2d10 heures + sacrifice 1 POU

durée

Tant que dure la transe / 1/2 score : jusqu'au prochain lever - couché de soleil

phase de lune : 3-4 jours / 1/2 score : mois lunaire, env 21 jours NL-Qasc-Dasc-PL-DLdsc-Qdsc

Un an / 1/2 score : jusqu'à la mort du sorcier / critique : permanent

Rang RITES ANIMISTES,

La voie du monde vivant

1 Éveil

Permet dans une certaine mesure de doter un objet ou une bête de capacité proche des nôtres :

- partager une part de ses facultés avec un animal, le langage humain par exemple !
(chaque point d'ELAN du personnage donne à la créature 1%)
- conférer à un objet ou un outil commun la capacité d'agir "de lui même" pour contrarier ou favoriser son utilisateur. Ceux-ci sont très utiles pour fabriquer par exemple de petits objets nécessaires à d'autres rites ou des armes particulièrement efficaces...
(chaque 5 point d'ELAN du personnage donne à l'objet 1%)
NB : tout objet ainsi ensorcelé est considéré comme magique.
- permet de doter une créature (*non-magique*) d'une intelligence rudimentaire lui permettant de comprendre plus facilement certaines tâches que l'on veut la voir réaliser ou proposition que l'on souhaiterait lui soumettre, rendre une part de sa mémoire à un amnésique (*tirage sous ELAN du sorcier et 5xINT pour la cible*)

2 Sanctification

Ces rites permettent d'accorder certains privilèges aux lieux, personnes ou moments qui en sont les bénéficiaires, le sorcier ainsi qu'une éventuelle assemblée sacrifie alors un certain nombre de points d'ELAN.

- **Protection** : permet de protéger une zone (*délimitée par la surface que peut couvrir l'assemblée durant le rituel*) d'un type de menace bien définie (*cf. démons/pactes*), le POU pour d'éventuels luttes (créatures) ou tirages (*phénomènes naturels - x5/x3/x1 selon la rigueur*) est égal à 1/5 de la réserve d'ELAN.
- **Faveur** : facilite l'accomplissement d'une tâche ponctuelle (*mener une chasse, effectuer un voyage, livrer une bataille, fabriquer un objet*), les personnages impliqués ajoutent le total d'ELAN constituant la réserve à leurs tirages en rapport (*max. +1/2 du score*) ou utilisent le score de la réserve si leur score y est malgré tout inférieur.
- **Serment** : lorsqu'une promesse est ainsi célébrée ceux qui l'on prêtée - lorsqu'ils travaillent à son accomplissement - bénéficient à tout moment (*contre 1 point d'ELAN*) de la possibilité de relancer les dés d'un mauvais tirage (jamais plus d'une fois pour un tirage). En revanche pour s'y soustraire lutte de POU contre l'ELAN total investi (*une seule tentative*).

RITES NECROMANTIQUES

La voie des arcanes des esprits

Célébrations Funéraires

Recouvre la plupart des traditions funéraire pour assurer aux défunts (hommes comme bêtes) le repos, et obtenir leur pardon, par ailleurs cette cérémonie assure le retour des tués sur terre pour ne pas dépeupler le monde

- **Accompagner et/ou libérer l'âme du mourant** et ainsi lui assurer la poursuite de ses cycles de réincarnation (*les âmes des morts ainsi libérées ne stagnent donc pas prisonnières de leurs ossements jusqu'à ce qu'elles soient dissoutes et qu'elles ne se perdent*).
- **Apaiser les morts** ; prendre leur odeur pour voyager dans les lieux habités par les esprits ou les morts-vivants sans qu'ils ne le remarquent ni ne se montrent agressifs (*si plusieurs personnes sont présentes ; max : CHA/2 du sorcier*).
- **Coudre les lèvres du mort** pour les empêcher de se plaindre à leurs totems (*et garder ainsi leur âme prisonnière pour les tourmenter, les humilier, etc...*), en cas d'échec le mort reviendra hanter le sorcier !
NB : dans le cas où le personnage veut utiliser ses macabres trophées (*max CHA*) comme réserve de puissance, (*fournit 1 point de POU par tranches de 5 points possédés par le défunt*)
- **Demander le pardon des morts** pour éviter qu'ils ne reviennent sous forme d'un spectre vengeur. S'il s'agit d'un spectre qui hante déjà un lieu ou une personne (CHAx3).

