

QADD et l'Malin

Règles additionnelles n°2 avec risques de plagiat

1) Le démonologue, nécromant, goétien ou invocateur

Comme son nom l'indique, la démonologie est l'art d'évoquer et de traiter avec les démons. Ce terme est partiellement inclus dans la **goétie** qui est une forme de magie ayant recourt à l'aide des mauvais esprits.

Les démonologues sont donc des sorciers qui tirent tous leurs pouvoirs de **pactes** qu'ils passent avec les démons qu'ils invoquent. À la différence des sorciers ou des prêtres, rares sont ceux qui peuvent bénéficier de l'organisation d'une académie de magie, à l'exception notable du royaume de Krarth et de certaines confréries obscures d'Erevorn. Le premier travail de l'apprenti démonologue est donc de se mettre en quête d'un **maître**, auprès duquel il devra se faire accepter. Ceci fait, le maître a toute liberté pour décider sous quelle forme sera effectué le paiement de l'apprentissage. La philosophie du maître, rarement altruiste, impose très souvent à l'apprenti d'accomplir des tâches ingrates ou de rechercher des objets complexes à dénicher. En contrepartie, il acquiert une débrouillardise et une perspicacité que peuvent difficilement atteindre les sorciers et autres rats de bibliothèques. On peut également relever une autre spécificité du nécromancien : sa magie est **expérimentale** et **hasardeuse**, bien que **puissante**. Rien n'est certitude, tout n'est que potentialité ; on reconnaît ici la nature même des entités chaotiques avec lesquelles il est amené à traiter.

La magie goétique s'exprime sous deux formes :

- Les **rituels d'évocation** et d'**asservissement** des démons.
- Les sortilèges de **nécromancie**.

De manière générale, les règles concernant la magie des sorciers sont applicables aux sorts de nécromancie des démonologues. Ceci est faux en ce qui concerne leurs rituels d'évocation et d'asservissement, qui sont très différents et qui

seront détaillés plus bas. En revanche, les règles du chapitre concernant les points de Su, les armures et les armes sont rigoureusement identiques pour le démonologue.

Le grand intérêt que montre l'invocateur à l'encontre des démons et des autres entités chaotiques est souvent très mal perçu par le reste de la population, à moins que celle-ci ne soit elle-même vouée au Chaos. En réaction, le démonologue développe souvent un **caractère asocial** et individualiste, se traduisant par un alignement généralement chaotique, exceptionnellement neutre. Bien que certains ne soient pas foncièrement mauvais, il faut bien admettre que la **malignité** de la grande majorité des démonologues dépasse de loin tout ce que l'on peut rencontrer chez les autres lanceurs de sorts, à l'exception peut-être des prêtres du Chaos.

Création d'un démonologue

Carte d'identité :

Archétype : sorcier

Métier : démonologue, nécromant, goétien ou invocateur

7 points de création (et non 9) à placer, comme pour un sorcier « classique », car l'invocateur possède un trait de Su, ainsi que deux autres : Ass et Dém.

Non combattant comme le sorcier, il subit les mêmes restrictions.

Pour les d'armes : SC+1 maximum, sauf bonus magiques.

Pour les protections : -2 au mieux sauf « malus » magique supplémentaire.

On crée un **invocateur** de la même façon que les autres personnages de **QADD / SIC**, donc il faudra se référer à ces règles. La seule différence réside dans le fait que les démonologues possèdent un nouveau **trait**, appelé **Surnaturel (Su)** (Eldritch en VO). Ce score est égal à **5 fois** l'attribut **Méninges** du personnage.

Su = 5 x Mé

Un PJ avec 2d en Mé aura un trait de Su égal à 10.

Les invocateur **dépensent** les points de ce trait pour lancer des sorts et mener à bien leurs rituels.

Asservissement :

Le goétien dispose d'un trait appelé **Asservissement** (Ass), qui ne peut s'accroître qu'au changement de niveau si les attributs qui le composent évoluent également, à la manière du SC. Pour calculer l'Ass, on utilise d'ailleurs les mêmes règles personnelles de bonus/malus de +/- 1 ou +/-2 que celles pour le calcul du Sc (voir le supplément QADD neuf ! chapitre 2.a) et ce trait est déterminé ainsi :

$$\text{Ass} = (\text{Mé} + \text{Pr} + \text{Dém} + \text{Niv}) / 4$$

Un nécromant de niveau 3 avec les attributs suivants, Mé 3d, Pr 2d, Dém 2d, aura un trait d'Ass de 3d-2.

Démonologie (Dém):

Ce trait fait partie des compétences apprises lors de la formation du démonologue. Il représente toutes les **connaissances** théoriques liées aux Enfers, à leurs habitants et aux runes de pouvoirs qui permettent de les invoquer et de les contrôler. Ce trait ne peut être choisi par aucun autre métier ou archétype de personnage, à moins que le MJ n'en décide autrement. L'invocateur part avec un **score de base** de Dém égal à **1d** qui peut encore bénéficier d'un avantage de talent (démonologie). Il peut ensuite être accru, comme les autres traits et attributs, grâce aux **points d'augmentation** lors du passage de niveau. Ceci se traduit dans le jeu par la lecture de traités et de compendiums de goétie, ce qui demande un certain temps d'étude. Ce trait concerne tout ce que le sorcier connaît sur les démons, la chance qu'il a de reconnaître telle ou telle engeance particulière, d'estimer le cercle d'un démon... Elle simule également le nombre de **runes de capacités spéciales** que le démonologue connaît et qu'il peut utiliser lors d'un asservissement. Le nombre de runes de capacités connues par un invocateur est d'une par tranche d'un point au-dessus de 2 en démonologie. Ainsi, un invocateur ayant 5d en démonologie connaîtra trois runes de capacités spéciales. Elles peuvent être tirées au hasard (sur la table des capacités des hellions) ou décidées par le MJ en accord ou non avec le joueur.

Sorts connus :

Un personnage de 1^{er} niveau débute avec **un sort de niveau 1, un rituel d'évocation d'une entité de 1^{er} cercle et le rituel d'asservissement de la même créature.**

Avantages ou talents possibles :

En tant que sous-classe de l'archétype sorcier, il part avec 4 points d'avantages ou de talents et un désavantage de talent (-2)

Exemples d'avantages :

- Petit laboratoire d'alchimie et salle d'invocation dans une pièce dédiée de son logement, avantage +2.
- Lié à une confrérie de nécromants ou au milieu religieux chaotique local, ce qui lui donne accès à un réseau d'informateurs, de revendeurs, de fournisseurs, un hébergement dans les cités importantes, mais également des devoirs envers le culte ou la confrérie, et des ennemis au sein des autorités laïques, religieuses loyales et des inquisiteurs. (+2).
- Couverture : le nécromant possède une couverture tout à fait « respectable » de sorcier, d'enchanteur, d'apothicaire ou d'alchimiste par exemple. Il a le droit de choisir un sort qu'il sait lancer ou une potion qu'il peut créer. Cela correspond peut-être aux restes d'une orientation de jeunesse avant de choisir la voie goétique, à moins que ce ne soit une adaptation après coup afin de passer sous les radars de l'inquisition et de la Loi (+2).

Exemple de talents de métiers :

Jusqu'à 2 talents maximum (bonus de +1 à +4) à choisir parmi les exemples suivants, en prenant sur les 4 points à répartir entre avantages et talents, sans oublier un désavantage (-2) dans un domaine éloigné de la sorcellerie :

Alchimie, démonologie, lecture/écriture, langue ancienne (à choisir), langue étrangère (à préciser), religion, plantes, poisons, etc.

