

LANFEUST

La magie du monde de Troy



Aussi loin que remontent la mémoire des habitants de Troy (et certaines mémoires remontent très loin), la magie a toujours existé. On se souvient d'un temps où elle était plus sauvage et où, dans leur suprême bienveillance, les sages d'Eckmül n'avaient pas encore réussi à la canaliser. Aujourd'hui, tout ce qui a trait à la magie est rigoureusement étudié par ces mêmes sages, de manière presque obsessionnelle. Le but est bien entendu d'en comprendre le fonctionnement mais aussi les origines. On parle bien entendu du Magohamoth, mais qui sait s'il s'agit d'une légende ou d'une vérité ? Seuls quelques élus, peut-être.

Note au maître du jeu : en réalité, cet animal mythologique existe réellement, mais il est peu conseillé de l'impliquer dans un scénario. Pourquoi ? Parce que vous connaissez les joueurs. Donnez-leur l'occasion de devenir les égaux des plus grands héros de ce monde et ils la saisiront ou bien ils se diront que tuer le Magohamoth est un défi à leur mesure et c'en serait alors fini de la magie sur le monde de Troy. Les origines de la magie sont étroitement liées à cet animal complexe, dont le cycle de vie et les origines sont abordés dans la série Lanfeust des Etoiles.

Ce que l'on sait de la magie, bien qu'elle régit la vie quotidienne de millions de gens à la surface de Troy, se résume encore à bien peu de choses, en fait. Tâchons d'y voir tout de même un peu plus clair.

La magie se divise en quatre grands courants sur Troy : celle des pouvoirs individuels, celle des enchantements des sages, celle des potions des shamans et celle des dieux. Cette dernière ne s'exerce que dans le lointain Darshan et nous y reviendrons. Les pouvoirs individuels sont la forme de magie la plus courante. Ils ne peuvent s'exercer que dans la zone d'effet d'un sage d'Eckmül et prennent des formes variées, parfois très utiles, parfois totalement ridicules. Les sages doivent renoncer à leurs pouvoirs individuels pour acquérir leur statut, mais en échange, ils peuvent apprendre des enchantements, peu nombreux mais relativement utiles, comme le célèbre enchantement des trolls. Les shamans trolls maîtrisent eux aussi une certaine forme de magie - du moins aiment-ils à le croire. Il s'agit en fait plutôt d'une forme primitive d'alchimie qui consiste à mélanger des tas d'ingrédients pour concocter des potions aux effets bizarres ou pour créer des talismans protégeant des pouvoirs individuels des humains. Les Darshanides, eux, ont par le passé troqué sans le savoir leur énergie magique pour créer une multitude de dieux, les célèbres dieux du Darshan. En échange de cette vie qui leur a été offerte, les dieux rendent aux humains de menus services, allant du petit coup de pouce à l'intervention majeure. Nous détaillerons dans ce chapitre chacune de ces quatre formes de magie et nous proposerons des règles pour les utiliser en jeu.

Les pouvoirs individuels

La plus courante des formes de magie est celle des pouvoirs individuels, partagés par des millions de personnes sur le Vaste

LANFEUST

Continent et dans le Delpont. Ces pouvoirs sont relativement variés, à tel point qu'il est presque impossible de croiser un individu disposant du même pouvoir que soi. Certains pouvoirs sont utiles et façonnent ainsi la vie de leur possesseur, leur ouvrant la voie vers une profession toute faite. D'autres sont plus subtils et ne se révèlent efficaces que dans de bien rares cas. Les pouvoirs qui ont le don d'irriter autrui font de leurs détenteurs des exclus, des bannis, à moins qu'ils ne présentent une conduite exemplaire et qu'ils ne s'en servent que contre les ennemis de la communauté. Il ne faut jamais oublier que, pouvoir ou pas, un être vivant peut mourir et que de grands pouvoirs entraînent de grandes responsabilités...

Les pouvoirs individuels sont innés et, pour autant qu'on puisse l'observer, totalement aléatoires. Croiser des détenteurs de pouvoirs d'un certain type n'est en aucun cas la garantie d'obtenir des enfants avec des pouvoirs du même type. La nature étant bien faite, c'est vers l'âge de huit ans que les premières manifestations du pouvoir sont observables, bien que ténues. Certains enfants sont plus précoces, bien entendu, et on peut alors assister à quelques catastrophes dans le cas où le pouvoir est puissant et nuisible. Mais les cas fâcheux sont relativement rares et tiennent souvent de l'exagération populaire, comme l'histoire de l'enfant qui fait pleuvoir des pétaures à chaque fois qu'il pleure. Lorsqu'un pouvoir se manifeste chez un enfant, les parents sont priés de l'emmener chez le sage d'Eckmül le plus proche (il y en a forcément un, sinon, le pouvoir ne se manifeste pas). Celui-ci se livre alors à de nombreux tests pour essayer de comprendre le fonctionnement du pouvoir. Dans la plupart des cas, quelques heures suffisent, mais parfois, notamment dans le cas des pouvoirs à conditions, l'étude peut se prolonger pendant plusieurs jours. Il n'est alors pas rare que le sage jette l'éponge et que l'enfant découvre par lui-même, parfois des années plus tard, quelle est la teneur exacte de son pouvoir individuel. S'il réussit à identifier le pouvoir, le sage en prend note

dans un carnet où sont consignés tous les pouvoirs individuels de la communauté dont il a la charge. Ce recensement permet de cataloguer les individus et les pouvoirs à des fins diverses : qui possède un pouvoir utile, qui possède un pouvoir dangereux, qui doit être appelé en cas d'incendie, etc. Le sage apprend également aux parents comment éviter les débordements involontaires du pouvoir de leurs enfants, quelles dispositions prendre pour éviter les catastrophes. Mais en gros, tout se passe bien jusqu'à ce que l'enfant atteigne douze ou treize ans. C'est vers cet âge-là que le pouvoir individuel acquiert toute sa puissance et que la personne peut l'utiliser à volonté.



En fait, ce n'est pas tout à fait exact. Pour utiliser son pouvoir, un individu doit toujours se concentrer et la réussite n'est pas toujours au rendez-vous, comme nous le verrons plus tard. Si l'acquisition d'un pouvoir est lente, son utilisation ne faiblit pas avec l'âge et tant que la personne conserve toutes ses facultés mentales, elle peut jouir de son pouvoir de la même façon qu'elle ait vingt ou quatre-vingts ans.

Les pouvoirs ont été classés en trois familles : les pouvoirs mineurs sont les plus

LANFEUST

fréquents. Ils n'ont pas d'effet spectaculaire et n'aident en général pas beaucoup celui qui en bénéficie. C'est un pouvoir anecdotique qui peut amuser en société ou faciliter un peu la vie, mais rien de plus. Les pouvoirs communs sont encore assez répandus. Ils sont indiscutablement utiles mais ne constituent pas des pouvoirs capables de modifier du tout au tout la vie d'un individu, bien qu'ils puissent l'orienter dans un sens ou un autre. Ces pouvoirs favorisent l'orientation professionnelle d'un individu : celui qui a le pouvoir de faire pousser les cheveux travaillera dans un salon de coiffure, celui qui peut d'un regard sécher les vêtements peut avoir un bon poste dans une teinturerie, celui qui donne soit recevra de belles commissions dans une taverne, etc. Enfin, les pouvoirs majeurs sont sans conteste les plus prisés. Ils sont soit très utiles, soit très dangereux, et les individus qui en jouissent sont soit adulés, soit jaloués, soit cordialement détestés. Dans tous les cas, on s'en méfiera, car même un pouvoir très positif, comme celui de soigner les blessures ou les maladies, peut contrecarrer bien des plans.

Les effets spéciaux



Lorsqu'un pouvoir est activé, il est difficile de l'ignorer. L'individu qui fait appel à la magie voit ses cheveux (s'il en a) se dresser sur sa tête et il est entouré d'une aura colorée (dont la couleur varie du rose bonbon au bleu ciel en passant par le jaune caca d'oie). La cible d'un pouvoir, objet ou être vivant, est également entourée de cette même aura. Dame Nature a une fois de plus bien fait les choses, car de ce fait, l'utilisation des pouvoirs dans des affaires délictueuses est rendue moins populaire : on peut difficilement surprendre quelqu'un ou le tromper lorsqu'on fait appel à la magie. Bien entendu, la nature humaine est ainsi faite qu'elle s'en accommode la plupart du temps. Contrairement à un adage populaire, la magie n'a pas d'odeur, sauf si c'est précisément l'effet du pouvoir (faire pleuvoir des bouses de gramoches peut rendre cette vérité incertaine).

Les effets d'un pouvoir peuvent être permanents ou pas, en fonction du pouvoir. Quelqu'un qui peut changer la couleur de la peau le fera de façon permanente, mais quelqu'un dont le pouvoir lui permet de faire pleuvoir des enclumes doit maintenir sa concentration pour que durent les effets. C'est toujours au maître du jeu qu'il reviendra de trancher dans les cas où la question se posera. La portée d'un pouvoir est également limitée par le champ de vision de l'utilisateur, et encore. Dans un espace dégagé, quelqu'un qui possède une bonne vue ne pourra atteindre une cible qu'à une portée égale à son POUx10 mètres.

Utiliser son pouvoir

Pour utiliser un pouvoir individuel, il faut réussir à se concentrer sur ce que l'on veut faire, sur une cible, et réussir à canaliser son énergie magique. Ce n'est pas chose facile et certains y arrivent mieux que d'autres. C'est un peu comme dessiner. Tout le monde en est capable, mais le résultat

LANFEUST

laisse souvent à désirer. Certains passent la langue en signe d'effort. D'autres peuvent utiliser leur pouvoir tout en lisant un bon livre ou en buvant une tisane. Quoi qu'il en soit, l'opération peut échouer. En temps normal, lorsque l'individu n'est pas en situation de stress ou s'il se donne le temps de bien faire les choses, aucun test n'est requis. Par contre, s'il veut faire usage de son pouvoir soudainement, en situation de panique, de précipitation, de combat, de tension, (...) alors un test sera nécessaire. Un simple test, sans modificateur de difficulté. La compétence utilisée s'appelle Pouvoir magique. En dehors de ce qui vient d'être dit, elle est soumise aux mêmes règles que les tests normaux.

Exemple : Maddhe Max dispose d'un pouvoir de pousse capillaire. En se concentrant, lui a expliqué le MJ, il peut faire pousser les cheveux des gens jusqu'à plusieurs mètres à la minute. En temps normal, l'effet de son sort est donc assez lent, mais là, il cherche à faire trébucher un garde qui patrouille sur le chemin de ronde des remparts. Il doit donc accélérer l'effet. C'est pourquoi le maître exige un test.

L'énergie magique

Le flux de magie dont parlent les sages d'Eckmül peut être quantifié. Des tas d'études ont été menées au Conservatoire et toutes divergent sur les termes à employer et l'échelle à utiliser, mais certains ont réussi à s'accorder sur certaines bases. Chaque être vivant du monde de Troy disposerait ainsi de points de magie. Certaines personnes, plus réceptives que d'autres au flux, disposerait ainsi de plus de points que d'autres et auraient donc une capacité accrue à utiliser leur pouvoir. Notez que seuls les humains (et certaines espèces uniques ou relativement rares) disposent de la capacité à utiliser ce flux sous la forme de pouvoirs magiques, même si dans certaines cultures, nous le verrons, les

formes de magie peuvent diverger. Le corps humain est en tout cas ainsi fait qu'il fonctionne un peu, avec l'énergie magique, comme une batterie qui peut se décharger. Si le flux est permanent et relayé par les sages d'Eckmül, il n'empêche que l'on peut « se vider » de ses points de magie en cas d'utilisation prolongée et excessive. Lorsque quelqu'un utilise son pouvoir, il dépense un ou plusieurs points de magie. Mais comment quantifier cette perte ? C'est à la fois simple et compliqué.

