

La magie du Disque-Monde

La magie est partout sur le Disque-Monde. Et aussi au-dessus, en-dessous, de chaque côté et à travers. La magie est à la fois une chose, une matière, une énergie, une force et un moyen de promotion social. Essentiellement, la magie fait partie de la structure fondamentale de l'univers et explique comment les choses fonctionnent au niveau invisible. Quelque chose comme la mécanique quantique dans notre monde. Cette « magie intrinsèque » peut être stockée (par exemple dans un bourdon de mage) et peut prendre des formes diverses, du solide au gazeux en passant par la lumière. Mais même les individus qui peuvent l'utiliser directement comme les Sourceliers – des sorciers très puissants – ne peuvent en aucun cas la créer ou la détruire.



Elle peut également se concentrer en certains endroits, car le temps n'en vient pas à bout. Certaines sources peuvent se vider petit à petit, mais à moins qu'elles ne soient détruites, elles se rechargeront, habituellement assez vite. Ceci parce que la magie n'est pas une substance comme, par exemple, les combustibles fossiles.

C'est une condition de changement dans la nature de la réalité.

La magie résiduelle est présentée dans les Annales du Disque-Monde comme l'équivalent des déchets radioactifs de notre monde. On en trouve le plus souvent dans des régions autrefois dévastées par les Guerres Thaumaturgiques. Des endroits comme le Wyrmborg sont saturés de magie résiduelle. Le résultat est que les lois naturelles du Disque-Monde (déjà parfois difficiles à suivre) ne s'y appliquent plus, que des choses qui ne devraient pas être peuvent s'y créer et y prospérer, mais en aucun cas en sortir. Ces zones de magie résiduelle sont aussi appelées zone de Haute Mana, la Mana était le nom donné à l'énergie magique par toute une série d'experts autoproclamés. Les mages peuvent utiliser cette magie résiduelle à certaines fins, un peu comme on utilise de l'essence pour allumer des feux. Mais d'une manière générale, l'énergie utilisée pour lancer des sorts provient de tout le cosmos ou, pour ceux qui n'ont pas le temps d'en savoir plus, *d'ailleurs*.

Tout ceci n'est évidemment pas sans conséquences. La magie joue (et triche) avec la nature des choses et cela a tendance à affaiblir la structure de la réalité. Les zones de magie résiduelle ont des frontières encore plus fragiles et il y a des tas de choses désagréables qui attendent de faire le mur. Les pires sont certainement connues sous le nom de Créatures des Dimensions de la Basse-Fosse, des êtres tentaculaires et improbables qui vivent dans le vide entre les étoiles et entre les mondes.

La magie douce, elle, est chose étrange, créée par l'usage et la croyance. Il est curieux de constater qu'elle peut être utilisée par des gens en apparence incapables de lancer tout sortilège et même si elle fonctionne en dehors des méthodes enseignées à l'Université de l'Invisible, elle est souvent négligée ou remise en cause par les hommes de l'Art. Pour ces messieurs, il s'agit surtout de « superstition paysanne de gens qui croient encore aux épées magiques et à la sagesse des rois ».

Sur le Disque, la foi est une force en soi. Et il y a tellement de magie alentour que même

quelque chose qui naît comme une « simple superstition » peut rassembler une belle quantité d'énergie. Les rituels populaires impliquent quantité des vœux et de souhaits, ainsi que des malédictions et des punitions pour ceux qui s'en serviraient mal. Les objets peuvent eux aussi croire en de telles choses et une épée peut, petit à petit, devenir une sorte d'archétype d'elle-même, un peu comme l'essence, l'idée d'une épée.

Cependant, en gros, la magie est quelque chose que seuls les mages et les sorcières utilisent et consiste à manipuler la Mana à des fins pratiques : contrôle du temps, boules de feu, faire disparaître le sel de la salle à manger, ce genre de choses. En d'autres termes, il s'agit d'une magie domestiquée. A son propos circulent de nombreuses lois et règles, rédigées en des temps immémoriaux et transmises dans des textes académiques ou de bouche à oreille dans le cas des sorcières. Ce que peu d'étudiants (et seulement quelques professeurs) comprennent, c'est qu'il y a moins de lois naturelles que de lois pour restreindre l'usage de la magie. Elles permettent globalement à l'énergie pure de la magie d'être emprisonnée et manipulée sans pour autant faire exploser la tête des pratiquants.