Augmentation :

Quand le démonologue atteint un nouveau niveau N, il a le droit d'apprendre N sorts ou rituels supplémentaires tirés des listes de sorts et de rituels des niveaux 1 à N.

En atteignant le niveau 3, un invocateur gagne 3 sorts ou rituels qu'il peut choisir parmi ceux de niveaux 1, 2 et 3. Par exemple, il pourrait apprendre le sortilège Cauchemar (niv. 3), le rituel d'évocation des hellions de 3^e cercle et celui d'asservissement des hellrots (2^e cercle).

Les rituels

Ces derniers prennent plus de temps qu'un simple sortilège et se rangent en deux familles : les rituels d'évocation et ceux d'asservissement

L'évocation

C'est le rituel d'appel des entités chaotiques dans le but d'obtenir d'elles l'accomplissement d'une ou plusieurs **faveurs** ou **vœux**. Ces entités sont regroupées en **cercles**, qui correspondent à leur niveau, et qui tiennent compte de leur puissance et de leur dangerosité. Ce que nous appelons couramment démon regroupe en fait de nombreuses créatures dont les principales sont les hellions, les fossoyeurs, les hellrots, les balrogs, les pazuzus et les sufriades décrits ci-dessous.

Le processus d'évocation

Ce long travail incantatoire se solde par l'apparition de la créature évoquée et par la tentative de contrôle du démonologue sur cette dernière. Toute interruption du rituel, de quelque nature qu'elle soit, oblige le ou les invocateurs à tout reprendre depuis le début.

Les préparatifs

L'évocation débute par les préparatifs usuels. Le démonologue trace à la craie, au sang ou au fusain, un **pentacle** au centre duquel sera placé une **vasque** remplie d'huile. Des **mots de pouvoir** sont disposés à différents endroits du pentacle, suivant le type de créature appelée. L'**encens** ou des herbes aromatiques sont brûlés dans la vasque et le sorcier procède, si nécessaire, à un **sacrifice** animal, voire humanoïde. Ces préparatifs indispensables prennent environ 10 min.

Les pentacles et les symboles sont les mêmes pour toutes les créatures appartenant à la même race ou au même cercle chez les hellions. Si le démonologue désire évoquer deux entités à la suite qui sont de races ou de cercles différents, il pourra garder le même pentacle mais devra changer les symboles et les mots de pouvoirs, ce qui lui prendra environ un tour (2 min).

L'incantation

Ensuite, le démonologue passe à l'incantation proprement dite qui prend (d + Cercle ou Niv. du démon) rounds.

Au bout de ce laps de temps, le démonologue doit réussir une **MEP en opposition de Mé contre le cercle de l'entité**.

Ce jet est accompagné, quelle que soit sa réussite, d'une dépense de points de Su au moins égale au cercle ou niveau de la créature appelée. Chaque point supplémentaire dépensé confère à l'incantateur un bonus cumulatif de +1 à sa MEP de Mé mais rallonge l'incantation d'un round.

Si le jet d'incantation donne un désastre (voir plus bas, chapitre 3. b), la créature appelée n'est pas du cercle choisi par l'invocateur. Ce dernier s'est trompé dans l'exécution du rituel et a ouvert une brèche à une entité beaucoup plus puissante et dont le cercle est supérieur d'un demi-dé à celui escompté.

Si le jet d'incantation est un échec simple, rien ne se produit et le sorcier a dépensé ses points de Su en pure perte.

Une réussite simple implique l'apparition au centre du pentacle d'un représentant du cercle et de la race choisie, dont les traits et les pouvoirs sont à déterminer aléatoirement.

Une prouesse (voir plus bas, chapitre 2. b) exempte le sorcier de la procédure de contrôle, ainsi que d'une dépense supplémentaire de points de Su lors de l'exécution de la première faveur (voir plus bas).

Le contrôle de l'entité

Cette phase délicate clôt tout le rituel et détermine la réussite ou non de ce dernier. Une fois la créature apparue, le goétien doit à nouveau réussir une MEP en opposition de Mé contre le cercle/niveau de la créature appelée.

Il doit à nouveau dépenser des points de Su, mais moitié moins que lors de l'incantation, soit en nombre égal au cercle de l'entité divisé par 2 (arrondir au chiffre supérieur). Dans le cadre du contrôle, dépenser un nombre plus important de points de Su n'apporte aucun bonus au lancer. En revanche, le **sacrifice** d'une créature humanoïde donne un bonus à la MEP du démonologue égal à son total de Mé, voire de Mé+3 points si la victime est une vierge ou un enfant.

Si le contrôle échoue, l'officiant principal (voir évocation de groupe) est pris pour cible par l'entité.

Si le contrôle est réussi, la créature doit exécuter un **vœu** choisi par le démonologue, dès lors qu'elle en est **capable** et que ce souhait comporte une notion de **durée déterminée**, comme par exemple « tue cette personne », « apporte-moi une arme », « transporte-moi jusqu'à ... », « défends-moi jusqu'à ce que cet adversaire (présent) soit mort ou en fuite », etc.

Un souhait tel que « Protège-moi jusqu'à ma mort. » est irrecevable car il peut durer des années, voire des décennies.

Il faut également prendre garde à ce que le vœu soit **correctement formulé** et qu'il ne comporte pas une ambiguïté que le démon pourrait exploiter. Un ordre tel que « Fournis moi une épée » pourra très bien se conclure par le vol de l'arme que détenait un compagnon du démonologue, alors que ce dernier se trouve en plein combat...

Une fois le souhait accompli, le démonologue peut choisir de libérer le démon, qui rejoindra son plan, ou de faire accomplir à ce dernier une nouvelle tâche. Dans ce cas, il devra à nouveau réussir une phase de contrôle avec dépense de points de Su. En cas d'échec, le démon ne s'en prendra à l'évocateur que si ce dernier réalise un désastre (voir plus bas) ou s'il constitue une source quelconque de mécontentement pour l'entité (à l'appréciation du MJ).

Évocation de groupe

Des démonologues peuvent choisir de s'unir afin d'accroître les chances de réussite d'une évocation. Pour ce faire, ils se tiennent **en cercle** tout autour du pentacle et choisissent une personne qui mènera le rituel et que l'on appellera **officiant principal**. Ce dernier, lors du jet d'incantation, a droit à un bonus égal au nombre de démonologues qui l'assistent durant l'évocation, si toutefois ils connaissent le rituel. La dépense de points de Su peut également être divisée entre les différents nécromants présents, sous réserve qu'ils connaissent le rituel et que l'officiant principal perde au moins un point de Su. Lors de la phase de contrôle, il ne lui est plus octroyé de bonus et il est le seul à subir le coût de la dépense de Su.

Évocation de plusieurs créatures de même classe et même race

L'invocateur ne peut appeler plusieurs créatures de même classe et de même race que si leurs cercles additionnés ne dépassent pas le niveau du démonologue.

Le rituel prend alors un temps équivalent à celui de l'évocation d'une unique créature, mais le sorcier ou l'officiant principal subit un **malus cumulatif de -1** à sa MEP en opposition Mé/Cercle, pour chaque créature supplémentaire, après la première, durant les phases d'incantation et de contrôle. Il doit effectuer un unique jet d'incantation pour le groupe d'entités, mais un jet de contrôle séparé pour chaque entité. Elles arrivent alors toutes en même temps au centre du pentacle et, s'il échoue plusieurs fois au test de contrôle individuel, il devra se défaire de ce même nombre de démons.