En utilisant son pouvoir de façon normale, un personnage perd un point de magie. Qu'entend-t-on par « façon normale » ? Il faut en convenir, lors de l'acquisition du pouvoir, avec le maître du jeu, mais on considérera comme normale une utilisation ponctuelle, non-étendue et simple d'un pouvoir.

Exemple : le pouvoir de Jarod est de se faire comprendre des plantes. Lorsqu'il demande au buisson épineux de bien vouloir s'écarter un peu de sa route, on considère cette utilisation comme normale, car l'ordre est simple, la durée de l'effet immédiate (enfin, le temps que le buisson s'exécute) et pas prolongée dans le temps (le buisson reprendra sa place immédiatement après le passage du personnage).

Autre exemple : Mireille peut guérir les blessures par apposition des mains. Un vétérinaire revient du combat avec une vilaine plaie au bras. Elle peut la guérir sans problème en utilisant son pouvoir de façon simple : une seule apposition des mains de quelques minutes suffira et son pouvoir avait été décrit par le maître du jeu comme prenant quelques minutes pour faire effet.

Bien entendu, si le détenteur d'un pouvoir en demande plus à la magie, s'il souhaite utiliser son pouvoir de façon prolongée, plus intense, à plus grande échelle, le maître du jeu est en droit de le lui faire payer cher. En gros, il lui

LANFEUST

en coûtera plus de points de magie. Combien ? C'est au maître de jeu d'en décider, en fonction de ce que lui dit le joueur. Mais alors, direz-vous, c'est le règne du subjectif, de l'arbitraire ? Pas tout à fait. Si le maître du jeu aura le dernier mot, il y a certains facteurs qui peuvent être pris en compte pour être le plus juste possible.



La durée : si un personnage souhaite prolonger les effets de son pouvoir, ajoutez un point de magie par tour de jeu où le pouvoir est maintenu.

Exemple : un personnage peut faire pleuvoir des grenouilles. Après quelques secondes de concentration, une nuée de grenouilles s'abat sur la zone. Mais cela ne suffit pas, car la raison pour laquelle le personnage utilisait son pouvoir était qu'il voulait rendre le chemin de ronde du rempart glissant. Une vingtaine de grenouilles à peine s'étant écrasées sur la pierre, il est encore assez aisé de marcher entre les corps éclatés. Le détenteur du pouvoir souhaite donc prolonger son sort jusqu'à ce que le chemin de ronde soit jonché de grenouilles. Le

maître estime qu'il faudra une pluie de batraciens durant trois tours pour que ce soit le cas. Au total, le personnage perdra donc trois points de magie.

La surface ou le nombre : si un personnage souhaite étendre les effets de son pouvoir sur une plus grande surface ou atteindre plus d'une cible à la fois, il doit également s'attendre à dépenser plus de points de magie. Prenez pour base un point de magie par cible désignée ou par zone standard ajoutée.

Exemple : un jeune forgeron peut faire fondre l'acier d'un regard (toute ressemblance, bla bla bla). Il lui reste quatre barres de fer à fondre pour la soirée et il ne veut pas être en retard au rendez-vous avec la fille du sage d'Eckmül. Il décide donc de les fondre toutes les quatre en même temps. Il dépensera donc quatre points de magie, ce qui équivaut à la même dépense que s'il avait utilisé quatre fois son pouvoir, mais ici, il a gagné du temps.

Autre exemple : Ludmilla peut faire changer l'eau de couleur. Elle travaille à l'auberge pour préparer les cocktails, mais un client de passage se moque de son pouvoir. Pour lui montrer de quoi elle est capable, elle se prépare à changer la couleur du lac à côté de l'auberge... C'est un petit lac, mais tout de même, c'est bien différent des chopes dont elle a l'habitude. Le maître du jeu déclare qu'en raison de la surface à traiter, il lui en coûtera douze points de magie. Notez qu'ici, on n'a pas multiplié par le nombre de chopes qui pourraient être contenues dans le lac, parce que cela aurait rendu la tentative impossible, mais c'est tout de même un coup élevé, surtout si Ludmilla a beaucoup travaillé de la soirée.

L'intensité : si un personnage souhaite augmenter la puissance de son pouvoir, en modifier l'intensité, il peut aussi le faire, à condition d'en payer le prix.

LANFEUST

Exemple : un personnage qui a le don de guérir une maladie souhaite ramener à la vie quelqu'un qui vient de mourir d'une vilaine fièvre, il peut essayer de le faire, mais à un coût exorbitant.

Vous le voyez, en sectionnant les problèmes, on les appréhende un peu mieux. Le maître a tout loisir d'estimer le coût de l'utilisation d'un pouvoir individuel, mais il peut le faire en tenant compte d'une série de facteurs. Ce qu'il faut garder à l'esprit, c'est l'équilibre entre la faisabilité des choses et le plaisir qu'auront les joueurs à vous raconter comment ils se servent de leurs pouvoirs. Une bonne histoire devrait la plupart du temps être réalisable, même à un coût élevé, plutôt que de se voir opposer une fin de non-recevoir. Si vous estimez qu'un joueur vous en demande trop, tirant sur la corde et risquant de mettre en péril l'équilibre de votre scénario, refusez. Mais s'il prend le temps d'argumenter, se montre raisonnable, prend soin de décrire la scène, alors, rendez-lui la chose possible. En tout cas, c'est vous le chef, alors, c'est vous qui voyez.

Chiffrer les effets

Il arrivera bien un moment où vous devrez prendre la décision de chiffrer, de quantifier les effets d'un pouvoir. Un personnage capable d'envoyer des décharges électriques occasionnera-t-il beaucoup de points de dégâts ? Par convention et pour éviter de longs et inutiles débats, on considérera toujours qu'en cas de besoin, le résultat d'1d6 déterminera tout ce qu'il faut savoir à propos des effets d'un pouvoir, ce à condition de ne pas contredire une autre règle que vous, le maître du jeu, trouveriez plus adéquate.

Exemple : un personnage peut faire apparaître des lapins à volonté. A chaque fois qu'il utilise son pouvoir, il lance 1d6 et

détermine ainsi le nombre de lapins qui apparaissent. S'il souhaite augmenter de nombre (relancer le dé et ajouter le résultat au précédent), il dépensera un point de magie supplémentaire par dé ajouté, comme indiqué au point de règle précédent.

Autre exemple : un personnage peut guérir les blessures. On peut considérer qu'à chaque fois qu'il se sert avec succès de son pouvoir, il permet à la cible de récupérer 1d6 points de vie perdus.

Attention : ce dé ne devrait vous servir que si vous ne savez pas déterminer vous-même le résultat d'un pouvoir, si cela pose question. En gros, le dé vous permet de trancher, mais ne doit pas se substituer à la narration ou à votre idée première. Ainsi, dans l'exemple de la guérison des blessures, vous pouvez tout aussi bien considérer que la guérison est complète. Dans le cas de l'apparition de lapins, vous pouvez estimer qu'il en apparaît « assez » pour ce que le personnage veut en faire. Mais si vous coincez, alors, ne vous privez pas. Le dé est là pour ça.

Portée d'un pouvoir

Un pouvoir ne s'étend pas à l'infini dans l'espace. Il a une portée limitée. Dans un premier temps, il faut considérer ce que voit l'utilisateur du pouvoir. Il ne peut en effet influencer que sur ce qu'il voit. On ne peut atteindre une cible totalement cachée ou bien à l'abri dans une ville voisine. Ceci étant dit, même si elle est en vue, une cible peut aussi être trop loin de l'utilisateur de magie. Pour le savoir, considérons simplement le Pouvoir du personnage. Un utilisateur de magie peut activer son pouvoir dans une zone égale à son Pouvoir multiplié par 10 mètres. Les personnages au Pouvoir élevé sont de meilleurs vecteurs de magie et sont capables de restituer avec plus de puissance le flux du Magohamoth. Attention, toutefois, à conserver une certaine logique. Certains

LANFEUST

pouvoirs permettent théoriquement d'agir sur de plus grandes distances. Un sort de téléportation, par exemple, permet théoriquement de se téléporter dans un endroit connu du personnage. Cet endroit peut bien entendu se situer à plus de POUx10 mètres de l'endroit où il se trouve actuellement. Quelqu'un qui peut faire tomber la foudre ne doit pas attendre qu'un nuage orageux passe à POUx10 mètres de lui. Par contre, un personnage souhaitant, mettons, faire fondre l'acier doit se trouver, lui, dans un rayon égal à POUx10 mètres de sa cible pour que son pouvoir puisse agir.

Exemple : Delila souhaite refermer discrètement l'armoire dans laquelle elle a volé des documents importants alors que le vieux marchand se trouve entre elle et la porte. Elle va user de son pouvoir de télékinésie pour y arriver. Le maître du jeu estime que l'armoire est à huit mètres de la jeune femme. Comme son Pouvoir est de 6, elle peut user de son pouvoir individuel dans un rayon de 60 mètres, tout va bien.

Contre un pouvoir

Est-il possible de s'opposer à l'effet d'un pouvoir individuel ? Il serait tentant de répondre par la négative. Pourtant, certaines personnes, par l'usage d'une volonté de fer, réussissent à amoindrir ou même à annuler complètement les effets d'un pouvoir lorsque celui-ci est utilisé en leur présence. En réalité, ces personnes utilisent leur énergie magique pure (leurs points de magie) pour annuler celle de l'utilisateur du pouvoir contré. Il s'agit d'une technique rigoureuse et délicate et ce n'est clairement pas à la portée du premier venu. Pour la plupart des habitants de Troy, utiliser un pouvoir est naturel, mais travailler l'essence même de la magie, c'est une autre paire de manches. Avant de pouvoir s'opposer à l'utilisation d'un pouvoir individuel, il faut tout d'abord réussir à en discerner l'origine, autrement dit, savoir qui va utiliser son pouvoir.

Généralement, les quelques secondes qui permettent à l'utilisateur de magie de se concentrer, alors que ses cheveux se dressent sur la tête et qu'il est entouré d'une aura lumineuse et crépitante, devraient suffire à localiser la personne concernée. Il faut alors s'opposer à la volonté de cette personne dans une forme de bras de fer magique et mental. Pour cela, chacun va tester sa compétence en Pouvoir magique. Seules les marges de réussite seront prises en compte. La meilleure marge remportant le bras de fer...

Exemple : Walli, un sage, dirige un groupe de jeunes garçons désœuvrés dans la bonne ville d'Eckmül. Deux jeunes gens se toisent depuis un petit moment et finissent par ne plus se supporter. Haro, le plus querelleur des deux, tente de faire usage de son pouvoir (faire pousser des verrues) sur Smif. Walli va tenter de l'en empêcher. Il a assisté à la scène et localise donc facilement Haro. Le score en Pouvoir magique du garçon est de 8 (c'est encore un enfant) alors que celui de Walli est de 16 (c'est un sage d'Eckmül). Le joueur de Haro lance le dé et obtient 2. Sa marge de réussite est donc de 6. Pas mal. Le joueur de Walli jette le dé à son tour et obtient 11, soit une marge de réussite de 5. C'est donc Haro qui remporte ce duel mental. La figure de Smif bourgeoise de verrues disgracieuses... Et Haro sera bon pour une paire de claques.