Spiritisme

Outre le fait de pouvoir librement parler avec les morts (*animaux ou humains*) - mais pas de comprendre leur langage s'il n'est pas connu du personnage - ce rang de sorcellerie permet au personnage de développer certaines perceptions extra sensorielles bien distinctes...

- **PER/sentir les esprits*** base 10%+bonus. Sensible aux fragrances que dégagent les esprits et aux bruissements qu'ils émettent lorsqu'ils baillent, s'étirent, versent ou hurlent ; il peut même distinguer leurs ombres ; malgré tout les lois qui prévalent dans le monde physique restent les mêmes dans celui des morts, il risquera d'être difficile à une portée de flèche par grand vent de localiser la présence d'un mort profondément enterré sous terre.
- **PER/psychométrie*** base 0%+bonus. Le sorcier est sensible aux traces psychiques laissées par les morts dans le monde des vivants ; plus le décès est ancien plus les réminiscences seront difficiles à percevoir (*-10% cumulatifs au delà de jour/mois/année/décennie/siècle*). Le sorcier peut faire usage de ce talent jusqu'où porte sa vue.

L'effort demandé par l'usage de ces compétences est tel que le personnage doit effectuer au terme de sa transe un JET sous CONx3 (*échec -IPV dû à des hémorragies internes ; fumble -1d6PV et -5 aux compétences de PER définitivement, plus d'autre essai pour la journée*).

RITES THAUMATURGIQUES

La voie de la magie du sang

Prendre le Mal

Il s'agit d'une forme très particulière de soins dans laquelle le sorcier joue le rôle d'intermédiaire, acceptant sur lui les maux (*blessures, maladie, empoisonnement, fatigue, faim, fièvre, froid...*) d'autrui pour s'en débarrasser ensuite
Pour prendre sur soi, le tirage de compétence suffit, le personnage en subit ensuite à plein les effets comme s'il avait été directement affecté. Pour le transmettre cela dépend du réceptacle et nécessite un second jet.

- végétaux ou le sol (**critique**)
- Non vivant (*Pierre, bois mort, os...*), si une créature quelconque entre en possession de l'item il aura droit à un jet sous 5x POU pour ne pas être affecté
- Animal, humain et entités magiques, le tirage est assorti d'une lutte de POU

NB : en aucun cas le fait d'être ainsi soigné ne retire les effets antérieurs dommageables, Blessure majeure, perte de carac. ou de compétence !

Sacrifice

Permet d'accumuler du pouvoir en un lieu*/objet** en vue d'une utilisation ultérieure.

- Si la victime n'est pas consentante elle peut résister par une lutte de POU contre le sorcier
- Par l'intermédiaire du sang de la victime le sorcier transvase le POU vers le réceptacle (**100 points de POU sacrifiés = 1 point de POU effectif en charge**).
- Les chances de survie de la victime dépendent du drain : perte d'autant de PV que de POU drainé et jet de POU (*restant*) x5 pour décider de la survie ; aucun risque de blessures majeures de cette façon.

* le pouvoir se dissipe à raison d'un point sacrifié par jour au delà de la période.

** si l'objet est brisé le pouvoir s'évapore dans une grande bouffée d'énergie (*1d? points de dégâts, dépend de la charge en points de POU effectifs*).

3 Appel

Le sorcier apprend les secrets des anciennes alliances passées entre les hommes et les bêtes et devient capable d'en tisser de nouvelles, la réussite du tirage de transe indique que l'animal viendra, pas forcément qu'il répondra favorablement à la sollicitation.