L'asservissement

Ce processus, **long et dangereux**, consiste à s'assurer l'aide d'un démon pour une **durée plus importante** que celle correspondant à l'accomplissement d'un vœu. De ce fait, l'asservissement est beaucoup plus complexe. Pour l'évocation simple, le sorcier ne faisait qu'ouvrir une brèche dans le plan démoniaque, brèche par laquelle apparaissait le premier représentant de la race et du cercle choisis. À l'inverse, dans le cas du rituel d'asservissement, le nécromant peut choisir le type et les caractéristiques exactes de l'entité qu'il désire appeler, ainsi que la plupart de ses pouvoirs. Pour des hellions cependant, qui représentent la majorité des démons asservis, le sorcier a le droit de choisir certaines des capacités spéciales de l'entité à asservir s'il connaît les runes appropriées. Pour savoir quelles sont les capacités spéciales dont le démonologue connaît les symboles, il faut se référer au talent **démonologie** (voir plus bas). Sinon, il laisse le hasard faire son travail.

Processus d'asservissement

Certaines phases de ce processus sont identiques à celles d'une évocation simple.

Le réceptacle

Le sorcier doit tout d'abord trouver un **réceptacle** pour le démon. La plupart du temps, ce dernier est fait de fer (arme, anneau, amulette, armure...) car ce métal réduit les risques d'insoumission de la créature. Le démonologue doit alors graver différents symboles et **runes** suivant le cercle et les capacités de l'entité, mais parmi lesquels on trouve toujours la rune du chaos (☉). Les gravures prennent entre 6 et 12 heures.

Le pentacle

Le démonologue doit tracer le **pentacle**, au centre duquel apparaîtra la créature, auquel il rajoute **6 runes** définissant la forme, le cercle et certains pouvoirs de celui qu'il va appeler, à condition qu'il les connaisse et que le cercle n'excède pas son propre niveau.

Au centre du pentacle, il rajoute le **réceptacle** ainsi que la **vasque** à huile où il jette diverses plantes aromatiques et magiques. Ce travail préliminaire, comme pour les évocations simples, dure environ 10 minutes.

L'incantation

Le démonologue commence alors la phase qui prend le plus de temps dans toute la procédure

d'asservissement. La durée d'incantation, en minutes, est égale au cercle de l'appelé multiplié par 10. À la fin de ce laps de temps, le sorcier doit réussir un **jet d'incantation** (voir le processus d'évocation). Les effets d'un désastre, d'une réussite et d'une prouesse ainsi que les dépenses en points de Su sont identiques à ceux de l'évocation simple.

Les effets d'un échec simple sont eux légèrement différents :

La créature n'apparaît bien sûr pas et le démonologue doit abandonner tout espoir d'asservir ou même d'évoquer un démon du même type avant une durée connue par le MJ seul (3D6 jours) ; ce qui ne l'empêche pas de tenter d'asservir un autre type de démon avant cette date ou un hellion de cercle différent.

L'asservissement

C'est alors que débute la phase la plus dangereuse, celle de l'asservissement proprement dit.

L'invocateur dispose d'un trait appelé **Asservissement** (Ass), qui ne peut s'accroître qu'au changement de niveau si les attributs qui le composent évoluent également, à la manière du SC. Pour calculer l'Ass, on utilise d'ailleurs les mêmes règles personnelles de bonus/malus de +/- 1 ou +/- 2 que celles pour le calcul du Sc (voir le supplément QADD neuf ! chapitre 2.a) et ce trait est déterminé ainsi :

$$\text{Ass} = (\text{Mé} + \text{Pr} + \text{Dém} + \text{Niv}) / 4$$

Le nécromant doit alors réussir une MEP en opposition d'Ass contre le cercle / niveau de l'entité.

Le démonologue subit des **malus** cumulatifs de -1 à -3 à son Ass suivant les **capacités** particulières demandées par l'invocateur et certains autres facteurs :

- Le réceptacle n'est pas en fer : -1
- Le démon a la capacité Cape : -3
- Capacité attaque surprise : -1
- Capacité Cécité : -1
- Capacité Pétrification : -2
- Capacité Régénération : -1
- Capacité Détection de l'invisibilité : -1
- Capacité Polymorphe : -2
- Capacité Cracheur de feu : -2
- Capacité Sommeil : -1
- Capacité Passage astral : -2

Après ce tirage, l'invocateur doit dépenser un nombre de points de **Su** égal au **cercle** de la créature, soit le double de la dépense d'une évocation simple.

- Un échec lors du jet d'asservissement engendre la colère de la créature, qui peut s'exprimer sous différentes formes (agression, tentative de possession, malédiction...), avec un combat inévitable si le démonologue a réalisé un désastre (voir plus bas).

- La réussite signifie que le rituel d'asservissement a été mené à bien et que le démon est lié au sorcier, enfermé dans son réceptacle.

- Si le démonologue effectue une prouesse, la dépense de points de Su décrite plus haut est réduite de moitié.

Après chaque vœu demandé à la créature, le MJ doit réussir un **tirage de fidélité** : c'est une MEP en opposition d'Ass contre le cercle / niveau de l'entité. Dans cette MEP, l'invocateur ne subit plus de malus lié aux capacités spéciales du démon (comme lors de la phase d'asservissement de départ). En cas d'échec, l'entité se libère du nécromant et de l'asservissement, et rejoint sa sphère. Il peut, si le MJ le désire, s'en prendre à son ancien maître ou à ses compagnons avant de disparaître s'il estime avoir été humilié. Cela arrive obligatoirement en cas de désastre au tirage de fidélité.

Notes

Le rituel d'asservissement est exécuté par **une unique personne**. L'invocateur ne peut donc pas acquérir de bonus au lancer s'il est secondé par d'autres démonologues. Pas plus qu'il ne peut dépenser plus de points de Su qu'il n'est nécessaire afin d'augmenter ses chances de réussites. Le bonus dû à un éventuel sacrifice subsiste néanmoins.

Il est également impossible d'asservir plus d'un démon, quel qu'en soit le type, dans le même réceptacle et **on ne peut porter qu'un seul réceptacle à la fois**. Si le sorcier en porte plus d'un, ne serait-ce que pour un court instant, la tension entre les démons devient si forte qu'ils se matérialisent et commencent à se combattre. Le vainqueur fait alors disparaître le plus faible et risque ensuite de s'en aller à son tour, non sans avoir exprimé son mécontentement. Pour éviter cela, le nécromant doit réussir une MEP en opposition d'Ass / cercle avec un malus de -3.

Types d'asservissements particuliers

Arme démon

On peut asservir un démon dans une arme, qui alors sera considérée comme **magique**, mais **sans bonus de SC**. L'arme peut alors combattre toute seule ou dans les mains de son utilisateur avec les scores de SC de l'entité. Les dommages portés à l'arme par les adversaires sont à retirer des PV du démon, en retranchant sa protection s'il en possède

une. De plus, toutes les capacités spéciales du démon sont applicables à l'arme, exceptés :

- Sortilège de cécité (sorcier niv.7)
- Ailes
- Attaque surprise
- Hypnose
- Regard pétrifiant
- Sommeil

Chaque fois que la créature combat dans l'arme ou utilise un de ses pouvoirs ou talents décrits plus haut, on considère qu'il a accompli un vœu et le PJ doit effectuer un tirage de **fidélité**. Un combat entier en tant qu'arme démon est considéré comme une faveur (ou vœu). Le fait même d'être une arme magique est une conséquence de la nature de la créature et n'est pas considéré comme une capacité ou l'effet d'un vœu. Le joueur ne doit donc pas, dans ce cas précis, effectuer de lancer de fidélité si son personnage manie lui-même l'arme.