Échecs et réussites critiques

Comme pour tout test de compétence, les personnages qui essaient de faire usage de leur pouvoir individuel s'exposent à un échec ou à une réussite critique. Il n'est pas nécessaire de légiférer longtemps en la matière. Les règles restent les mêmes, à savoir que le maître du jeu a tout loisir de choisir les effets de tels résultats. Mais voici quelques idées.

LANFEUST

- **Le coût en points de magie** : dans le cas d'un échec critique, le coût peut être beaucoup plus élevé que d'habitude : lancez 1d20... Dans le cas d'une réussite critique, le coût peut être gratuit et même offrir une réserve de points de magie au personnage.
- **Effet-miroir** : l'effet souhaité par le personnage se produit bel et bien mais, dans le cas d'un échec critique, c'est lui qui en pâtit et, dans le cas d'une réussite critique, plusieurs cibles sont touchées.
- **Effets retardés** : dans le cadre d'un échec critique, l'effet du pouvoir est tout simplement retardé. Le personnage aura l'impression que rien ne s'est passé, mais quelques heures plus tard, l'effet se produira (bien entendu, sur une autre personne, sur une nouvelle cible, amie ou pas...).

Les sages d'Eckmül



La chose est maintenant supposée connue. Pour que la magie puisse opérer ses miracles quotidiens, il faut qu'un sage d'Eckmül se trouve dans les parages. C'est une règle sr laquelle on ne reviendra pas. Un sage est une personne qui, dans un souci de mieux comprendre la magie et de se rendre utile à la communauté, a décidé de renoncer à son pouvoir individuel. Les plus fins connaisseurs de la magie en sont-ils donc dépourvus ? Pas tout à fait, car coule en eux la même énergie magique que leurs frères de sang. Ils l'utilisent différemment, c'est tout. La rumeur prétend toutefois qu'à de rares exceptions près, les candidats-sages sont des gens qui n'ont pas été favorisés par la nature et dont les pouvoirs sont au mieux ridicules.

Au terme d'un apprentissage long et fastidieux, les candidats-sages procèdent à ce que l'on appelle le rituel d'acceptation, au cours duquel ils perdent tout recours à leur pouvoir individuel. Ce pouvoir est toujours présent en eux, quelque part, mais il est inhibé, léthargique, dormant. Un rituel inversé permet d'ailleurs de réveiller ce don, mais s'il est prononcé, le sage perd évidemment son statut - du moins, si la chose est connue. Le rituel a également un autre effet. Au lieu de transformer le flux de magie en un effet précis (un pouvoir), les sages sont alors capables de restituer le flux en l'amplifiant. En gros, ils servent d'antennes-relais entre le Magohamoth et les terres les plus reculées de Troy. La zone d'influence d'un sage en matière de relais magique est égale à son Pouvoir multiplié par deux et exprimée en kilomètres. Cela vaut pour n'importe quel sage isolé. Peu importe la distance qui sépare ce sage du Magohamoth ou d'un autre sage. Un phénomène étrange se produit toutefois lorsque de nombreux sages sont concentrés en un même endroit, comme la salle de banquet du Conservatoire, par exemple - mais cela vaut également pour tout Eckmül : la zone d'influence est décuplée. Autour d'Eckmül, la zone d'influence des sages s'étend sur une

LANFEUST

cinquantaine de kilomètres. Ce phénomène est difficilement chiffrable et aucune équation ne réussit à le quantifier, malgré de nombreuses tentatives. Notez simplement que si plusieurs sages sont regroupés en un même endroit, leur zone d'influence croît.

Exemple : un jeune sage est désigné pour occuper un poste vacant dans le petit village de Prouth, un village déplaisant car établi à proximité d'un marais nauséabond. L'ancien sage occupait une mesure à l'extérieur du village mais a finalement obtenu sa mutation au Conservatoire. Le nouveau venu dispose d'un score en Pouvoir de 5 et sa zone d'influence est donc de 10 kilomètres. Ce qui a son importance, car le fermier Jambo se plaint désormais de ne plus être dans la zone d'influence du sage, lui dont l'exploitation se situe à douze kilomètres de la mesure.

Notez que la faculté de relayer le flux magique est inconsciente. Le sage n'a pas besoin d'y penser ou de se concentrer pour y arriver. Cela explique que le sage exerce souvent d'autres professions au sein de la communauté dont il a la charge : professeur, précepteur, conseiller, mais aussi des fonctions plus physiques comme meunier, fermier ou forgeron. Le sage, sauf en de très rares circonstances, est plutôt bien vu de sa population, car sans lui, finis les pouvoirs. On prend donc soin de lui : les femmes lui apportent généralement des vêtements, de la nourriture, les hommes lui coupent son bois pour le feu, les enfants viennent profiter de ses nombreux récits... Dans la majorité des cas, le métier de sage est donc plutôt agréable. Bien entendu, le sage représente aussi l'autorité d'Eckmül dans la communauté et il est donc appelé à prendre des décisions parfois graves, comme prévenir le Conservatoire de tout phénomène magique inexplicé. Certains sages deviennent de ce fait les chefs de leurs communautés, mais ce n'est pas la règle. Le Conservatoire n'encourage d'ailleurs pas pareille confusion dans les rôles. Bien qu'il

représente une puissance politique incontestable, le Conservatoire n'est pas un empire et si son autorité est reconnue sur Eckmül et ses environs, il n'en va pas de même pour l'ensemble de la Souardie, de la Questie ou sur le reste de Troy.

Les rituels et enchantements du sage d'Eckmül

S'il est entendu que les sages renoncent à leur pouvoir individuel, ils n'en sont pas moins capables de recourir à la magie, mais sous des formes plus codifiées. Ils peuvent ainsi pratiquer divers rituels et enchantements, étudiés, établis et retranscrits par les sages depuis des générations au sein du Conservatoire. Parmi les plus connues de ces pratiques, on compte le rituel d'Acceptation, par lequel le sage renonce à son pouvoir individuel et se met à relayer le flux magique et l'Enchantement des trolls, qui transforme ces brutes sanguinaires en gardes du corps fidèles. Mais il en existe beaucoup d'autres, dont certaines retranscriptions ont été jugées trop dangereuses et enfermées dans la réserve précieuse de la bibliothèque du Conservatoire. Tout sage d'Eckmül connaît une dizaine de rituels, enseignés dans le cadre de son cursus et jugés utiles de manière générale à la communauté. Mais il en existe bien d'autres et certains sages s'aventurent parfois à en créer de nouveaux. Chaque sage maîtrise en réalité autant de rituels qu'il possède de points en Pouvoir. Bien entendu, il peut « désapprendre » un rituel pour en apprendre un nouveau, s'il le souhaite, mais il ne peut pas en connaître à la fois plus que son score de Pouvoir. C'est magique, ne vous posez pas trop de questions. Même les sages les plus éminents ne pratiquent qu'un nombre limité de rituels, laissant à leurs subalternes le soin de mener les rituels les moins valorisants.

Mener un rituel

LANFEUST

Les rituels sont également une forme de magie et les mener (on dit mener un rituel, comme on lance un sort...) coûte donc des points de magie. Mais chaque chose en son temps. Afin de ne pas mettre leur savoir à portée de tous (ce qui est le propre des institutions basées sur le savoir), les sages ont mis au point - ou plutôt remis au goût du jour - une langue hermétique : le Qesh-Thubar à Gwynn. C'est dans cette langue que doivent être récitées les formules qui codifient les rituels. Le sage qui mène un rituel doit clamer la formule à haute et intelligible voix, presque en beuglant en fait. Ce qui fait qu'un sage bâillonné ou muet perd tout recours aux rituels. Un rituel requiert aussi une série d'ingrédients ou d'outils. C'est du moins de cette façon que les rituels sont enseignés au Conservatoire, mais de nombreux sages ont pu faire l'expérience de rituels moins spectaculaires, mais tout aussi efficaces. Reste que lorsqu'il utilise le décorum adéquat, le sage est plus serein et ne souffre donc pas d'un malus gênant (nous y reviendrons). Notez que les ingrédients ne peuvent servir qu'une seule fois, sauf dans le cas des cibles. Enfin, on vous l'a dit, le rituel coûte des points de magie. Le coût est même relativement élevé par rapport aux pouvoirs individuels. Un rituel relativement simple coûtera 1d6 points de magie alors qu'un rituel plus complexe montera à 2d6 ou plus. Pourquoi tirer aux dés le nombre de points de magie perdus ? Parce que la magie des rituels, si elle est codifiée, demeure très incertaine. Il est très difficile pour un sage de doser le flux magique, lui qui est habitué à le relayer en permanence. Il aura donc tendance à détourner trop d'énergie pour un effet plutôt anodin. Pour finir, un rituel nécessite un test en Pouvoir magique. Lorsqu'il n'utilise pas les ingrédients idoines, le sage souffrira sur son test d'un malus de 5 points (FD : 5).

Exemple : Janus est sage d'Eckmül. Une patrouille vient le réveiller en pleine nuit pour lui faire part de la capture d'un

trollillon (un bébé troll). Après avoir pansé les plaies des nombreux blessés, il se prépare à enchanter le petit troll. Las, comme il est en villégiature, il ne dispose pas des braséros et de l'encens nécessaires à la bonne marche du rituel. Qu'à cela ne tienne. Il peut tenter de mener son rituel sans eux. Sa compétence en Pouvoir magique est de 15. Il lance 1d20 et obtient 7. 7+5 font 12 et 12 est bien inférieur ou égal à 15. C'est un succès. Le petit troll est enchanté. Le sage et les patrouilleurs aussi.

Rituels de masse

Certains rituels peuvent requérir la présence et la participation de plusieurs sages, parce qu'ils sont pratiqués à plus grande échelle ou parce qu'ils sont tout simplement plus compliqués. Si les sages sont particulièrement paresseux ou s'ils ne peuvent se permettre un échec, ils peuvent aussi se mettre à plusieurs pour mener un rituel très simple. Lorsqu'ils s'associent, les sages laissent au meilleur d'entre eux (celui qui possède le score le plus élevé dans la compétence Pouvoir magique - enfin, on peut le supposer) le soin de mener le rituel. Les autres ne font que beugler la formule en écho. C'est ce sage-là qui devra réussir le test de compétence, mais il recevra un bonus d'un point par couple de sages présent (1 point pour deux sages). Dans le cas d'un rituel de masse, la perte des points de magie est partagée le plus équitablement possible entre les sages présents, tout point excédentaire étant perdu par le meneur du rituel. La nature étant bien faite, les rituels les plus dangereux pour la société demandent ainsi à plusieurs sages de se mettre d'accord avant d'être menés.

Exemple : les sages du Conservatoire se sont réunis pour honorer la fête de la Lune Rousse, lors de laquelle l'un des astres nocturnes prend naturellement une teinte orangée. Las, cette année, la lune demeure

LANFEUST

obstinément pâle. La population risque de se poser des questions et d'en tirer toute une série de conclusions malvenues qui risquent de pourrir l'ambiance de la fête - et les sages s'en voudraient d'annuler les festivités quand on sait la qualité des vins capiteux de Klostopé qui ont été commandés. Ils se mettent alors d'accord pour corriger l'erreur de la nature et pour colorer la lune grâce à un puissant rituel de masse. Tous les sages présents au Conservatoire ce soir-là seront mobilisés, à savoir, soixante-deux sages. Le vieux Mabouille mènera le rituel (sa compétence en Pouvoir magique est de 18). Il lance 1d20 et enlève 31 (62/2) au score. Le dé donne 12 et le résultat final est donc de -19... Le rituel est couronné de succès. Reste à répartir les points de magie. 4d6 sont lancés et donnent 20, soit moins d'un point par sage présent. Autant dire que la perte est négligeable, mais le maître du jeu décide tout de même d'en faire perdre 1 au meneur du rituel. La lune sera bien rousse, cette année...