Les plus grands mages et les plus grandes sorcières sont ceux et celles qui ont réalisé que toutes ces lois n'étaient finalement que des conseils. Ils peuvent tout faire parce qu'en réalité, ils savent qu'ils le peuvent. En clair, ils peuvent lancer n'importe quel sort et rapidement sans avoir à se concentrer, à y penser. Le système est cependant bien fait car, lorsque quelqu'un en arrive à un tel degré de maîtrise, il est bien souvent suffisamment sage pour savoir qu'il ne doit pas en abuser. Généralement. Dans huit cas sur dix.

Les zones dangereuses

Les zones de magie résiduelles varient en étendue d'un pays comme celui dominé par le Wyrnberg aux clairières au cœur des forêts sombres. Les seules façons de connaître leur étendue exacte sont l'expérience ou certains sorts appropriés, et il est parfaitement possible de passer à travers l'une d'elles sans s'en

rendre compte. Même s'il y a souvent des indices. Les plus fréquents sont une sensation bizarre dans l'air, ainsi que des étincelles colorées (versant dans l'octarine) qui apparaissent au bout des doigts des visiteurs ou à l'extrémité de certains objets. Cela peut atteindre toute personne ou seulement les occultistes, en fonction de l'intensité. Moins fréquentes mais tout aussi remarquables sont les altérations de la structure du réel. Des pièces qui, lancées, atterrissent sur la tranche, des porcs volants (vivants ou cuits) et d'autres choses du même ordre (ou désordre).

D'autres indices sont les effets long-termistes de la magie. Ceux-ci peuvent être naturels ou architecturaux. Les signes naturels peuvent être aisément reconnaissables : des lapins à six pattes, des canards téléporteurs, ou pas : des fougères d'un type particulier, des fruits qui poussent dans les mauvais arbres, des oiseaux qui chantent des mélodies connues... Mieux vaut être imaginatif que cruel dans de tels cas. Les pommes bourrées d'acide finissent pas laisser les joueurs. Celles remplies d'acide lysergique sont nettement plus intéressantes.

D'un autre côté, les indices architecturaux sont quant à eux le fruit des hommes (ou de tout autre espèce) assez fous pour vouloir tirer parti de l'énergie résiduelle. Une chaumière de sorcière a besoin de magie pour ne pas s'effondrer sur elle-même avec le temps. Mais bien moins sympathiques sont les Temples Chtonien Tordus et Blasphématoires dédiés aux Divinités Indicibles d'Au-delà la Bienséance. De telles créatures préfèrent d'ailleurs se montrer dans de telles régions, ayant besoin de magie pour subsister ou grâce à la fragilité des barrières de la réalité en ces endroits. Par ailleurs, elles parviennent toujours à s'y trouver un fan club ayant un goût prononcé pour les piliers lourds et les cellules humides.

« La magie ne meurt jamais, elle s'affaiblit, c'est tout.

Nulle part dans les vastes étendues bleues du Disque-Monde cette vérité n'était plus manifeste qu'en ces lieux, autrefois le théâtre des grandes batailles des Guerres Thaumaturgiques, déclarées très peu de temps

après la Création. A l'époque, la magie à l'état brut se trouvait en abondance, et les premiers hommes s'étaient empressés d'en faire usage dans leur conflit contre les dieux.

Les origines exactes des Guerres Thaumaturgiques se sont perdues dans les brumes du temps, mais des philosophes discaux s'accordent à penser que les premiers hommes, aussitôt après leur création, se sont mis à juste titre en colère. Gigantesques et pyrotechniques furent les batailles qui s'ensuivirent : le soleil traversait le ciel en tournoyant, les mers bouillaient, des tempêtes étranges ravageaient les terres, de petits pigeons blancs apparaissaient mystérieusement dans les vêtements des gens, et la stabilité même du Disque (porté dans l'espace à dos de quatre éléphants géants juchés sur une tortue) était menacée. Il en résulta une réaction brutale des Hauts Anciens, devant qui même les dieux doivent répondre. Les dieux furent bannis dans les hauteurs, les hommes recréés à une taille beaucoup plus réduite, et la majeure partie de l'ancienne magie sauvage retirée de la terre.