Armure démon

On peut asservir un hellion à une armure qui acquiert alors le **score de protection** de ce dernier, s'il est plus avantageux que celui de l'armure. De plus, si le démon possède la capacité d'insensibilité aux armes non magiques, le porteur bénéficiera également de cette protection particulière. Dans tous les cas, porter une armure démon et bénéficier passivement de sa protection n'est pas considéré comme une faveur et ne nécessite donc pas de tirage de fidélité.

Bague démon

Asservir un hellion possédant la capacité de cracher du feu à une bague, c'est se munir d'un anneau dont les pouvoirs sont équivalents à ceux d'un **anneau de boule de feu**. Les dommages sont d'1d, à portée proche, par tranche de 2 Su dépensée par l'hellion.

Chaque fois que l'hellion utilise ce pouvoir, le MJ doit effectuer un lancer de **fidélité** et suivre la procédure habituelle.

Pour un hellion qui possède la capacité de téléportation, la bague peut être considérée comme un **anneau de téléportation** avec le sort de niveau 4 de sorcier. La portée de cet effet dépend du nombre de points de Su dépensés par le démon à la demande de son porteur. À nouveau, après chaque téléportation, le PJ devra réaliser un tirage de fidélité pour le démon.

On peut multiplier les exemples avec les capacités telles que **l'invisibilité**, la **régénération**, la **vision des êtres invisibles** ou le **polymorphisme** en reprenant la même procédure en ce qui concerne la fidélité.

D'autres types d'asservissement sont possibles et avec d'autres réceptacles.

Hériter d'un réceptacle

Lorsque le sorcier qui a assujetti un démon meurt ou perd simplement son réceptacle, le démon asservi reste dans celui-ci. Dès qu'une nouvelle personne s'en porte acquéreur, la créature tente de posséder celle-ci et/ou de se libérer. Pour ce faire, l'entité doit réaliser une MEP en opposition cercle / Pr du nouveau porteur. En cas d'échec, le nouveau propriétaire a le droit d'utiliser tous les pouvoirs du démon et dans les mêmes conditions que le démonologue qui l'a asservi. Il doit cependant passer 1D6 mois à étudier le réceptacle, à moins que l'entité prisonnière ne lui en explique l'utilisation (cas rarissime). En cas de victoire de l'entité, celle-ci peut décider de tuer son porteur éphémère avant de s'enfuir, ou de s'amuser un peu avec elle en la poussant à réaliser des actes étranges, retors et souvent malfaisants, voire atroces.

Sortilèges de nécromancie

En plus des rituels d'évocation et d'asservissement, le démonologue possède un **nombre limité de sorts** dont le fonctionnement, les malus, les durées d'incantation, les récupérations de points de Su et les règles générales de sorcellerie sont identiques à ceux des sorciers. Ces sorts sont en majorité des enchantements de nécromancie. Leur coût de base en Su est égal à leur niveau, mais la dépense peut être multipliée si le nécromant désire prolonger l'effet du sortilège.

Niveau I

Appeler les esprits : durée : 1 tour (prolongeable avec nouvelle dépense de Su).

Contraint le fantôme d'une personne que le nécromant a tué à se manifester. L'esprit apparaît durant toute la durée du sort et refait les gestes qu'il a accompli 1d rounds avant sa mort. En tant qu'être immatériel, il ne peut être touché par aucun objet, ni causer de tort physique.

Niveau II

Conjuration des morts : durée : 1 tour (2 min) (prolongeable ou ré-activable).

Ce sortilège crée une zone de 2 mètres de rayon qui se déplace autour du nécromant. Celle-ci affecte tout mort vivant d'un SC égal ou inférieur au Niveau du lanceur jusqu'à concurrence de ce niveau : un invocateur de niveau 4 peut tenter de repousser 2

squelettes de SC 2d. Le démonologue peut néanmoins décider d'effectuer une dépense ultérieure de points de Su, si de nouvelles créatures apparaissent. Tout mort-vivant de niveau adéquat qui pénètre cette zone subit une attaque magique de la part du démonologue (MEP en opposition de Mé du goétien contre le SC du monstre) qui, si elle porte, l'empêche d'approcher le nécromant pour la durée du sortilège. Attention, si l'attaque magique échoue contre un non-mort, aucune dépense supplémentaire de points de Su ne pourra permettre de le contrer. Il faudra utiliser un autre sortilège, ou des moyens physiques et brutaux.

Conjuration des démons : Voir le sort précédent, mais les créatures visées sont des démons : hellions, hellrots, pazuzus, fossoyeurs, etc.

Niveau III

Cauchemar : durée : 1 tour (prolongeable). Portée : illimitée (nécessitant un lien). Sort de contrôle.

Inflige à la victime un horrible cauchemar dont le déroulement est à l'appréciation du nécromant. Il contraint la personne à se réveiller en sursaut. Ce sort ne peut être lancé que si la victime dort. À son réveil, cette dernière doit réussir un jet de stress (voir chapitre 3. c) contre le niveau du goétien ou elle risque de se voir affubler d'une maladie mentale. La portée du sort est illimitée, tant que le nécromant possède un lien physique avec la victime (cheveux, ongle, objet qui a longtemps été en possession de la victime, ...). Sans ce lien, le sort est inefficace.

Niveau IV

Asservissement des esprits : durée : 1 tour (prolongeable avec nouvelle dépense de Su). Portée : proche.

Permet de se faire obéir de tout esprit, fantôme ou spectre de SC inférieur ou égal au niveau du nécromant. Pour ce faire, le démonologue doit réussir une MEP en opposition Mé / SC de l'esprit. Pour les fantôme, considérez qu'ils ont un SC égal à la moitié du niveau de leur vivant.

Niveau V

Évoquer un fantôme : durée : 1 tour (prolongeable). Permet de convoquer un fantôme afin qu'il réponde sans détour à diverses questions posées par le nécromant. Le démonologue ne peut invoquer un fantôme si ce dernier est de niveau ou SC supérieur à son propre niveau. Les questions ne pourront concerner que la vie passée du fantôme et ses réponses seront exactes si le goétien réussit pour

chacune une MEP en opposition Pr/niveau du fantôme (soit la moitié du niveau de l'être avant de mourir). De plus, tout échec lors d'une invocation interdit au nécromant de réessayer sur le même esprit avant au moins un mois lunaire (28 jours).

Zombie : durée : 1 tour (prolongeable). Portée : proche.

Ce sortilège de nécromancie anime un nombre de cadavres humains ou humanoïdes inférieur ou égal au niveau du démonologue. Les corps deviennent des zombies (SC et PV : 1d, voir le bestiaire ou PPR) contrôlés par le goétien. Ces créatures sont douées d'une intelligence limitée : les instructions de l'invocateur ne doivent pas excéder 6 mots.

Niveau VI

Malédiction : portée : proche. Durée : variable.

Soumet la victime à d'affreuses hallucinations (déterminées par le nécromant) jusqu'à ce qu'elle réussisse une MEP de Pr de niveau égal à la moitié de celui du sorcier. Malgré cela, chaque nuit elle fera des cauchemars aussi épouvantables que réalistes si elle échoue à sa MEP de Ch de niveau 3. Ces rêves affreux risquent d'entraîner des troubles mentaux. La seule manière d'en être débarrassés est de subir un exorcisme ou un sortilège d'annulation.