Contre un rituel

Bien que de nombreux sages se soient penchés sur la question et aimeraient justifier leur propre incompétence par une résistance exceptionnelle de la cible en la matière, il est impossible de contre un rituel. Il n'y a que deux façons d'échouer, lorsqu'on mène un rituel : on ne possède pas assez de points de magie pour y arriver ou on échoue dans son test de compétence. La résistance peut par contre être passive, comme dans le cas d'un enchantement de troll : le Pouvoir du troll intervient en effet dans le coût en points de magie de l'enchantement.

Les rituels connus

La plupart des rituels enseignés au Conservatoire sont peu utiles, à l'exception de quelques classiques, mais la réserve précieuse de la bibliothèque ainsi que

quelques grimoires éparpillés à la surface de Troy (ou dans ses sombres profondeurs hantées de squelettes animés et truffées de pièges sournois) regorgent de rituels nettement plus dangereux - et donc marrants. Nous ne vous livrerons ici qu'un petit échantillon de ce qui se fait en la matière : nous ne saurions trop vous conseiller de créer vos propres rituels. Notez que chaque sage peut maîtriser autant de rituels qu'il possède de points en Pouvoir - en tout cas en même temps. Apprendre un nouveau rituel demande du temps, mais comme, en règle générale, les débiles profonds ne deviennent pas sages, il n'y a aucun test à faire pour apprendre un nouveau rituel.

Le rituel d'Acceptation

Le candidat à la fonction de sage renonce par ce rituel à son pouvoir individuel et, si le rituel est mené correctement devant des représentants du Conservatoire, attribue au candidat le titre de sage. Par le passé, ce rituel était agrémenté d'un parcours initiatique appelé le Bizz-Ut'hage, mais aujourd'hui, il s'agit d'une procédure accélérée. C'est aussi grâce à ce rituel que le sage devient un relais pour le flux magique.

Matériel : un candidat sage d'Eckmül au terme de sa formation, dix minutes de concentration. Peut être pratiqué sur soi-même.

Points de magie : 1d6

Le rituel de Renonciation

Ce rituel est le même que le précédent, mais sa formule est prononcée à l'envers. Il destitue le sage de sa fonction et réveille son pouvoir individuel. Bien entendu, le sage déchu ne relaie plus le flux magique. Il est souvent prononcé à titre punitif pour des sages qui ont déshonoré le Conservatoire.

LANFEUST

Matériel : un sage qui ne l'a pas été (sage), dix minutes de concentration. Ne peut être pratiqué sur soi-même. Certains sages notent qu'il est important de se rappeler du pouvoir individuel du sage déchu, des fois qu'il s'en servirait en représailles.

Points de magie : 1d6

L'Enchantement du troll

C'est le rituel le plus connu de la population de Troy, car les trolls constituent une nuisance qui n'a d'égale que la force des esclaves enchantés qu'ils peuvent devenir. Le troll enchanté deviendra le serviteur de la première personne à lui donner un ordre une fois l'enchantement terminé. Cet enchantement est permanent tant qu'il n'est pas brisé, mais par mesure de sécurité, les trolls enchantés sont souvent réenchantés par mesure de précaution. Un troll enchanté ne perd pas son libre arbitre. Il sait la plupart du temps qu'il est enchanté et ne peut résister aux effets du rituel, mais il n'est pas obligé d'aimer son maître ou d'être poli avec lui, sauf bien entendu s'il s'agit d'un ordre. Certains trolls particulièrement pervers prennent un malin plaisir à interpréter les ordres « à la lettre » et il faut donc être prudent dans la façon dont on formule ses désirs... L'enchantement peut être brisé dans bien des cas (voir la description du troll dans le chapitre sur la création des personnages).

Matériel : un troll immobilisé. En fait, l'immobilisation du troll n'intervient pas dans le rituel, mais bien dans les mesures de sécurité desquelles aime à s'entourer le sage. Trois braséros d'argent ouvragés, de l'encens d'Ambone.

Points de magie : 2d6+le score en Pouvoir du troll.

Le Désenchantement du troll

Lorsque sa formule est récitée à l'envers, l'Enchantement du troll devient le

Désenchantement du troll. Les termes sont les mêmes, ainsi que le matériel requis (auquel on peut ajouter toute une panoplie de mesures de sécurité supplémentaires) et le coût en points de magie. Notez que généralement, les sages refusent de mener ce rituel. Personne n'aime voir un troll désenchanté.

Comment rendre heureux

Ce rituel au nom enchanteur permet en réalité de rendre une personne béate de bonheur. A tel point qu'elle ne saura rien faire d'autre pendant la durée de l'enchantement que sourire et soupirer bêtement. Ce bonheur peut toutefois être rompu par une bonne paire de claques, par une blessure, même mineure, ou par une accolade énergique.

Matériel : une personne immobilisée. Un pétale de rose.

Points de magie : 1 point par minute de bonheur escomptée.

Tour de passe-passe

Ce rituel de base est enseigné à tous les candidats sages (les candidats pas sages sont au coin et sont punis). Il sert à épater la galerie mais s'est déjà rendu utile dans les situations les plus diverses. Il permet au sage qui le mène de faire disparaître et réapparaître à volonté un objet de taille réduite à moyenne (d'un dé à coudre à une boîte à chaussures). En réalité, l'objet est toujours là, mais en usant de son pouvoir, le sage réussit à le dissimuler au regard d'autrui. Cet escamotage résiste, si le rituel est un succès, aux fouilles les plus approfondies.

Matériel : un objet à dissimuler, de taille réduite à moyenne.

Points de magie : 1d6

LANFEUST

Comment provoquer un état qui passe communément pour la mort

Ce rituel n'est pas très communément pratiqué. Tout d'abord parce que les ingrédients requis pour le rendre efficace sont plutôt rares et rares aussi les sages assez courageux pour se les procurer. Ensuite, peu de gens y trouvent une utilité. Il permet d'arrêter son vieillissement et d'épouser la forme de la mort jusqu'à ce qu'un autre sage prononce la formule à l'envers ou qu'une blessure soit infligée au sage « endormi ». Pendant ce temps, le sujet est en effet assoupi, sans plus respirer ni ressentir des besoins aussi triviaux que la faim, la soif ou l'envie d'aller faire pipi. Les effets peuvent durer éternellement. Quel beau moyen pour explorer le futur, vous ne trouvez pas ?

Matériel : sept mouches prélevées sur un troll vivant, puis pilées et inhalées par le sujet.

Points de magie : 2d6.

Comment arrêter le temps

Ce rituel est considéré comme pratiquement impossible à réussir. C'est pourquoi, sans doute, il est enseigné au Conservatoire. Ses ingrédients sont si rares et si précieux que le mener à bien relève du défi. D'autant plus que personne ne semble savoir sur Troy ce qu'est un sigasfrin, en argent massif ou pas. Des sages se relaient tous les jours dans les bibliothèques du Conservatoire dans l'espoir de percer ce secret. Toujours est-il que, selon les anciens, ce rituel sert à arrêter le temps. Mais pour tout le monde, le meneur du rituel y compris. Si le rituel est correctement pratiqué, le temps s'arrêtera sur l'ensemble de la planète pendant un laps de temps inconnu, puis, tout reprendra normalement son cours comme si rien ne s'était passé. Certains avancent que si on trouvait le moyen d'immuniser le meneur du rituel contre ses effets, cela constituerait l'arme absolue.

Matériel : une demi-écaille de dragon de mer, un sigasfrin en argent massif, un pétaure femelle gravide au pelage roux, un petit mortier en bois de vigne, une Darshanide vierge, deux mesures d'eau du lac Pelludice.

Points de magie : 10d6

Comment marcher sur l'eau

L'enchantement, amusant et spectaculaire, aurait permis, dans les temps anciens, à fonder des religions. Il permet à celui qui le mène de marcher sur l'eau pendant une heure exactement sans sombrer. En fait, il peut aussi courir, danser ou ramper, mais étrangement, pas faire le poirier, car sinon, ses pieds flotteraient mais lui aurait la tête sous l'eau. Une fois l'heure écoulée, le sage doit recommencer l'enchantement (de préférence un petit peu avant).

Matériel : une couronne d'épine, une crois de chêne nain d'Ansacre, quatre clous à moitié rouillés, de petits pains de sésame, douze disciples (optionnel) et une bonne paire de chaussures de marche.

Points de magie : 1d6.

Comment apaiser un homme en colère

Ce rituel n'est pas évident à réaliser, parce qu'il commande au sage qui le mène de placer trois pétales de rose dans les narines de l'homme en colère. Cela fonctionne aussi avec les femmes en colère, mais aucun sage n'a jamais essayé avec les trolls en colère, allez savoir pourquoi. Si le rituel est couronné de succès, l'individu se calme et sent monter en lui un lourd sentiment de honte. Le gourdin, optionnel, sert en cas d'échec.

Matériel : trois pétales de rose et un gourdin (optionnel).

Points de magie : 1d6

LANFEUST

Comment ne jamais se perdre dans une bibliothèque

C'est l'un des rituels les plus couramment pratiqués au Conservatoire, et quiconque a déjà visité la bibliothèque locale sait pourquoi. Ce rituel permet au sage qui le mène de toujours savoir où se trouve la sortie de la bibliothèque dans laquelle il se trouve et de s'y retrouver facilement. Cela ne lui permet pas de trouver nécessairement le livre qu'il cherche - il y a des choses contre lesquelles même la magie ne peut rien. Il est à noter que ce rituel a également été pratiqué avec un certain succès dans des cavernes, des labyrinthes et des jungles touffues. Mais aucun sage digne de ce nom ne fréquente de tels endroits.

Matériel : un sac de petits cailloux blancs.
Points de magie : 1d6

Comment sécuriser un sanctuaire

Les premières utilisations de ce rituel étaient destinées à sécuriser les zones dans lesquelles se rassemblaient les grands du monde de Troy, sous le couvert des sages du Conservatoire, mais très rapidement, il fut utilisé pour empêcher les voleurs de s'en prendre aux appartements des sages. Certains membres du Conservatoire iraient même, mais la chose est soumise à une enquête serrée, jusqu'à vendre leurs services à de riches marchands. Une fois le rituel accompli, une zone donnée ne peut être pénétrée sans faire retentir une alarme assourdissante et incapacitante que n'entend, fort heureusement, que la personne qui a pénétré la zone en question. Inutile de dire qu'elle ne demande généralement pas son reste et s'éloigne assez rapidement. L'alarme retentit directement dans sa tête et il ne lui sert donc à rien de se boucher les oreilles.

Matériel : un bout de craie pour délimiter la zone, un diapason et un verre en cristal (le verre se brise si l'alarme est activée).