- **Amitié** : aussi longtemps que le sorcier ne se montre pas agressif envers lui l'animal ne l'attaquera pas, même affamé.
- **Assemblée** : jusqu'à ELAN animaux du(des) type(s) appelé(s) vont converger vers le sorcier.
- **Échange de forme** : le personnage peut proposer à un animal d'échanger pour un certain temps leurs corps, aptitudes, etc. Les chances d'obtenir satisfaction nécessitent la réussite d'un jet sous persuasion+1/10 ELAN ou un argument intéressant. Chaque jour qui passe fait oublier un peu plus les souvenirs de sa vie d'avant aux intéressés (INTx5, en cas d'échec, INTx3 etc. à INTx0, l'inévitable est arrivé, les luttes de POU ne suffisent pas à reprendre possession de son corps s'il à été ainsi perdu!).
NB : les deux créatures sont considérées comme possédées réciproquement et chasser l'un sans la présence de l'autre n'aboutit pas au rétablissement de la situation.
- **Obligation**, en vertu de pactes anciens passés avec les seigneur des bêtes, le sorcier peut demander à l'animal d'accomplir une tâche pour lui (ELAN% que l'animal accepte) ; si le personnage propose en retour un service de valeur égale à l'animal les chances que celui-ci acceptent doublent.
- **Partage des sens** : pour un temps donné le personnage peut investir une part de sa conscience dans l'esprit de la créature, profitant des perceptions et sensations de celle-ci et contrôler (sacrifice de 1 point d'ELAN pour chaque action ainsi commandée) le corps de son hôte. Si l'animal meurt durant le partage, 3x CON ou mort ; dégâts reçus (par l'un ou l'autre) x5% brise la transe. Au retour dans son propre corps le sorcier doit réussir un jet de SAN sous peine de perdre 1 point par heure passée (folie : se prend pour l'animal).
- **Secours** : au péril le sa vie la créature appelée va tenter de protéger/aider/sauver le personnage, (pour obtenir que cet appel soit accepté par l'animal, le sorcier doit réussir un tirage sous les points d'ELAN sacrifiés)

4 Liens

En vertu de la loi de sympathie, le sorcier peut faire usage d'une puissante magie. Il devra tout d'abord définir soigneusement et de façon exhaustive la portée de ce qu'il veut rapprocher : ce qui arrive à l'un arrive à l'autre, ce qui se ressemble s'assemble, deux morceaux d'une même chose séparés tendent à se rejoindre, etc. Certains éléments peuvent rendre le lien ainsi tissé plus solide : similitude de matière ou de forme (+5%), connaissance du vrai nom de la cible (+10%), matière du lien tirée de la cible (+25%) puis investir celui-ci d'un certain nombre de points d'ELAN (c'est aussi son score pour résister à une attaque de POU), un au minimum - les points d'ELAN restent indisponibles tant que le lien n'est pas dénoué, s'il est brisé ils sont perdus (briser un lien tissé par un autre nécessite de remporter une lutte de POU, sur un critique gain de +1d4-2 POU, le sorcier peut sans mal défaire les liens qu'il à lui même tissé).

- **Les chances du lien d'agir effectivement sont égales au total des variables ci-dessus + le score de transe du personnage.**

Voyage astral

Le personnage peut sortir de son corps, pouvant ainsi se déplacer librement à vitesse de marche, sans plus être gêné par les lois de la pesanteur mais sans pouvoir franchir les obstacles inamovibles (il peut passer au travers des portes mais pas des murs). Il ne peut pas non plus agir ! En quittant son corps il le laisse à la merci des esprits errants et s'il n'a pas pris la précaution de le protéger convenablement, risque de le trouver possédé au retour (5% par heure passée, lutte de POU unique ou devient lui même un esprit condamné à errer).

De la même façon le personnage peut ne laisser qu'une partie de son être errer ainsi pour s'éviter ainsi les soucis décrits plus haut.

- **PER/clairvoyance** base 10%+bonus.
Devenu œil il peut se projeter au limites de son champ de vision à l'état de veille – mais pas au delà (il ne voit donc pas les objets cachés ni le derrière des choses) – et y distinguer les choses aussi clairement que s'il y était
- **PER/clairaudience** base 10%+bonus.
Devenu oreille il peut se projeter aux limites de son audition à l'état de veille – mais pas au delà – et y entendre les bruits même les plus étouffés
- **PER/clairsentiance*** base 0%+bonus.
Devenu pure sensation il peut anticiper les événements du futur proche - POU heures maximum : le personnage joue en table mais peut réagir après coup comme s'il connaissait les événements (dans ce cas, étant modifiés, sa projection ne lui est plus d'aucune utilité jusqu'à une nouvelle escapade).