Phantasme : durée : 1 tour (prolongeable)

Le démonologue invoque le monde des ténèbres et matérialise un téléplasma qu'il façonne à son gré. Il engendre ainsi n'importe quelle créature, à condition, toutefois, que sa taille ne dépasse pas le double de celle d'un humain. Quelle que soit son apparence, le phantasme possède des caractéristiques variables selon le niveau de l'invocateur. La somme du SC et des PV de la création est égale au niveau du nécromant + 2. Un démonologue de niveau 7 pourra par exemple répartir 9 points pour créer un phantasme avec par exemple un SC de 5d et des PV de 4d.

Le déplacement du phantasme correspond à celui de son image : celle d'un humanoïde, d'un cheval, d'un aigle géant, etc.

Niveau VII

Dissolution : durée : instantanée. Portée : proche. Sort de contrôle physique.

Le nécromant désintègre le squelette de la victime qui s'effondre à terre, en un amas de chairs frémissantes. Survivre à cette expérience horrible impose de jeter un jet de stress au niveau du nécromant (voir chapitre 3.c). La victime doit réussir une MEP en opposition Ca / Mé du nécromant. Si le

sort n'est pas contré, la victime meurt par asphyxie après un nombre variable d'assauts. Appliquer les règles sur la noyade pour en connaître le nombre exact.

Transfert de conscience : durée : 1 tour (prolongeable). Portée : moyenne. Sort de contrôle psychique.

Permet au nécromant d'échanger son esprit avec celui d'une autre personne et de posséder son corps. Le corps du démonologue s'affaisse sur lui-même et reste sensible à tout type d'attaque. Si l'enveloppe physique du nécromant est détruite pendant le transfert, ce dernier meurt.

Niveau VIII

Anéantissement des démons : durée : 1 assaut (prolongeable). Portée : proche.

Le nécromant peut affaiblir les capacités physiques et intellectuelles d'un démon dès lors que son cercle est inférieur ou égal au niveau de l'invocateur. Sur une MEP d'opposition de Mé / SC réussie par le goétien, l'entité infernale voit ses tirages amputés d'un malus égal à 1 plus la moitié de la marge de réussite du jet. Sur une prouesse (voir chapitre 3. b), le démon est totalement anéanti ou renvoyé dans son plan.

Exemple :

Si le nécromant obtient 32 à son tirage de Mé et le MJ 19 pour son hellion, la marge de réussite est donc de 13 ; sa moitié est ramenée à 7 en arrondissant. L'hellion verra toutes ses MEP réduites de -8.

Réincarnation : portée : contact. Permanent.

Grâce à ce sortilège, tout personnage dont la mort remonte à moins d'une semaine se réincarne dans le corps d'un autre. Pour que la Réincarnation puisse opérer, la victime dont le corps accueille l'âme du défunt doit être assommée ou endormie, ce qui l'empêche de s'opposer au sortilège (sauf objet magique porté).

Ce dernier garde ses scores de Ca, Ra et Ad mais les autres traits, les talents et avantages qui en découlent seront celles du personnage réincarné. À la différence d'une amulette de captation, ce sortilège n'évacue pas l'âme de la victime, qui demeure dans le corps sous une forme assoupie. En période de confusion mentale (quand le personnage réincarné est sous l'emprise d'un sortilège de contrôle ou d'attaque), l'âme assoupie se réveille et tente de reprendre possession de son corps. Dans de telles circonstances, le personnage réincarné doit effectuer une MEP en opposition Pr/Pr. S'il manque son lancer, l'âme de sa victime reprend ses droits et l'âme du personnage prend à son tour une forme

assoupie. Seuls les sortilèges d'annulation de la magie sont en mesure de détruire l'âme assoupie.

L'avantage de la Réincarnation est qu'elle permet de rendre vie à un personnage dont le corps a été détruit. Toutefois, en plus des inconvénients déjà présentés, il existe un risque que l'âme réincarnée ne soit pas celle du personnage défunt. Cela se produit sur un désastre (voir chapitre 3. b). En effet, en lançant le sortilège, on invoque le Monde des Morts ; cet appel peut être entendu par toutes sortes d'âmes, et il se peut qu'un esprit étranger y réponde...

Réveil des morts : durée : 1 tour (prolongeable). Portée : proche.

Le nécromant réveille tous les cadavres enterrés dans un périmètre de 10 m, aussi bien les humains que les animaux, à condition que la mise en terre remonte à plus d'un mois lunaire (28 jours). Ces morts vivants servent de gardes du corps ou accomplissent des tâches simples, mais leur durée de « survie » est déterminée. L'état de conservation des morts vivants est variable ; les humains réveillés possèdent les valeurs d'un squelette (SC 2d, PV 1d). En ce qui concerne les animaux ramenés à la vie, leurs traits sont égaux à la moitié de ceux qu'ils avaient de leur vivant.

Chance d'apparition des Morts Vivants :

Cimetière et champ de bataille : 95 % ; Ruines, catacombes : 60 % ; Autres : 30 à 10 %.

Lorsque le sortilège vient à expirer, les cadavres tombent définitivement en poussière.

En cas de prouesse (cf. chapitre 3. b), ce sort devient définitif et les morts vivants, humains ou animaux, suivent et obéissent au goétien jusqu'à leur destruction.

Niveau IX

Animation des squelettes : portée : proche.

Le nécromant anime jusqu'à 6 squelettes d'adversaires qu'il a lui-même tués. Les anciens pouvoirs ou attributs des personnes ainsi ranimées n'entrent plus en ligne de compte. Les squelettes possèdent donc tous les mêmes valeurs : SC : 2d, PV : 1d. Ces morts vivants, créatures sans âme ni intelligence, sont asservis à la volonté du nécromant et le suivent jusqu'à ce qu'ils soient anéantis.

Maître d'armes : durée : 1 tour (prolongeable)

Le nécromant invoque l'apparition d'un guerrier qui combat à ses côtés pour la durée du sortilège. Le maître d'armes est revêtu d'une cote de mailles (Protec -6, mouv -1) et manie une hache à 2 mains (+2), toutes deux magiques. Ses traits sont les suivants :

Ca 6d, Ad 5d (-1*), Ra 4d (-1*), Mé 3d, Ch 3d, Pr 3d, SC : 4d+6 (*) PV : 6d
(* ces totaux tiennent compte de l'équipement magique).

Lorsque le sortilège prend fin, le maître d'armes retourne dans l'univers parallèle d'où il a été appelé. Là, ses blessures sont miraculeusement soignées dans l'attente d'une nouvelle invocation. Le goétien ne peut matérialiser le maître d'armes qu'une seule fois par heure. Cependant, celui-ci existe dans plusieurs sphères et peut ainsi être appelé en même temps par deux nécromants différents. Mais si le maître d'armes est amené à combattre son double, les deux parties se réunissent en une seule, affranchie du contrôle des démonologues. Le maître d'arme saccage alors l'endroit où il se trouve avant de disparaître.

Mort : portée : moyenne. Attaque psychique.

Permet d'embraser une victime si l'invocateur réussit une MEP en opposition de Mé contre le SC ou le niveau de la cible. Celle-ci ne peut être de niveau ou de SC supérieur au niveau du nécromant. La victime du sort commence à se couvrir de cloques qui lui infligent un demi-dé de dégâts. À l'assaut suivant, ses vêtements commencent à fumer et elle subit la même perte de PV, sans aucune aide possible de son armure, même magique. À partir du troisième assaut, la victime s'embrase et perd 1d PV par round. Il est impossible d'éteindre ce feu, sauf utilisation d'un sort d'annulation ou d'antimagie de niveau approprié car il s'agit d'une combustion spontanée qui se déclenche à l'intérieur même du corps de la victime.

Niveau X

Dédoublement : durée : permanente. Portée : indéterminée.