Points de magie : 1d6

Comment faire apparaître un banquet

L'un des rituels les plus prisés du Conservatoire et pourtant interdit par décret depuis plusieurs générations de chefs cuisiniers craignant pour la pérennité de leur travail ; il est toujours pratiqué à titre privé ou à certaines grandes occasions. Ce rituel permet de faire apparaître un buffet bien rempli de mets rares et délicats, de vins capiteux, de pains chauds et moelleux, de volailles rôties, de fruits sucrés et juteux, de viandes en sauces, de poissons grillés et de desserts glacés et colorés. La nourriture ainsi créée est tout bonnement délicieuse, mais son inconvénient est qu'elle ne nourrit pas son homme. Elle ravira les amateurs de bonne chair, mais ne rassasiera pas un affamé. On peut donc s'empiffrer sans se soucier de sa ligne, mais si on se contente de ces repas, on risque fort de dépérir par manque alimentaire. Étrangement, les alcools et vins servis enivrent bel et bien ceux qui en abusent, s'ils ne calment pas la soif.

Matériel : une table longue, une nappe propre, de la vaisselle luxueuse, des couverts étincelants.

Points de magie : 2d6

Comment assister à un spectacle à distance

C'est là un rituel complexe qui demande la participation d'au moins deux sages. Le premier mène le rituel et le second doit tenir l'un des ingrédients à bout de bras pendant toute la durée du rituel, devant parfois exercer une certaine gymnastique pour que tout se déroule comme prévu. L'effet est saisissant : si l'on dispose d'un objet appartenant à la personne désignée, on

LANFEUST

peut voir ce qui se passe autour d'elle comme si on était à ses côtés, quelle que soit la distance à laquelle cette personne se trouve. L'axe de vue reste braqué sur la personne désignée et il est impossible de changer de personne en cours de route (opération théorique que les sages appellent « zapper »). Notez que la retransmission est en léger différé (quelques secondes). Une commission de sages s'est récemment réunie pour déterminer si se plonger ainsi dans l'intimité de certaines personnes n'était pas contraire à certaines conceptions morales. On attend ses conclusions pour l'année de la Crapette Dorée.

Matériel : un cercle métallique porté à bout de bras par l'assistant du meneur de rituel, des victuailles (l'effort de concentration favorise l'appétit) à profusion et une surface plane sur laquelle l'image sera projetée. Il faut aussi un objet appartenant ou ayant appartenu à la personne que l'on souhaite observer.

Points de magie : 3d6 par heure de retransmission.

Comment apaiser les sons

La rumeur prétend que ce rituel fut mis au point en une seule nuit blanche par un sage génial mais de mauvais caractère. Lorsqu'il est mené à bien, une zone délimitée désignée devient silencieuse comme une tombe. Tout son émis à l'intérieur est directement étouffé, effacé, même le grand orchestre populaire d'Eckmül ne parviendrait pas à s'y faire entendre (et vous pensez bien que des sages du Conservatoire ont essayé). Le soucis, c'est que tout être vivant qui s'essaierait à produire un son à l'intérieur du périmètre perdrait l'usage de la voix pour 1d4 jours. Les sages se demandent encore aujourd'hui pourquoi « 1d4 » jours. En vain. Il paraît qu'on n'entendit ensuite jamais plus parler du sage inventeur en question.

Matériel : une plume d'oie, des copeaux de bois issus d'un cercueil usagé, du persil (frais).

Points de magie : 1d6

Créer ses propres rituels

Chaque rituel, chaque enchantement a été conçu par un ou plusieurs sages. Il n'y a donc pas de raison pour que des personnages ne puisse inventer leurs propres rituels. Bien entendu, le maître du jeu aura son mot à dire sur chaque création, car on connaît l'esprit retors et pervers des joueurs : ils risquent bien de vous créer des rituels utiles rien que pour se faciliter la vie. La plupart du temps, un rituel comporte des points faibles ou des inconvénients majeurs, qui en rendent l'usage délicat. En tant que maître du jeu, exigez de vos joueurs qu'ils intègrent des effets secondaires indésirables aux rituels qu'ils proposent. Ensuite, un rituel demande du temps, du travail et de la concentration. On ne crée pas un rituel en un claquement de doigts. Les sages des temps anciens qui y arrivaient font partie de la légende. Bref, suivez la méthode suivante pour contenter vos joueurs inventifs :

- **Choisir l'effet désiré** : demandez aux joueurs quel est l'effet qu'ils désirent produire avec un nouveau rituel.
- **Imaginer les inconvénients** : demandez à d'autres joueurs quels sont les inconvénients qui peuvent survenir en cas de réussite du rituel. Si vous trouvez qu'ils ne sont pas assez dérangeants, ajoutez les vôtres.
- **Définir les ingrédients requis** : imaginez quels ingrédients peuvent être exigés pour mener à bien le rituel, ayant un rapport ou pas avec l'effet escompté. Plus l'effet du rituel est puissant, plus les ingrédients seront rares et/ou nombreux.

L'ANFEUST

- **Définir le coût en points de magie** : plus l'effet désiré est puissant, plus le coût en points de magie sera élevé. Estimez un coût entre 1d6 et 4d6.
- **Le conseil doit valider le rituel** : un rituel ne peut être admis que s'il reçoit l'aval du conseil. Le sage inventeur doit donc présenter son projet devant la noble assemblée du Conservatoire et espérer recevoir l'aval de ses pairs. Si ce n'est pas le cas, on lui interdira formellement de mener son rituel et toute contravention à cette décision pourrait bien le déchoir de son statut de sage. En règle générale, le conseil n'avalise qu'un rituel tous les deux ou trois ans.

Les dieux du Darshan

Si les pouvoirs individuels et les rituels sont choses connues dans la zone d'influence d'Eckmül, la magie s'exerce parfois sous des formes bien plus subtiles ailleurs à la surface de Troy. Ainsi, dans le lointain Darshan, les habitants ont troqué une pratique égoïste de la magie contre une forme de collectivisme magique par procuration.

Nous savons que les dieux n'ont pas créé le monde, mais un pays comme le Darshan compte pourtant une multitude de divinités. Comment cela se peut-il ? En fait, les Darshanides eux-mêmes les ont créés. En réalité, les habitants du Darshan ont réussi à condenser leur foi et leur énergie magique de telle manière qu'ils ont donné vie à des entités mystiques. Celles-ci régissent désormais chaque aspect de la vie en Darshan et ne peuvent subsister que par la foi développée par les croyants. Théoriquement, si tous les Darshanides venaient à abandonner, pour une raison ou pour une autre, leurs dieux, ceux-ci disparaîtraient sans laisser de trace. Mais la

religion est tenace en Darshan et les divinités y ont donc de beaux jours devant elles. Pour peu qu'elles se rendent utiles, bien entendu. Car pour préserver la foi des fidèles, il faut bien entendu rendre de menus services de temps en temps. C'est donc ainsi que les Darshanides pratiquent la magie. En priant, ces individus sont capables d'attirer l'attention d'une divinité et si celle-ci est de bonne composition ou si elle n'a rien de mieux à faire, elle interviendra. Chaque Darshanide croit en une multitude de dieux, si pas en tous, mais il n'est capable de faire appel qu'à une seule divinité qu'il doit se choisir dès qu'il en a l'occasion. Un personnage issu du Darshan devra donc faire son choix parmi la vingtaine de dieux proposés dans ce chapitre ou s'arranger avec le maître du jeu pour ajouter une nouvelle divinité mineure au panthéon.

Faire appel à une divinité n'est pas chose aisée. Ou plutôt, si. C'est être entendu qui n'est pas si facile. C'est pourquoi un test en Pouvoir magique sera toujours nécessaire lorsque l'on s'adresse à un dieu. En cas de succès à ce test, calculez votre marge de réussite et prenez autant de dés à six faces que votre marge vous le permet. Lancez le tout. Si vous obtenez au moins un « 6 », la divinité a accepté de vous répondre. Si vous n'obtenez pas de « 6 » mais que vous comptez au moins un « 1 », la divinité vous a entendu, mais ne vous a pas à la bonne et ne vous répondra pas avant 1d4 jours.

Exemple : Fleur de Lotus est une adoratrice de Cathe la Pourpre, déesse des colères inappropriées. Elle souhaite invoquer sa déesse pour régler un contentieux avec un malandrin brutal. Sa compétence en Pouvoir magique est de 14. Elle lance le d20 et obtient 8. Elle peut donc lancer 6d6 (14-8) pour tenter d'obtenir au moins un « 6 ».

Les limites de la foi

LANFEUST



Pour qu'un dieu puisse intervenir, il faut qu'il en soit capable. Ainsi, les dieux ne sont pas omnipotents. Ils ne peuvent agir que dans la mesure de leurs moyens, qui dépendent surtout de leur sphère de compétence. Invoquer Badwäh l'Humide, seigneur tout puissant des lieux aquatiques, pour trouver son chemin dans une forêt hantée n'est pas une idée constructive. Il ne faut donc faire appel à son dieu que lorsque celui-ci a quelque chose à faire avec le problème à régler. C'est pourquoi les Darshanides attachent un soin tout particulier à leur dieu de prédilection : Badwäh est très populaire auprès des marins, des pêcheurs ou de ceux qui habitent le long d'un fleuve qui a tendance à déborder et Shlikäh la Révérée, déesse de la luxure et des plaisirs, est surtout vénérée la nuit. Allez savoir pourquoi. Bien entendu, le joueur peut tenter, une fois le dieu invoqué, de lui exposer le problème de façon à le rapporter - même de façon tordue - à sa sphère d'influence, mais duper un dieu n'est pas facile, car cela reviendrait à duper le maître du jeu, et cela est inconcevable.

Il faut ensuite que l'endroit où le dieu est invoqué soit suffisamment imprégné de foi darshanide. Pour cela, on compte en moyenne qu'un nombre de cinquante darshanides au kilomètre carré est nécessaire pour qu'un dieu puisse apparaître. A Eckmül, ce nombre n'est pas facilement atteint, sauf à l'ambassade du Darshan ou dans certains quartiers, les jours de fêtes. Et même à certains endroits du Darshan, on peut éprouver des difficultés à rassembler autant de monde. Si cette condition n'est pas rencontrée, le dieu n'apparaîtra tout simplement pas - ou alors il faut que le croyant ait vraiment une bonne raison de le déranger. Les maîtres penseurs darshanides ont toutefois pu constater que dans certains lieux consacrés par l'apparition d'une divinité, les dieux pouvaient se manifester plus facilement. Ils ont alors édifié de petits oratoires à chaque endroit où une apparition divine a eu lieu, un peu partout dans leur pays, et ont même concentré ces oratoires dans les villes pour en faire des temples.

Enfin, les dieux ne peuvent pas tout faire, même dans leur sphère de compétence. Certaines demandes sont clairement au-dessus de leurs forces. Ainsi, un pieux darshanide faisant appel à Shlikäh la Révérée, déesse de la luxure et des plaisirs (on l'aime bien, celle-là), pour lui demander de séduire la première concubine de l'Empereur risque fort de se voir opposer un refus. Même les dieux ne se risqueraient pas à encourir l'ire de l'Empereur... Une fois e plus, le maître du jeu sera seul juge en la matière. Il peut estimer la prière justifiée ou pas, si elle fait bel et bien partie de la sphère de compétence du dieu ou pas... Et ce n'est pas tout.

Combien ça coûte ?

Comme pour tout usage de magie sur Troy, faire appel à son dieu coûte des points de magie. Selon l'importance de la requête, le coût sera plus ou moins élevé. Le maître du

LANFEUST

Le jeu est l'arbitre omnipotent de ce coût, mais il peut se faire aider par le tableau ci-après, laissé à sa seule appréciation.