Combat Psychique

Qu'il s'agisse de chasser un esprit du corps d'un vivant, d'un objet ou d'un endroit (par la force lorsque tout le reste à échoué), l'exorcisme, ou de détruire celui d'un mortel pour en prendre possession à des fins personnelles parce que l'on a perdu le sien ou que l'on souhaite l'abandonner (trop vieux, blessé ou autre chose...), ou encore que l'on se plaise par pure malveillance à détruire l'esprit d'une autre créature, les principes sont en gros les mêmes que pour le combat traditionnel :

- Le sorcier dispose de son score de transe en attaque psy et en défense psy (la défense peut être utilisée pour contrer les attaques de POU !).
- Les bonus d'attaque et de défense sont calculés respectivement par INT+POU et CHA+POU.
- L'INT remplace la DEX à l'initiative, les combattants aux armes agissent normalement pour leur part.
- Si un personnage doit défendre avant d'attaquer, il perd son attaque, en revanche les maîtres à ce petit jeu (90% et+ attaque comme défense) peuvent riposter (-20% successif) ou partager leur score entre plusieurs adversaires.
- Une protection contre les luttes de POU (ex : armure vertueuse) ajoute son score intégralement comme bonus de défense !
- Chaque attaque victorieuse cause la perte de 1d6 de POU à la victime ou au choix 1d10 en SAN, et un critique détruit/chasse l'adversaire...

Cannibalisme

Permet d'augmenter certaines de ses propres caractéristiques, compétences et/ou aptitudes en consommant la chair d'une créature vivante ; la procédure par contre est quelque peu complexe. Celui qui veut se livrer à ces rites doit tout d'abord tuer la créature sans aide extérieure d'aucune sorte – pour les animaux, ce doit être un spécimen hors du commun de son espèce (toutes les caractéristiques au dessus de la moyenne)

- **Caractéristiques** : consommer autant de son "gibier" qu'il le peut en un seul repas : le score de CARAC+1 points de TAI et survivre à l'indigestion*, au terme de cela il gagne 1 point dans la caractéristique choisie.
ATTENTION : POU/INT (absorbe aussi une part de sa mémoire)/CHA le personnage devra se livrer à une lutte de POU avec sa victime ou se trouver possédé** par elle.
- **Compétences** : il devra seulement ingérer certains organes représentatifs et gagnera 1/10 de la différence si elle est positive entre son score et celui de sa victime
- **Facultés ou souvenir** : dans ce cas également il n'a pas besoin d'ingérer l'intégralité de sa victime mais doit survivre à une lutte de POU ou se retrouver possédé** par elle.

* indigestion : échouer un tirage de TAIx3 absorbée – CON (personnage) ou perdre 1d4 points dans la carac. et être malade une semaine (sur une réussite de moitié il en meurt).
** possédé : chaque personnalité peut profiter d'un échec à un jet de SAN ou à un tirage INT/POU pour refaire surface AD le MJ.

Entrave

À ce niveau les rites (qui ne peuvent être utilisés sur soi-même) sont utilisés pour arracher une âme de son corps d'origine et l'emprisonner dans un réceptacle objet (qui doit pouvoir contenir du sang de la victime ou s'imprégner de celui-ci). Ce rituel très risqué, surtout pour la victime, ne peut pas être utilisé sur un individu qui ne serait pas CONSENTANT*. Si le corps et l'esprit survivent (CON/INTx3), la cible devient invulnérable tant physiquement que psychiquement (ni mourir, ni devenir fou, ni vieillir, ni affaiblissement, mais ne progresse plus...) c'est l'objet qui prendra pour lui. En revanche il doit se soumettre à celui qui possède son entrave (réussite d'une lutte de POU donne un quart d'heure pour agir contre la volonté du maître, l'échec le rend passif la prochaine heure) et sauf ordre express il est relativement indépendant même s'il ne peut jamais (lutte de POU ou pas) tenter (même indirectement) quoi que ce soit contre son maître. Seul celui dont l'âme y est captive peut détruire son entrave et l'âme regagne son corps, tout ce qu'il a subit se reporte immédiatement et massivement sur lui !

*il est évident que le sorcier n'est pas tenu de lui préciser les détails relatifs à sa domination, mais en revanche il doit l'informer qu'il va séparer son âme de son corps

5 Invoquer un seigneur des bêtes

- Sorcier d'ascendance mélnibonéenne ou darhzi : INT+POU (+ELAN sacrifié)% - une tentative par heure. Le Seigneur des bêtes fera de son mieux pour honorer les anciennes promesses.
- Sorcier autre race : POU (+ELAN sacrifié)% - une tentative par heure. Le Seigneur des bêtes aidera le personnage s'il réussit CHA (+ELAN sacrifié) % sinon fera baisser son total POU+INT à moins de 44.

Statistiques

Les Seigneurs des bêtes se manifestent avec la forme en plus fantasmagorique de l'un des animaux sur lesquels ils règnent (cf. *Princesse Mononoke*).