Pour créer le double d'une personne de sa connaissance, il faut d'abord en fabriquer un effigie d'argile mêlée de son propre sang. Ce sang, utilisé pour des pratiques occultes, ne peut être reconstitué par l'organisme. Le total de PV du nécromant est donc définitivement amputé de 2 points et son score de Ca subit un malus constant de -1. Après avoir modelé la statuette, le magicien prend un objet personnel de l'être qu'il désire dédoubler (une cape, un chapeau ou une dague font l'affaire). Une fois en possession de cet objet, l'invocateur est en mesure de lancer le sortilège. L'exacte réplique de la personne visée apparaît alors. Le double possède les caractéristiques physiques et le talent combatif de son modèle, mais non ses capacités intellectuelles, ni sa mémoire. Cet être dénué de conscience et de jugement est fabriqué pour obéir sans réserve à son

créateur. Dénué d'âme, le double ne peut pénétrer un lieu sanctifié et les miroirs ne reflètent pas son image.

Hécatombe : portée : proche.

Ce sortilège non directionnel provoque la mort instantanée de toute personne, amie ou ennemie, excepté l'invocateur, qui échouerait à sa MEP de niveau 5 de Ca dans le rayon d'action (10 m autour du lanceur). Une attaque aussi radicale exige une intense dépense d'énergie psychique qui cause la perte temporaire de d+10 PV. C'est là un tribut qu'un démonologue n'accepte de payer qu'en de rares circonstances.

Résurrection : portée : contact.

Rend la vie à toute personne morte depuis moins d'un mois lunaire et dont on peut retrouver le corps. La cible resuscitée gagne définitivement un malus de -1 dans tous ses attributs physiques (Ca, Ad, Ra, PV, SC). Le nécromant sera lui tellement épuisé qu'il ne pourra plus lancer de sort ou rituel ayant un supérieur à 4 Su pour le reste de la journée.

Transfert spirituel : durée : permanente. Portée : proche. Attaque psychique.

Permet au nécromant d'échanger, de façon permanente, son esprit avec celui de sa victime. Si cette dernière ne réussit pas une MEP en opposition de Pr contre les Mé du démonologue, elle ne pourra plus rien faire jusqu'à ce que le goétien décide de retourner dans sa propre enveloppe physique. À l'instar du sort *Transfert de conscience* (niveau 7), le corps du nécromant reste sensible aux attaques et est conscient de ces dernières, si elles se produisent.

Voler la vie : portée : proche. Attaque physique.

Sur une MEP en opposition de Mé / Ca réussie, l'invocateur soutire de l'énergie vitale à la victime afin qu'il rajeunisse. Au cours de chaque round, la victime perd 1d dans ses traits physiques (Ca, Ad, Ra et PV), ce qui fait rajeunir le nécromant d'une semaine par dé soutiré (donc à peu près un mois pour les 4 traits). La victime de ce sort se racornit, devient grisâtre et se couvre de croûtes jusqu'à ne plus être qu'une horrible enveloppe desséchée. Elle meurt lorsqu'un des 4 scores devienne nul. Si le nécromant est tué avant qu'un des traits de la victime ne tombe à 0, cette dernière survit et regagne ses totaux d'origine, non sans avoir effectué un test de stress (cf. chapitre 3. c) à un niveau égal à la moitié de celui du démonologue. En cas d'échec, la victime gagne une séquelle mentale.

2) Démons et entités ultra-planaires

Le démonologue converse et tente de contrôler différents types de démons issus des plans infernaux et des sphères abyssales. Les plus courants, nombreux et variés, sont les hellions.

Hellions de cercle C (allant de 1 à 15) :

SC : Cd à Cd+4, PV : Cd à Cd+4, Protec : - Cercle / 3, Niv. magique : C-1 ; Su : Niv. magique x 4 ; sorts connus : autant que son Cercle (s'il possède des points de Su) à choisir parmi les sorts de sorciers jusqu'à son Niv. magique ; nombre de capacités spéciales : Cercle / 3 (arrondir comme d'habitude) ; en cas de combat magique, considérer que le total de Mé du démon est de $(1 + \text{Cercle}/2)$; nombre : variable.

Un hellion de 2^e Cercle peut par exemple avoir les caractéristiques suivantes :

SC : 2d+3 ; PV : 2d+1 ; Protec : -1, Mé : 2d ; Su : 4 ; Niv. mag. : 1 ; capacité spéciale : une à tirer sur la table ci-dessous. Étant de niveau magique 1, il peut connaître 2 sorts de niveau 1.

Les hellions, entités monstrueuses du Royaume d'En-Bas, esclaves des Princes-Démons, parcourent le monde des humains pour rapporter à leurs maîtres leur lot d'âmes mortelles. Le meurtre et le crime sont leurs occupations habituelles, mais la grande distraction des hellions est de pervertir les hommes en leur promettant puissance et richesse. Ils sont les intermédiaires et les intercesseurs de Ducs du Chaos. Heureusement, les hellions choisissent comme proies des individus pervertis ; un être juste ne devrait pas être inquiété. Ces créatures peuvent se présenter sous une multitude d'aspects. Sous leur forme la moins terrifiante, ils apparaissent comme un humain souffrant de malformations, mais le plus souvent ils sont la matérialisation des fantasmes abjects des archidiabliques eux-mêmes. Ils peuvent être affublés d'un bec de corbeau, de vautour ou bien arborer une face d'insecte. Leurs membres, indifféremment vigoureux ou chétifs, sont armés de griffes, de serres ou de ventouses. Certains volent, portés par des ailes de chauve-souris ou d'aigle, d'autres rampent comme des larves à même le sol. Cette infâme procession est annoncée par une cacophonie de hurlements et de plaintes. Un être de faible constitution, qui croise une horde de hellions, subit une épouvante qui peut entraîner sa mort. Les pouvoirs de ces créatures sont aussi variés que leur apparence. Au sommet de leur puissance, ces démons font trembler l'aventurier le plus endurci. Afin de déterminer les pouvoirs d'un hellion, lancez un

d100 sur la table suivante. Si un Hellion obtient une capacité surnaturelle supérieure à son niveau magique, on estime qu'il n'est capable de l'utiliser qu'une seule fois par jour.

Capacités spéciales des hellions (d100) :

- 01-06 : Venin de Vir = Mé
- 07-09 : Sortilège de Cécité (sorcier Niv. 7)
- 10-11 : Cape (sorcier Niv. 1)
- 12-24 : Ailes de chauve-souris ou d'aigle
- 25-30 : Attaque surprise si l'hellion réussit une MEP en opposition de (Cercle+2) d contre les Mé des PJ.
- 31-40 : Crache le feu comme un sortilège de boule de feu (sorcier Niv. 2).
- 41-49 : Contagieux (choisir une maladie et sa VIR)
- 50-57 : Contact entraînant une malédiction (classique ou ridicule) en cas de réussite par l'entité d'une MEP Cercle / Pr de la victime. Voir le sort de sorcier de niveau 6 ou tirer sur les tables des appendices.
- 58-62 : Insensible aux armes non magiques
- 63-70 : Hypnose comme les vampires (voir sort de commandement, niveau 3)
- 71-77 : Change de forme à volonté (polymorphe)
- 78-80 : Regard pétrifiant comme une gorgone (pétrification, sorcier niveau 5)
- 81-85 : Récupère 1 PV par round
- 86-90 : Distingue les êtres invisibles (sort Je te vois, du sorcier, niveau 2)
- 91-95 : Sommeil (sorcier, niveau 2)
- 96-99 : Passage astral (sorcier, niveau 9)
- 100 : Selon la fantaisie du MJ

Fossoyeurs, 3^e cercle :

SC : 4d, PV : 3d, VIR des bois : de 1d+2 à 3d+2, nombre : 1 à 3.