Ce qui ne résolut pas le problème des régions du Disque frappées de plein fouet par un sortilège au cours des guerres. La magie s'affaiblit – lentement, des millénaires durant, libérant au fil de sa décomposition des myriades de particules subastrales qui altéraient gravement la réalité environnante... »

- *La huitième couleur, p.136-137. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.*

888

Le chiffre huit est le chiffre surnaturel par excellence sur le Disque-Monde. Les mages dessinent des octogrammes, la couleur de la magie est l'octarine, la huitième couleur du spectre (qui est perçue grâce aux octogones dans les yeux des occultistes), etc. Dès lors, dans toute intrigue magique où les nombres ont une importance, celle du huit doit être prépondérante, par sa présence ou par son absence. Il faut noter que huit est à la fois un chiffre porte-bonheur et un chiffre maudit. Etant intrinsèquement magique, il tend à

attirer les Créatures des Dimensions de la Basse-Fosse. Dès lors, même si les mages en usent souvent, ils tentent de ne jamais le mentionner. En fait, seuls les laïques prononcent ce numéro sans peur. Comme nous le verrons plus loin, un résultat naturel de « 8 » lors d'un test concernant la magie ne sera pas sans conséquences.



Les lois de la conservation

La magie du Disque-Monde semble respecter la loi physique de tout univers dite de la conservation. Par exemple, la lévitation est nettement facilitée par le fait que quelqu'un fasse tomber quelque chose de lourd pour faire contrepoids et la télékinésie reprend peu à peu le principe du levier, appliqué spirituellement par le lanceur de sort. Tout cela peut sembler approximatif ou confus aux yeux des laïques, mais cela signifie qu'un sort ne se lance pas si facilement et qu'il est souvent le fruit d'un rituel ou d'un ensemble de contraintes précises.

La loi de la conservation signifie également que les effets de la magie sont rarement définitifs car les choses auront toujours tendance à reprendre leur forme initiale, avec le temps. Il existe bien entendu des exceptions célèbres (dont certaines travaillent à la bibliothèque de l'Université de l'Invisible et apprécient les bananes et les cacahuètes). Elles sont souvent le fruit de débauches de Mana.

L'octarine

La pratique de la magie, à tous les niveaux, implique que l'on devient capable de discerner les flux de Mana. Les mages en parlent souvent comme de la capacité à voir l'octarine. L'octarine est la couleur de la magie, visible seulement par le fait que les occultistes ont dans les yeux des octogones minuscules en plus des cônes et bâtonnets traditionnellement présents dans les cellules du globe oculaire. Il est vrai que les mages peuvent voir l'octarine là où le commun des mortels ne le peut pas, mais les sorcières, qui exercent une forme de magie plus subtile, évoquent très peu ce phénomène. Elles savent seulement qu'elles voient des choses que les autres ne voient pas. Certaines prétendent même qu'il s'agit d'une question de bon sens et de concentration. Quel que soit le nom donné à cette capacité, elle permet indubitablement de percevoir les énergies magiques ainsi que les créatures sous le coup d'une invisibilité magique.

Ce nouveau sens demande à être entraîné avant de devenir réellement utile. Il semble parfois que son caractère soit héréditaire (si l'on sait que les lois de l'hérédité du Disque sont complexes et tordues), mais rien n'est moins sûr. La théorie des octogones ne doit être qu'une métaphore. Ou peut-être se forment-ils seulement à l'usage.

Quelques créatures et personnages importants peuvent également développer une sensibilité au surnaturel, mais pas nécessairement à la magie. Un don de double-vue est plus indiqué pour ces personnes.

Toujours est-il que l'octarine ressemble un peu à l'orange, en plus métallique.

L'octefer

L'octefer est un étrange métal iridescent duquel émane de l'énergie magique en quantité dangereuse. Une aiguille d'octefer pontera toujours vers le champ magique du Disque et donc vers le Moyeu. Elle peut également servir à fixer les chaussettes. Thune le Sourcelier possède un bourdon d'octefer, hérité de son père, qui ressemble à une coupure noire dans l'univers lui-même. La plupart des mages prétendent qu'il est

impossible de faire un bon bâton en métal. Ils se trompent, bien entendu, mais toute tentative de forger un objet magique dans de l'octefer devrait faire l'objet d'une campagne à elle seule. L'octefer est à peu près aussi rare que le poirier savant. Les voyageurs savent qu'il n'est stable que dans les zones de Haute Mana. Dans d'autres univers, moins magiques, il se transformerait pour devenir quelque chose comme du californium 252 ou du wyomium 256.



L'octogène

L'octogène est un gaz composé de quantités folles de Mana, de magie pure. On ne sait pas grand-chose d'autre à son propos. De jeunes mages peuvent espérer en apprendre davantage et s'atteler à la construction d'un appareil de respiration artificielle.