Carac max. x2

TAI max. x3

POU 100

CHA 20+5d6

PV et armure double

attaques +20%, **dégâts**+1d6

> leurs pouvoirs vont de commander à un de leurs sujet d'agir de façon intelligente, de rendre un animal parfait ou d'en lever des armées pour aller lutter contre une menace quelconque, ils peuvent à volonté accorder à un mortel les facultés des animaux dont ils sont l'archétype et l'essence...

Animation des morts

Permet d'animer un ou plusieurs cadavres d'un simulacre de vie.

-20% par mort relevé au delà du premier, ils continuent à se décomposer (*et même s'ils sont animés magiquement ils risquent dans certains cas d'être nécessaire de les faire tenir en un seul morceau en les rafistolant un peu* ☺).

Un critique est nécessaire pour conjurer un spectre... Pour celui-ci il faudra probablement une lutte de POU pour le décider à obéir.

Longue vie

Il existe plusieurs façons artificielles pour le sorcier d'accroître sa durée de vie :

- **Boire le souffle** : peut être la plus simple de toutes consiste à s'approcher des nourrissons non encore sevrés et à absorber leur essence vitale durant leur sommeil. Le sorcier augmente ainsi son espérance de vie de un an mais ne stoppe en rien les effets du vieillissement (*apparence altérée, perte de caractéristique et de compétences...*).
- **Autophagie** : le personnage dévore une partie de lui-même (*1d6 points de dégâts, -1d10 de SAN*), et contre le sacrifice de 1 point de caractéristique entame une tranche de 2d12 mois où son corps ne vieillira plus.
- **Raffiner son essence** : en pratiquant une ascèse sévère, le personnage peut se plonger dans une sorte de stase qui ralentit son métabolisme, le faisant vieillir près de deux fois moins vite (*chaque année passée à le pratiquer - réussie ou non - rajoute 1 au jet de dé cumulativement*). Cette technique très astreignante réclame près d'une demie journée quotidienne (*cela remplace +/- le sommeil*) passé en méditation.
- **Voler la vie** : plus dangereux mais aussi plus efficace consiste à drainer la force vitale de sa victime lors d'un rapport amoureux (*ou toute autre méthode non directement létale et impliquant une proximité charnelle et la réussite d'une lutte de POU*) et permet au personnage de rajeunir d'1D10 ans (jusqu'à POU/2) tandis que la cible vieillit d'autant. Chaque échec nécessite de lancer 2d6 : si le personnage obtient moins que le total de ses échec cumulés il prend 1d100 ans.
- **Bains de sang** : en plongeant son corps durant quelques heures dans le sang de plusieurs victimes saignées à mort, le sorcier peut retrouver pour autant de semaines (*que de victimes*) l'aspect et la force de sa jeunesse (*la période ainsi totalisée réduit à chaque fois de 1d6 jours cumulables*).

LICHE

si le sorcier parvient de l'une ou l'autre de ces façons à atteindre ainsi dix fois son espérance de vie normale (5xCON) il devient une créature morte vivante d'une grande puissance (!?!).
Caractéristiques du sorcier au moment de sa transformation+1d6, invulnérable aux armes non magiques, insensible à toute attaque affectant l'esprit et réussit automatiquement toute lutte de POU défensive, insensible au passage du temps, et aura de peur (10 m, *lutte de POU pour ne pas s'enfuir, se cacher, gémir, etc.*), reste prostré dans un sommeil magique durant les heures diurnes.

NOUVELLE COMPETENCE

COM/ Hypnose, base 0% + bonus (INT+POU : min. 32)

Le personnage après 2d6+/- ajust CHA minutes (*0 ou moins signifie que le personnage est capable de l'accomplir en croisant le regard de sa victime*) passée à focaliser au calme l'attention de son interlocuteur (*parler, agiter un bidule, fixer dans les yeux, chanter, etc.*) peut lui implanter diverses suggestions ou plonger aux tréfonds de son esprit pour y réveiller d'anciens souvenirs, lui inculquer des ordres, etc. Pour se faire il faut quand même que le personnage puisse être compris de son interlocuteur (*ie : parler la même langue, avoir le temps et pouvoir être entendu*)... La cible a droit à un jet de POUx5 pour résister à l'hypnose si elle le souhaite, ou INTx5 pour lutter contre les suggestions ainsi imposées.