Capacités spéciales : ailes, venimeux.

Ces créatures nécrophages et difformes possèdent un épiderme parcheminé et grisâtre, tendu à se rompre sur un corps squelettique ; leur visage cadavérique arbore en permanence le masque ricanant de la mort. Les fossoyeurs ne supportent pas la lumière du jour. Ils ne quittent leur obscure tanière qu'à la nuit tombée pour se délecter de la chair des cadavres et agresser parfois une expédition qui s'est aventurée sur leur territoire. Grâce à leurs ailes de chauve-souris, les fossoyeurs sont capables de couvrir rapidement de longues distances. Ils rôdent le plus souvent aux alentours de leurs sépultures, creusées en des lieux désertiques, mais peuvent parcourir plusieurs lieues en une nuit. Au combat, les fossoyeurs replient leurs ailes dans le dos. Il leur est ensuite difficile de prendre leur envol, puisque le déploiement de leurs larges

ails nécessite un round. Au sol, les fossoyeurs se déplacent avec peine. Ils manient fréquemment des lances qu'ils utilisent en vol contre des adversaires jugés dangereux. Le crâne des fossoyeurs est couronné de bois, à la manière des cerfs. Ces bois provoquent de redoutables blessures qui s'infectent rapidement et exposent à des maladies de VIR oscillant entre 1d+2 et 3d+2. La magie n'est pas en mesure de soigner les blessures provoquées par ces bois, certaines potions à base de plantes peuvent être utiles.

Balrogs, 20^e cercle :

SC : 21d, PV : 20d, Protec -5, Mé : 10d, Pr : 6d, nombre : 1, ça suffit largement.

Capacités spéciales : ailes, fouet, fournaise, rétromagie et sorcier.

Le Balrog est un démon de lumière et d'ombre, investi de pouvoirs extraordinaires. C'est un effroyable adversaire, même pour les aventuriers endurcis. Sa rencontre se fait uniquement dans des sanctuaires inaccessibles, au terme de quêtes fabuleuses. Sa haute silhouette décharnée, formée de brumes glaciales qui lèchent des tourbillons de flammes, laisse dans son sillage un long panache de fumée bleue. Dans un rugissement infernal, il se rue au combat, crachant des essaims de braise. La lame de son épée est un long ruban de lave, sa main gauche manie un fouet de particules étincelantes. Son apparition glace d'effroi les âmes les mieux trempées. Chaque membre de l'expédition subit alors une épouvante niveau 6 (MEP de Pr de niveau 6, voir le chapitre 3 c) : la victime s'enfuit en hurlant de terreur (90% des cas) pendant 1d assauts ou bien reste pétrifiée par la peur (10 % des cas) pendant 3 à 5 rounds. L'épée du balrog ouvre de profondes blessures, mais son fouet touche un adversaire à douze mètres de distance. Il est inutile de procéder à un lancer de dés ; la personne visée ne doit son salut qu'à sa vélocité (MEP 4 Ra). Les particules en fusion se rient des armures ordinaires et les armures magiques n'offrent qu'une maigre protection (divisée par 2). La victime emprisonnée par le fouet est irrésistiblement attirée vers le balrog, et son destin se termine entre les griffes du monstre. Les armes du démon ne sont pas ses seuls atouts. De son être se dégage une véritable fournaise. Quiconque l'approche à moins de 3 mètres doit effectuer une MEP 2 Ca au début de chaque round. En cas d'échec, il perd 1 PV et gagne un malus cumulatif de -1 en Ca : un sortilège comme celui de Rêverie, de druide (niveau 3), ou Ignifugé, sorcier ou druide (niveau 5), protège de cette chaleur démoniaque. Lorsque

le malus de Ca du personnage atteint le tiers de son tirage maximal de Ca, il s'évanouit. Avec un dé de base de 10, un PJ avec 2d en Ca s'évanouit quand le malus atteint -7. Il reprend ses esprits s'il est placé dans un endroit frais et boit de l'eau, mais, dans l'heure suivante, il combat ou réalise des actions physiques avec un malus dégressif passant progressivement du malus causant l'évanouissement à 0. Le balrog distingue parfaitement les objets et les êtres invisibles. Ses facultés de perception lui permettent aussi de connaître la véritable nature d'un personnage transformé, la force de son esprit annule les sortilèges dans un rayon de cinq mètres. Cependant, ce pouvoir ne permet d'annihiler qu'un sortilège à la fois et le balrog ne peut attaquer pendant l'assaut. Cette faculté de négation des sortilèges est efficace jusqu'à concurrence de 20 points de Su.

Hellrots, 2^e cercle :

SC : 2d+2, PV : 3d, Protec : -1, nombre : 1 à 6.

Capacités spéciales : ailes, venimeux.

Les hellrots sont les émissaires de certains archidémons qui ne peuvent pénétrer le monde des humains. On les trouve souvent au service de la secte des adorateurs de l'archidémon Rimfax. Ils apparaissent dès la tombée du jour car, comme beaucoup de créatures maléfiques, les hellrots supportent mal les rayons du Soleil. Ils survolent les contrées, souillant les récoltes, polluant les rivières et les points d'eau. Leur morsure inocule la peste noire (VIR 3d+2). Si, au hasard de leurs pérégrinations nocturnes, ils rencontrent un vagabond ou un voyageur endormi à la belle étoile, ils l'infectent à son insu afin de propager une terrible épidémie. Le corps de ces créatures est une masse noueuse et boursouflée, surmontée d'ailes membraneuses. Leurs membres sont rabougris et contrefaits. Le cou de ces monstres est envahi par des bourrelets de chair qui remontent jusque sous leurs bajoues. Les hellrots peuvent être mis en fuite par la vue d'un symbole loyal, à la manière des Vampires. Leur origine démoniaque les empêche de blesser un personnage en possession d'une relique : son simple contact les blesse affreusement, voir les tue aussitôt.

Pazuzus, 5^e Cercle :

SC : 5d, PV : 4d, Protec -2, nombre : 1 à 3.

Capacités spéciales : ailes, polymorphe, boule de feu et illusion.

Le pazuzu est un monstre malveillant d'origine démoniaque. On le rencontre d'ordinaire dans les régions chaudes mais quelques-uns sont parvenus à

remonter plus au nord, cachés dans les cales des nef s revenant du Levant. Dans leurs contrées natales, les pazuzus survolent les déserts torrides et fondent sur les voyageurs égarés pour les éloigner des oasis. Ceux qui ont émigré vers le nord se sont rapidement acclimatés à leur nouveau territoire ; ils nichent dans les zones peu fréquentées, aux abords des précipices ou à la lisière de vastes forêts, afin de traquer les voyageurs égarés. Le pazuzu présente une apparence humaine mais sa taille est gigantesque, avec des muscles longs et nerveux. Ses mains et ses pieds ressemblent aux pattes griffues d'un lion. Elles lui permettent d'éventrer un homme sans armure. Sa face est aussi celle du roi des félins, auréolée d'une crinière touffue aux mèches gris poussière. Sa peau tendue scintille de reflets rougeoyants, pareils à ceux du bronze.