Service	Coût en PM
Coup de main	1d6
Intervention mineure	2d6
Intervention majeure	3d6
Changer le cours du destin	4d6

Un **coup de main** sera un simple coup de pouce de la divinité, une aide simple, comme par exemple pousser une charrette en haut d'une colline, retrouver une chaussette dans une chambre, faire disparaître une verrue. L'influence de la prière ne touche que le croyant et ne modifie pas le cours des événements.

Une **intervention mineure** sera un service nécessitant réellement une puissance divine. Ce peut être un petit renseignement sur l'avenir, une guérison miraculeuse, retrouver son chemin dans un réseau de cavernes, avoir de la chance au jeu... L'intervention peut clairement agir sur d'autres personnes que le croyant.

Une **intervention majeure** peut déjà poser problème au dieu. Il s'agit pour lui d'un défi à sa mesure, comme égarer une troupe de brigands, faire apparaître un dragon, faire parler les morts. L'intervention peut ici faire l'objet d'un débat entre plusieurs divinités et doit donc être particulièrement bien cadrée pour la divinité appelée.

Changer le cours du destin est ce que l'on peut demander de plus dur à un dieu. Il agira sur le cours des événements de façon à déconstruire ce qui est, à influencer sur l'avenir d'un village, d'une nation si nécessaire. L'argumentation du croyant doit être tout particulièrement soignée, car le dieu devra répondre de ses actes devant le panthéon tout entier.

Le top 20 divin

Voici un rapide aperçu des divinités du Darshan les plus pri(s)ées. Les habitants du palais des dieux sont légion - on estime leur population à deux ou trois mille, ce qui est beaucoup pour un jeu de rôle. Aussi, nous nous contenterons d'aborder les plus célèbres. De toutes façons, qui s'intéresse à Jaäavl, déesse du récurage de baignoire ou à Möktalbah, dieu souverain des têtes d'épingle ? Chaque description est suivie des circonstances dans lesquelles le dieu est susceptible de répondre à son fidèle et de quelques exemples du genre d'aide qu'il peut apporter. Le maître du jeu ne doit pas hésiter, vous l'aurez compris, à interpréter ces données en fonction de la situation. Chaque personnage darshanide peut se choisir parmi celles-ci une divinité de prédilection, ou en inventer une en accord avec le maître du jeu.

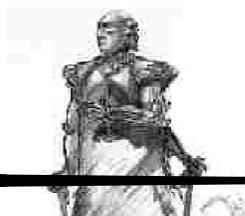
Anth Ybio le Consulté



Anth Ybio est le dieu de la recherche, des sciences et de la vapeur. Les inventeurs, les horlogers, les savants de tout poil se placent sous sa protection. Les

médecins prient aussi Anth Ybio, car leur patron, Clysthër l'Inconsulté, est connu pour ses méthodes barbares et ses piètres résultats.

Circonstances : dans un atelier ; pendant un processus scientifique ; en cas de maladie ou de blessure. Il peut apporter une idée neuve, un concept inédit, un outil inconnu. Il peut soigner maladies et blessures.



Avoghaï le Double

Il est le maître de la vie, de la mort et de

LANFEUST

la réincarnation. Tous les citoyens de l'empire prient Avoghaï avec ferveur, d'une part pour ne pas mourir avant un âge avancé, ensuite pour avoir une mort paisible et finalement pour avoir une meilleure vie dans la prochaine incarnation.

Circonstances : quand le personnage est sur le point de mourir ; avant un combat ; pour contacter l'esprit d'un défunt ; pour ramener quelqu'un à la vie.

Badwäh l'Humide

Badwäh est le seigneur tout puissant qui gouverne les domaines aquatiques : les mers, les océans, les rivières, les mares et les abreuvoirs. Il est prompt à la colère et tous les marins lui rendent grâce avant de prendre la mer, espérant ainsi éviter les grains et les coups de tabac.

Circonstances : en bateau ou sur une étendue d'eau en général ; il apaise la mer ou au contraire apporte l'orage ; il noie les cavaliers noirs dans un petit ruisseau ridicule ; nettoie les canalisations entartrées ; il fait apparaître de l'eau au milieu du désert.

Cathe la Pourpre



Cathe est la déesse des colères inappropriées, des mouvements d'humeur, des vengeance mesquines et des assassinats sans préméditation. Elle est tout particulièrement vénérée par les gens au tempérament violent et à la morale douteuse.

Circonstances : dans les situations qui ont dégénéré violemment ; pendant l'exercice du vengeance ; elle fait apparaître une fiole de poison ou une fausse preuve incriminant un ennemi ; elle envoie un monstre insectoïde qui détruit tout sur son passage...

Ghän-Jaäh le Ligneux



Cet être-plante est le dieu de la fertilité végétale. Contrairement à ce que l'on croit, il n'est pas adoré uniquement par les fougères et les fleurs. De nombreux humains adressent leurs prières à

Ghän-Jaäh ; on trouve parmi eux des jardiniers, des bûcherons, des explorateurs de forêts profondes, des vendeurs de bonsais et de nombreux cultivateurs de substances illicites.

Circonstances : dans les forêts, les parcs impériaux et partout où la nature est prédominante ; il offre des baies et des racines comestibles ; il avale un ennemi dans un arbre creux ; il assure l'abondance des récoltes.

Hanklüm Gros-Marteau



Il s'agit d'un dieu du feu et de la forge, et par extension des artisans. Si tous les métiers, même les plus insignifiants, ont leur divin patron, les Darshanides préfèrent vouer leur culte au plus costaud d'entre eux. En plus des forgerons, maréchaux-ferrants et armuriers, les fidèles d'Hanklüm comptent les duellistes et les combattants professionnels qui aiment mettre sous la protection de ce dieu leurs outils de travail.

Circonstances : dans un atelier ; pendant la fabrication d'un objet de qualité ; pendant un duel ; il répare une arme ; fournit l'inspiration nécessaire pour réaliser un chef d'œuvre ; fait tomber des flammes sur un ennemi, etc.

Katouhoumane au Pied Léger

LANFEUST

La déesse des cambriolages, de tout ce qui brille et des tuiles vernies est toujours représentée vêtue d'un justaucorps noir très moulant. Elle est vénérée par tous les Darshanides qui passent une partie de leur vie sur les toits. Cela inclut bien sûr les ramoneurs et les adeptes du bronzage intégral, mais aussi les monte-en-l'air, les rats d'auberge et les voleuses d'épées légendaires (une profession assez répandue à Xingdu, il faut le préciser).

Circonstances : sur un toit ; pendant un cambriolage ou une infiltration discrète ; elle distrait un garde ; neutralise un piège ; rend les toits glissants pour les poursuivants, etc.

Khöl-Tran l'Harmonieuse

Khöl-Tran est la déesse de la musique, vénérée par les artistes, les danseurs et les chanteurs de charme. Les poètes et les auteurs de théâtre lui adressent eux aussi leurs prières afin que la déesse enflamme leur inspiration. Elle est tout aussi sollicitée par les voisins de ses adorateurs. Surtout la nuit. Les crises de créativité, c'est bien, mais il y a d'honnêtes gens qui aimeraient bien dormir.

Circonstances : pendant une représentation artistique, un bal ou une autre manifestation festive ; elle inspire une représentation miraculeuse ; elle envoie l'inspiration d'une grande œuvre ; elle rend un ennemi sourd ; etc.

Khönoposs le Diligent

Le dieu des messages est le patron des coursiers, des camelots, des tireurs de pousse-pousse et des livreurs de plats cuisinés. Il est assez largement vénéré parmi ceux qui exercent des métiers de rue et les journaliers. Khönoposs est parfois à l'origine de grandes perturbations dans les

cités de l'Empire : il arrive que d'un seul coup, tous ses adorateurs arrêtent le travail. Si leurs maîtres leur demandent de reprendre leurs activités, ils invoquent des raisons religieuses, affirmant avoir reçu un signe de leur dieu. Personne ne sait si ces brusques arrêts de travail sont de vraies interventions divines ou des épidémies de paresse, mais ce qui est sûr, c'est qu'ils rendent Khönoposs très populaire auprès de ces masses laborieuses.

Circonstances : quand le personnage doit faire une course urgente ; quand il est perdu ; quand il est en retard ; il fait apparaître une monture ; indique un raccourci ou facilite un voyage.

Laräkroft l'Intrépide

Laräkroft est la déesse des labyrinthes et la patronne des explorateurs, des acrobates et des pilleurs de tombes. Ses adorateurs se réunissent dans de sombres souterrains qu'ils appellent « donjons » pour pratiquer des quêtes symboliques où énigmes sacrées, pièges mystiques et combats rituels jouent un grand rôle. A la fin de chacune de ces cérémonies, le culte sélectionne le plus habile de ses membres et le nomme Maître du Donjon, une fonction prestigieuse qui consiste principalement à organiser la prochaine quête.

Circonstances : dans un souterrain ; lors d'une escalade périlleuse ; dans un temple maudit ; elle peut désamorcer un piège ; trouver un passage secret ; faire apparaître une clé ou une potion de soins...

Rkrzzzïk la Consciencieuse

La déesse des dentistes et des bourreaux n'est pas très populaire. A part dans ces deux corps de métier, bien entendu, où elle est invoquée pour faire disparaître les maux de dents et pour faire parler les prisonniers peu coopératifs. Les fidèles de Rkrzzzïk

LANFEUST

sont très liés à ceux d'Anth Ybhio, car ils font un grand usage de certaines des inventions du dieu.

Circonstances : pendant un interrogatoire ; pendant un soin dentaire ; pendant une tentative d'intimidation ; elle atténue ou au contraire amplifie la douleur ; fore un trou ; fait peur à un ennemi...

Rög le Minéral

Rög est le dieu des cailloux de plus d'un pouce de diamètre. Il est bien entendu vénéré par de nombreux rochers et blocs de pierre, mais aussi par les montagnards et certains ermites vivant dans la région d'Execre. Quelques communautés de pêcheurs tranquilles de la région de Shifreh et les galets sur lesquels ils sont installés rendent également un culte à ce dieu. Qu'ils soient humains ou minéraux, les adorateurs de Rög sont rarement très causants.

Circonstances : dans les montagnes et autres environnements rocheux ; dans les grandes constructions de pierre ; il fait apparaître ou disparaître la roche ; fait parler les pierres ; anime les statues...



Shlikäh la Révérée

La déesse de la luxure et des plaisirs est très appréciée de tous les habitants du continent, sauf de quelques ascètes aigris et peut-être d'une poignée d'épouses de missionnaires. Ses temples accueillent en permanence des dizaines de fidèles qui pratiquent les enseignements sacrés de la déesse. Celle-ci vient d'ailleurs parfois donner des conseils techniques, voire carrément mettre la main à la pâte, enfin, les mains dans le cambouis... Euh, vous voyez, quoi... Attention cependant, ceux et celles

qui font appel à Shlikäh se doivent d'être performants !

Circonstances : pendant une tentative de séduction ; pendant tout acte sensuel (danse, massage, etc.) ; elle apparaît pour reconforter un adorateur solitaire ; elle rend une personne folle de désir ; elle redonne vigueur aux corps mous...

Shüntem-Ylion L'Ebriète

Sh-shünt, comme il se désigne lui-même quand il a trop bu (c'est à dire tout le temps), est le dieu des tonneaux pleins. Ses adeptes essaient de l'imiter en tous points : ils s'appliquent à vider des tonneaux de façon à ce qu'on puisse produire plus de tonneaux pleins en l'honneur de leur dieu. Les plus larges d'esprit n'hésitent pas à s'attaquer aux outres, bouteilles et autres contenants lors de cérémonies sacrées qui donnent beaucoup de travail aux femmes de ménage le lendemain.

Circonstances : dans les auberges, tavernes et autres lieux de bombance ; pendant une fête endiablée ; il remplit les tonneaux de vin ; rend un adversaire ivre ; donne envie à un groupe de gens de faire la fête, etc.



Sparshöng le Terrible

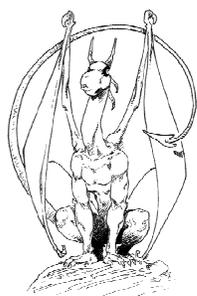
Ce dieu reptilien est celui de la juste violence. Comme lui, ses fidèles ne servent que les nobles causes et les dignes vengeances, et les poursuivent sans une once de pitié. C'est la théorie en tout cas. Ceux qui se réclament de Sparshöng sont pour la plupart des chasseurs de prime ou des magistrats impériaux et on sait que la morale de ces individus n'est pas toujours irréprochable. Quoi qu'il en soit, le Terrible ne prête assistance qu'aux plus droits.

LANFEUST

Circonstances : pendant un combat au service d'une bonne cause ; quand le héros est à la poursuite d'un traître ou d'un félon ; il envoie une de ses armes divines se battre contre l'adversaire ; fait apparaître des chaînes et des menottes sur un fugitif ; indique la direction à suivre pour trouver la personne recherchée...

Circonstances : n'importe quand ; il provoque un coup de chance inespéré ou au contraire, annule une catastrophe inattendue. Cependant, Sung-Haklh est imprévisible et parfois, il exécute le contraire de ce qu'on lui a demandé. Lancez 1d6 à chaque fois qu'il intervient. Sur un résultat de 1, l'effet sera négatif pour le demandeur.

Sphax le Discret



Le dragon Sphax est le patron des ambassadeurs et le messenger des dieux. On l'envoie en permanence remplir telle ou telle mission pour le compte du panthéon. Ce qui n'est pas pour lui déplaire : comme ses

fidèles, le dieu de la diplomatie aime se balader par monts et par vaux, découvrir d'autres cultures et goûter des cuisines exotiques. Avec les millénaires, il s'est aussi constitué une vaste culture, mise à jour régulièrement par le réseau de ses adorateurs.

Circonstances : les négociations ; les enquêtes et les intrigues ; les rencontres interculturelles ; il fournit un renseignement vital ; rend le personnage mondain et raffiné ; fait apparaître un guide touristique ou traduit une langue inconnue.

Sung-Haklh l'Imprévisible

Le dieu de l'avenir et des possibilités est chargé de trier les destinées de chacun et de choisir à tout moment entre les futurs qui s'offrent à lui. Ceux qui le prient ne savent jamais s'il exauce leurs souhaits en les préservant des catastrophes ou s'il les ignore tout simplement. Ce qui n'empêche pas les Darshanides de vouer un culte fervent à Sung-Haklh, en espérant le convaincre de leur accorder un avenir meilleur.

Teepie-Yak au Ciré Doré

Lointaine cousine de Badwäh, cette divinité a pour charge les pirates et le poisson salé. En plus d'avoir beaucoup de succès sur les jonques de l'océan Darshanide et de la mer du Ponant, Teepie-Yak est aussi vénérée par les bandits de grand chemin et les pêcheurs au filet. A tous, elle assure de bonnes prises et suffisamment de matière à éviscérer.

Circonstances : pendant un acte de piraterie ou de banditisme avéré ; à la pêche ; elle provoque une pêche miraculeuse ; elle attire des « clients » dans une embuscade ; elle envoie une carte au trésor...

Xhiatyr l'Incomparable

Xhiatyr est la plus puissante des divinités du Darshan. En tant que dieu des marchands et des voleurs, cet imposante entité préside à toutes les activités commerciales, légales ou non. Et comme tous les citoyens de l'Empire sont soit marchands, soit trafiquants, on n'aura guère de peine à imaginer son influence. Il est à noter que les fabricants de bijoux voyants, les cultivateurs de tabac pour narghilé et les éleveurs de crabes bleus rendent un culte quasi-exclusif à Xhiatyr.

Circonstances : pendant une transaction ou un autre acte commercial ; quand le personnage essaie d'escroquer quelqu'un ou d'abuser de sa confiance ; il fait prendre des cailloux pour des pépites d'or ; il gâte les marchandises d'un concurrent ; il rend quelqu'un particulièrement crédule...

LANFEUST



Les autres dieux

Tout ceci n'est guère que le dixième des dieux les plus vénérés du Darshan. Le maître du jeu ne doit pas hésiter à en inventer d'autres dès qu'il en aura l'occasion, ou laisser ses joueurs lui en proposer (après examen approfondi - les joueurs sont des pervers fourbes). A défaut d'un profil complet, voici les noms de ceux qui sont répertoriés au Conservatoire d'Eckmül : Ala-Pëhl, dieu des papiers gras, Blydz-Gryk, dieu des surprises militaires, Byaktöl, dieu des boutons sur le nez, Breugheurr, dieu des mauvaises habitudes alimentaires, Clysthër, dieu guérisseur, D'getliii, déesse des arts volants, Elsoro, dieu des vengeurs masqués, Fu-Yit, dieu des tuyaux et des plombiers, Gönk-Hour, dieu des belles lettres, Gou-Ghël, dieu des recherches minutieuses, Helsëfer, déesse de la télépathie mobile, Hy-Kéah, dieu des charpentiers manchots, Jilopitray, dieu du temps qu'il fait, Mhabrook, dieu des animaux domestiques, Moulderhës-Kouly, dieu hermaphrodite des conspirations, Ouloulouh, dieu du thé trop chaud, Shucknörrys, dieu des héros intemporels, Swoög, dieu des trolls, Tybön, dieu de la viande saignante et son frère Föfyleh, dieu de la viande bien cuite, Waïille, déesse des assauts à rebours, Wou, dieu des ralentis, Xulody, déesse de l'amour romantique et de la reproduction et Zkrkrxs, dieu des cafards.

Le culte darshanide



S'ils ont autant de dieux, les Darshanides n'ont pas nécessairement beaucoup de prêtres. On l'a dit, certains endroits recueillent plus facilement que d'autres les prières des croyants. Là où un dieu est apparu de source sûre pour répondre à une invocation, on élève un petit oratoire. Mais cette pratique à ses limites en ville et on y élève alors des temples où les gens peuvent s'adonner à leur pratique religieuse, ce qui est tout de même mieux que de prier en rue, au milieu d'un carrefour ou sur la jonque du voisin, sous prétexte qu'un dieu s'y est manifesté il y a six mois. Les divinités peuvent être représentées par une foule de statues, de peintures, de dessins ou de montages floraux, car la plupart se moquent bien de la façon dont les croyants les voient. Ce qui importe, après tout, c'est qu'ils croient en eux. Dans ce contexte, les prêtres sont en effet fort rares et leur fonction est assez vague. Ils ne peuvent intercéder aux prières des croyants et n'entrent pas plus facilement qu'eux en contact avec les divinités. Ils se contentent alors de conseiller ceux qui le demande dans leur pratique : doivent-ils requérir l'aide de Clysthër ou d'Anth Ybhio ? Est-ce un bon moment pour appeler Shlikäh ? Ils font alors payer leurs services relativement cher.

La magie des trolls

Peu de gens le savent, car les études sur la civilisation des trolls sont plutôt rares, mais

LANFEUST

au sein des communautés trolls de Troy, la magie a réussi une percée. Elle est pratiquée par les shamans, ou sorciers, des trolls plus curieux que les autres et sans doute plus intelligents. La magie des trolls se décline en deux grandes familles : la famille des recettes et la famille des colifichets. D'une manière ou d'une autre, il fallait s'attendre à ce que la magie du Magohamoth touche également le plus ancien peuple de Troy, mais le rapport au monde des trolls les a préservé d'une magie plus généralisée. Les trolls ne font d'ailleurs pas grand cas de la magie. Selon eux, les shamans sont des gens dangereux et si on fait parfois appel à leurs connaissances, ce n'est que du bout des lèvres. Il est d'ailleurs interdit aux sorciers de vivre au sein des villages et on leur réserve dans le meilleur des cas une hutte éloignée de quelques kilomètres. Certains préfèrent des ruines antiques perdues dans la forêt ou un réseau de cavernes perdues dans la montagne. Là, ils sont à leur aise pour pratiquer diverses expériences et ils se consolent du manque de compagnie en se tuant à la tâche. La théorie communément admise pour expliquer cette forme de magie primitive est la suivante : de la même manière que les Darshanides créent leurs dieux, la magie des shamans est rendue possible par la foi que les trolls ont en la bizarrerie de leur shaman. Selon cette logique, si les trolls venaient à penser que leur shaman est un incapable, il pourrait perdre ses pouvoirs. Même si le shaman est mal vu par la communauté, au moins ne remet-on pas en doute sa spécificité.

La magie des recettes



C'est ainsi que les shamans appellent leur principale discipline magique. Elle se rapproche par bien des aspects de l'alchimie mais, dans la psychologie troll, ou rien de ce qui se mange n'est fondamentalement étrange, on préfère parler de cuisine magique ou de « recettes ». Les recettes sont donc des mélanges de différents ingrédients qui peuvent être soit mangés, soit bus, soit inhalés (dans tous les cas : avalés) et qui produisent un effet spécial. Les ingrédients nécessaires à la réalisation d'une recette sont souvent difficiles à trouver et peu ragoûtants, comme des yeux de shrink, des fleurs à crottin ou des doigts de boulangère. Lorsqu'ils ne rêvent pas aux filles de chefs qui devraient leur être promises et qu'ils ne préparent pas de recettes, les shamans parcourent souvent la nature à la recherche de tels ingrédients pour reconstituer leurs réserves. Pour qu'une recette soit efficace, il faut bien entendu réunir tous les ingrédients requis, les détruire en les ajoutant à la préparation (ils ne sont pas réutilisables) et réussir un test en Pouvoir magique. Une fois le test réussi, le shaman perdra les points de magie qu'il doit investir, dépendant de la recette en question.

Il existe des recettes applicables en de nombreux cas. La plupart du temps, elles

LANFEUST

permettent d'influencer l'humeur des personnes qui les consomment, de les guérir d'une maladie précise. Elles n'ont d'effet que sur l'esprit et le corps de ceux qui en consomment. Une recette ne permettra jamais d'ouvrir des serrures (sauf s'il s'agit d'un acide corrosif qui fera fondre le mécanisme). Plus les effets de la recette sont puissants, plus les ingrédients à réunir sont rares et plus le coût en points de magie sera élevé. Le maître du jeu est une nouvelle fois appelé à s'ériger en juge suprême de la teneur d'une recette et du coût de sa réussite. A titre d'exemple, voici quelques recettes pratiquées par les shamans.

L'œil-qui-voit-tout

Celui qui boit cette décoction peut libérer son esprit de son corps et s'élever à la verticale dans les airs jusqu'à une hauteur de dix mètres dans le cadre d'une lente ascension. Une fois au sommet, l'esprit redescend et réintègre le corps assez rapidement, provoquant une sensation de chute assez désagréable.

Ingrédients : œil de faucon, deux œufs de poule pourris, un poil de pétaure noir, une aile de pigeon et un cheveu de vierge blonde.
Coût en points de magie : 1d6.