Le pazuzu déploie deux grandes ailes noires qui peuvent le porter sur de grandes distances au-dessus des déserts ; dans les régions nordiques, il ne peut s'en servir que pour de courts trajets (trente mètres). Il garde le plus souvent les ailes repliées dans le dos. Prenant la forme d'un chevalier agonisant ou d'un mendiant (car il est le maître des illusions), le polymorphe peut approcher par la ruse un groupe d'aventuriers et jauger les forces en présence avant d'attaquer. Si un personnage émet des doutes sur l'identité de l'étranger et qu'il l'observe avec attention, le MJ peut l'autoriser à tenter une MEP 5 Mé. Sinon, le pazuzu surprend ses victimes si elles échouent à une MEP 3 Ra. Le pazuzu possède aussi d'autres pouvoirs magiques. Il peut souffler le feu (de la même manière que le sortilège du Boule de feu du sorcier, niveau 2) à chaque round et peut lancer le sortilège d'Illusion (sorcier, niveau 3) une fois par jour. Le pazuzu peut aussi s'emparer d'une proie et l'entraîner dans les airs afin de la précipiter dans le vide. Cependant, il ne peut le faire qu'en plein désert ou sur une montagne, car, en l'absence de courant ascendant, il est incapable de prendre de l'altitude. Le personnage soulevé peut bien sûr continuer de frapper le démon en plein vol, mais gare à la chute ! Un pazuzu transportant un personnage voit sa vitesse réduite de moitié.

Sufiriades, 8^e cercle

SC : 7d, PV : 8d, protec : -4, nombre : 1.

Capacités spéciales : tourbillon de givre (boule de glace), hurlement, pas de parade.

Ces démons sont habités par l'esprit de prêtres morts. Le commun des mortels pourrait penser qu'il s'agit là d'une variété de spectres propre aux lieux enneigés. Ce ne sont pas des morts vivants, plutôt des monstres quasi invisibles, des concentrations d'énergie surnaturelle. Une sufiriade se reconnaît à la plainte stridente qu'elle émet et au tourbillon qui

l'enveloppe. Elle ne peut utiliser d'arme et son attaque consiste à fondre sur son adversaire et à l'emprisonner dans un tourbillon de givre. La victime perd 1d PV (moins sa valeur de protection) et elle doit réussir une MEP 2 Ca pour ne pas mourir aussitôt. Si le personnage survit à cette attaque, le hurlement strident du monstre a 10 % de risque de le rendre complètement sourd. Le feu (comme, par exemple, le sortilège du Souffle de Dragon) coûte 2 PV à la Sufiriade, mais toute autre attaque magique directe est sans effet sur elle. Les Sufiriades errent constamment dans les ruines enneigées de leurs anciens temples. Elles sont les gardiennes de ces ruines et ne s'en éloignent jamais. Les êtres capables de voir au-delà de leur apparence capteraient une image bien macabre : un corps reptilien composé d'énergie ultra-violette surmonté d'une tête enveloppée d'un feu blanc et glacé à l'image d'un crâne humain affublé de cornes...

3) Toujours plus de règles personnelles...

a) Combat à distance et combat magique

Lorsqu'un PJ essaie d'esquiver une arme de jet ou un effet magique à distance (boule de feu, trait magique, etc.), on réalise une MEP en opposition entre le SC du tireur ou les Mé du mage et la Ra du personnage. Le tirage de celui qui lance l'attaque à distance bénéficie des modificateurs liés à la distance, la taille, la luminosité et la situation de la cible.

Si le sort employé est un sort de type contrôle psychique (envoûtement, contrôle des actions ou pensées, etc.), la MEP se fait généralement en opposant les Mé du sorcier et la Pr de la cible.

b) Réussites critiques (prouesses) et échecs catastrophiques (désastres)

Dans certaines situations, notamment les combats, l'utilisation de la magie ou les rituels de démonologie, il peut être important de quantifier les réussites formidables (ou **prouesses**) et les échecs retentissants (**désastres**).

Une **prouesse** est réalisée lorsque le joueur effectue un tirage de MEP **réussi** avec au moins une face maximale (max) et un total d'au moins $N \times \text{max} - N$, où N est la valeur de l'attribut ou du trait testé et max la face maximale du dé systémique.

Exemple : avec un dé de base de 10, et une MEP sur un attribut de 3d, on obtient une prouesse en tirant

au moins un 10 et en obtenant un tirage de 27 ou plus.

Réaliser une prouesse doit être gratifié de la part du MJ par des bonus et des actions d'éclat (doublement des effets d'un sort ou des dommages causés, durée de préparation divisée par deux, etc.)

Un **désastre** correspond à une MEP **ratée** dont le tirage se compose d'au moins un 1 et avec un total inférieur ou égal à $2 \times N$, N étant le nombre de dés de l'attribut ou du trait testé. Un désastre doit s'accompagner de conséquences particulièrement pénibles pour le PJ (à la discrétion du MJ : doublement des dégâts subis, chute, blessure importante, etc.).

Avec le même exemple que précédemment, un désastre survient sur une MEP de 6 ou moins mais avec au moins un 1 qui apparaît. Si l'on n'obtient que des 2 au tirage d'une MEP (et donc aucun 1), on ne réalisera pas un désastre, mais certainement un échec « normal ».

c) Épouvante, stress et résilience

Soumis à une épreuve stressante, une épouvante ou une scène horrible, un PJ doit effectuer **un jet de stress** : une MEP de **Pr** de niveau variable selon l'horreur de la situation ou de la créature rencontrée. Face à un monstre, on peut prendre comme niveau du tirage de stress un nombre avoisinant la moitié de la SC de la créature. En cas de réussite, le héros surmonte sa peur sans trop de séquelle et reste sur place. Si le personnage échoue, il perd son sang-froid, risque de s'enfuir, de rester dans l'incapacité d'agir ou de contracter une maladie mentale.

En cas **d'échec simple** au jet de stress, le PJ s'enfuit dans la majorité des cas (2 chances sur 3) ou subit un désordre mental passager (1 risque sur 3) à déterminer par le MJ selon ce qui a causé la crise ou tiré au hasard dans la liste suivante.

Un **désastre** entraîne automatiquement une séquelle mentale chronique, voire définitive.

Liste des désordres mentaux :

Amnésie, catatonie ou paralysie, hystérie, indécision pathologique, manie obsessionnelle, mégalomanie, mélancolie, paranoïa, personnalités multiples, phobie (du vide, du noir, de la magie, de la foule, des armes, de certains animaux ou créatures, de l'eau, du feu, claustrophobie, etc.), schizophrénie, etc.

Durée du désordre mental :

Passagère : nombre de tours (2 min) égal à la marge d'échec de la MEP de Pr. Si le PJ obtient 13 et le MJ

19, le personnage est en crise durant 6 tours (12 min).

Chronique : confronté à une situation en rapport avec la folie ou le déclencheur de la première crise, le PJ doit effectuer une MEP 2 ou 3 Pr. En cas d'échec, l'aventurier retombe en crise pour une durée égale à la marge d'échec en tours (comme plus haut).

Définitive : peut tomber à tout moment en crise pour la durée habituelle (voir plus haut).

Soigner une folie et arrêter une crise

Un aventurier peut avoir plusieurs désordres mentaux.

Pour réussir à stopper la crise d'un camarade, il faut qu'un autre personnage l'amène dans un endroit calme et qu'il réussisse une MEP Pr du même niveau que le jet originel raté qui a entraîné la folie.

Pour « guérir » d'un désordre mental, il faut souvent avoir recours à la magie divine ou bien réussir une prouesse lors d'un tirage de stress. Dans ce cas, on peut passer à un degré de fréquence moindre (de passager à guéri, de chronique à passager, de définitif à chronique).

Réussir une prouesse lors d'un combat contre une créature identique à celle ayant créée le désordre mental peut donner le même avantage.

Esbehmj juin 2020