La-chaueur-d'une-nuit-d'été

Il faut inhaler la vapeur qui s'échappe de l'odieux bouillon. Les capacités sexuelles de la personne seront décuplées pendant six heures, après quoi, elle éprouvera une sensation de fatigue extrême. L'effet est tel que si aucun partenaire consentant ne se présente à la cible pendant les six heures indiquées, il faudra bien en prendre un de force, même s'il n'est pas de la même espèce. Même s'il est mort.

Ingrédients : deux testicules de troll, de la bière du Delpont, de la bave de gramoche, un peu d'eau de mer.

Coût en points de magie : 1d6.

Peau-de-roche

Appliqué sur le corps d'un individu, cet onguent gras rend la peau aussi dure que la pierre pour une période de deux heures. En termes de jeu, le derme équivalra à une armure de cuir rigide (1d4+1).

Ingrédients : graisse de baleine, poudre de diamant, sel et poivre (pour le goût) ainsi qu'une herbe rare appelée mandracule.
Coût en points de magie : 1d6.

Lotion Kapi-Lhayr

Appliquée sur les cheveux et le cuir chevelu d'un individu, cette lotion favorise et accélère de façon spectaculaire la pousse des cheveux et de la pilosité en règle générale. En quelques minutes, un homme glabre peut se faire passer pour un troll (en apparence du moins et tant qu'il ne montre pas les dents). L'effet est permanent, mais les poils, ça se coupe ou ça se rase.

Ingrédients : plumes d'aiglon, duvet d'archéoptéryx mâle, poils d'ours et feuilles de céruthox, une arbre ne poussant que dans les oasis désertiques.
Coût en points de magie : 1d6.

Double-langue

L'inhalation de cette poudre permet de faire parler par la bouche de qui s'en sert une personne distante, sans que celle-ci n'en sache rien. Bien entendu, il faut que la personne parle au moment où la recette est inhalée. On peut ainsi faire dire au goûteur tout ce que la personne désignée est en train de dire, même si elle se trouve à des lieues de là. L'effet s'estompe au bout d'une heure.

Ingrédients : graines de frugistore, un arbre des régions froides, fraises recrachées par une trolle gravide, cendres

LANFEUST

d'un pétaure préalablement crucifié et deux brocolis.

Coût en points de magie : 2d6.

Bière-Serk

On ne se sert de cette recette qu'en de graves circonstances. Ajoutée à de la bière (d'où le nom), cette substance pousse celui qui la boit à se mettre en colère et décuple sa force physique. L'individu ne reconnaîtra pas ses amis de ses ennemis et ne retrouvera son calme que lorsqu'il sera le seul être vivant à se tenir debout dans un rayon de deux cent mètres. Ceux qui connaissent les effets de la potion savent donc qu'il leur suffit de se coucher par terre (ou même de s'asseoir), mais la plupart des gens, face à un troll en colère, préfèrent courir. Allez savoir pourquoi. En termes de jeu, chaque coup porté par l'individu en colère voit ses dégâts augmenter d'1d4 (sauf en ce qui concerne les armes à distance).

Ingrédients : miel, concentré de venin de guêpe du Darshan, spores de serk (un champignon rose en forme de vous-savez-quoi) et baies de genévrier pilées. Sans oublier la bière.

Coût en points de magie : 2d6.

Fluide de Bouse-Oil

Très pratique lorsque l'on est perdu, cette potion doit être avalée par un individu qui sait alors toujours où se situe le nord. Le hic est que la potion donne une telle haleine que même la plupart des trolls refusent de suivre l'individu en question. L'effet dure en règle générale trois heures.

Ingrédients : bouse de gramoche, bouse de pétaure, guano, crottes de mouton, crottes de lapin, une aiguille de fer fondue, huile d'arachide.

Coût en points de magie : 1d6.

Effet Peau-de-glabre

Cette potion est parfois utilisée comme punition pour les trollillons pas sages. Elle fait tomber tous les poils d'un individu en une fraction de seconde (et il faut plusieurs semaines avant que la fourrure repousse). Un troll sans poils rappelle un peu un homme aux traits bestiaux et à la denture prononcée. On peut donc s'en servir pour se faire passer pour un humain.

Ingrédients : urine de nourrisson humain, feuilles de chêne séchées, pomme de pin concassée, deux pattes de sauterelle, langue de grenouille et aile de chauve (probablement souris, en tout cas, ça marche).

Coût en points de magie : 1d6.

Lotion de Fhër-O-Môhn

Lorsqu'il absorbe cette recette, l'individu dégage une odeur que les représentants du sexe opposé trouveront étrangement excitante, mais que les gens du même sexe trouveront exaspérante. En termes de règles, les tests de Séduction opérés sur une personne de sexe opposé seront améliorés de 2 points, tandis que les relations avec les personnes de même sexe deviendront tendues (si nécessaire, malus de 2 points à tout test relationnel). L'effet dure 1d4 heures.

Ingrédients : essence de ragondin, sperme de pétaure, pétales de rose verte, poils pubiens noués.

Coût en points de magie : 1d6.

Lotion Akwā-Fil

Cette substance visqueuse doit être avalée à petite dose seulement, car elle est considérée comme totalement perverse et dangereuse par la plupart des trolls. Ceux qui en boivent se trouvent en effet irrémédiablement attirés par la perspective d'un bon bain et sautent dans la première

LANFEUST

étendue d'eau qu'ils croisent. On ne sait pas encore à quoi cela peut servir, mais certains shamans pensent que cela peut amoindrir la peur panique que les trolls ont de l'eau, bien que l'idée de voir un troll vivant plonger tête la première dans l'eau fasse frémir même les plus intrépides individus de l'espèce. L'effet, heureusement, ne dure qu'une heure.

Ingrédients : eau de mer, peau de brochet, tentacule de méduse, chair de bivalve fraîche, œil de requin.

Coût en points de magie : 2d6.

La potion-de-magie-qui-dure

C'est par ce nom si poétique que les shamans reconnaissent la recette qui décuple les points de magie des sorciers, mais également de tout individu capable de magie qui en boit. Bien que son goût soit infect (comme pour la plupart des potions, mais les trolls s'en soucient peu), c'est l'une des rares recettes qui fasse son chemin dans la civilisation humaine - en tout cas pour ceux qui savent s'en procurer. En termes de jeu, une dose de potion permet de récupérer 2d6 points de magie perdus.

Ingrédients : cervelle de sage, sang de poisson, feuilles concassées de mertouille (une fleur exotique) et sève de pin.

Coût en points de magie : 1d6.

La magie des colifichets

Chez les trolls, l'usage de colifichets, d'amulettes et de talismans est relativement courante. La plupart n'ont vocation que décorative. Mais les shamans se vantent de pouvoir enchanter ces objets pour protéger ceux qui les portent des terribles pouvoirs des humains. Et ça marche. Pour enchanter un colifichet, un shaman doit rassembler toute une foule d'ingrédients connus de lui seul et plonger l'objet en question dans la décoction pendant une nuit entière. Au matin, l'objet peut être retiré et est

théoriquement enchanté, après avoir prononcé la formule magique et dépensé 2d6 points de magie. Le problème, c'est que le shaman ne peut affirmer de quel pouvoir le colifichet protégera son porteur. Ce n'est donc qu'une fois en présence d'un humain capable d'utiliser le pouvoir individuel en question - et l'utilisant effectivement contre le porteur - que l'on pourra établir si l'amulette est efficace ou pas. En gros, lorsque le colifichet est créé, le maître du jeu déterminera aléatoirement le pouvoir individuel qu'elle pourra contrer et le gardera pour lui jusqu'au jour où cela se révélera utile. Il existe une autre méthode, dite méthode cognitive, pour laquelle le shaman peut tenter de créer une amulette protégeant d'un pouvoir bien précis, mais il faut pour cela faire macérer un œil et le foie d'un humain capable de lancer ce même pouvoir dans la décoction. L'amulette, une fois enchantée, protégera alors effectivement son porteur du pouvoir concerné.



LANFEUST

Un colifichet ne dispose pas d'une magie illimitée. A chaque fois qu'elle protège son porteur, elle perd des points de magie. En fait, elle perd le nombre de points de magie dépensé par l'utilisateur du pouvoir individuel. Lorsqu'ils connaissent l'effet des colifichets, les humains n'hésitent donc pas à dépenser une grosse quantité de points de magie, pour essayer de passer les défenses du troll. Un colifichet fraîchement enchanté compte 3d20 points de magie auxquels on ajoute les points de magie dépensés par le shaman lors de l'enchantement (2d6). Un shaman peut volontairement décider de dépenser plus de points de magie que ne l'indique le résultat des 2d6 pour accroître la réserve magique de son colifichet.

Exemple : un shaman tente de créer un colifichet protégeant du pouvoir « Rendre aveugle ». Il s'est procuré un humain dont c'était précisément le pouvoir et a donc soigneusement préservé un œil et son foie (le reste, il l'a bouloté goulûment). Il ajoute le tout à la décoction et y laisse macérer un joli collier en dents de dragons. Au matin, il prononce la formule magique et dépense ses points de magie. Le résultat des 2d6 donne 8. Il décide d'ajouter deux points pour faire bonne figure. Il lance ensuite 3d20 pour calculer la réserve magique du colifichet et obtient un total de 31 auquel il ajoute les 10 points dépensés lors de l'enchantement. Cela fait donc 41 points de magie pour l'amulette. Reste à espérer croiser un second humain avec un tel pouvoir pour juger de l'efficacité de l'objet magique.

Autre exemple : un marin du nom de Haggar Dunor croise un troll alors qu'il vient de ramener sa barque le long de la rive. Il va user de son pouvoir provoquant une vive diarrhée, pour détourner l'attention du troll assez longtemps pour remettre sa barque à l'eau. Las, le troll porte un colifichet qui le protège justement de ce pouvoir. Haggar ne le sait pas mais a déjà entendu parler de la magie des colifichets et le collier en oreilles

humaines que porte le troll ne lui dit rien de bon. Il va donc envoyer tout ce qu'il a de points de magie en espérant que cela suffira. Il réussit son test de Pouvoir magique et dépense la totalité des 15 points de magie qu'il lui reste. Le colifichet ne comptait plus dans sa réserve que 12 points et trois points passent donc, ce qui suffit à activer le pouvoir. Le troll sent ses entrailles se liquéfier et saute dans un buisson proche pour se soulager pendant que le marin remet son embarcation à flot.



Points de magie

On l'a vu. Toute forme de magie demande à son utilisateur de dépenser des points de magie. Au chapitre sur la création des personnages, on a vu que les points de magie se récupéraient lentement au fil du temps, après un bon repas et surtout une bonne nuit de repos. On peut considérer qu'un bon repas permet de récupérer 1d4 points de magie, qu'une bonne sieste en rend 1d6 et qu'une nuit de sommeil dans de bonnes conditions, elle, permet de récupérer la totalité des

LANTÉUST

points perdus. Mais que se passe-t-il si, au moment de se servir de la magie, un individu ne dispose pas d'assez de points de magie ? La réponse est simple : rien. Si quelqu'un ne dispose pas d'assez de points de magie pour se servir d'un pouvoir, mener un rituel ou préparer une recette, l'effet désiré ne se déroulera tout simplement pas. Aucun point de magie n'est alors perdu, mais le temps nécessaire à la préparation ou à la concentration de l'individu aura bien entendu été perdu.