L'eau déshydratée

Au centre du Grand Nef, sous l'effet de fortes chaleurs et de la lumière octarine, l'eau peut se déshydrater. Elle devient un sable argenté ultrafin. Des bateaux bien dessinés peuvent la traverser (et on peut même y nager). De drôles de poissons y vivent. L'eau déshydratée peut être réhydratée si on y ajoute... de l'eau. Elle peut avoir des propriétés magiques qui inciteraient des aventuriers à visiter la région.

Le poirier savant

Ce bois doté d'une exceptionnelle capacité magique est le fruit d'une évolution subséquente aux Guerres Thaumaturgiques dans les régions qui furent massivement exposées aux explosions de Mana et à la sourcellerie. Il est très prisé pour la construction des bourdons de mage, puisqu'il permet d'emmagasiner près de dix fois la Mana contenue dans un bout de bois normal. Il est également immunisé aux effets de la magie et l'absorbe purement et simplement. Il tend également à témoigner une loyauté absolue à son propriétaire. On l'utilise parfois dans la confection des biens funéraires de certains monarques qui seront ainsi fidèlement servis dans l'au-delà.



On peut également en fabriquer des objets doués de vie et d'une certaine volonté. On peut imaginer un seau qui transporterait tout seul de l'eau, par exemple. Ces objets sont utiles, mais un peu monomaniaques. Il faut réussir à les empêcher de continuer à remplir la bassine lorsque celle-ci déborde. Pour une raison ou une autre (probablement à cause de la violence des duels magiques passés), ils ont généralement sale caractère. Le bois savant semble souvent mécontent d'être savant mais il prend assurément plaisir à être très méchant. On a épuisé presque tous les stocks de bois savant. S'il est encore possible d'en trouver dans l'Empire Agatéen, il semble qu'il n'y ait plus un seul arbre de ce bois dans un rayon de cinq cent kilomètres autour de l'Université de l'Invisible.

Deuxfleurs, le touriste, a indiqué qu'il avait trouvé son bagage de poirier savant dans une

petite échoppe de magie, mais en réalité, de tels objets sont fréquents sur le Continent Contrepoids. Plus probablement, la raison de cet achat est due aux capacités spéciales de ce bagage : sa méchanceté, sa vitesse de pointe, son volume de stockage illimité, sa faculté de nettoyer le linge et plus que tout, son caractère mortel. Il serait étonnant en effet que l'Empire Agatéen permette à ses citoyens de posséder un objet capable de foncer à travers un régiment de gardes comme une machine de guerre issue des plus beaux rêves militaires.

La caractéristique principale d'un bagage agatéen classique est qu'il est pourvu d'une multitude de petites pattes et suit loyalement son propriétaire. De tels objets ne sont pas disponibles sur le Disque, mais ils sont très répandus dans l'Empire Agatéen. Ils n'y sont d'ailleurs pas très chers, tout au plus trois piastres morporkiennes pour un mètre cube de capacité. A l'importation, bien sûr, le prix peut varier du tout au tout.

Objets démoniaques

Une série de petits objets magiques simples et d'artefacts peuvent être trouvés dans n'importe quelle grande ville du Disque. S'ils ne se retrouvent pas déjà dans les étals d'un commerçant, ils peuvent être vendus par des mages ayant un sens développé du commerce. Il n'est pas si difficile d'en produire pour un bon mage, s'il s'en donne le temps et les moyens, mais c'est autre chose de les créer dans l'urgence pour un besoin précis. Tout ce qui touche à la magie nécessite un long programme de recherches.

Récemment, un tas d'objet abritant de petites créatures talentueuses, travailleuses et rapides appelées « diabolins » ont fait leur apparition. Les diabolins ne sont pas méchants, même s'ils ne sont pas sans rappeler les démons sentant le soufre ou crachant le feu en miniature. Ils peuvent toutefois être assez irritables. Ils n'existent que pour l'accomplissement de leur travail et n'y rechignent pas, mais peuvent se plaindre des conditions de travail. Ils sont alimentés par la magie naturelle du Disque. Si l'appareil qui les abrite est détruit, ils retournent à leur plan

d'origine sans demander leur reste dans un petit « plop ».

La technologie basée sur les diabolotins semble être née dans l'Empire Agatéen et avoir été récemment importée dans les autres régions du Disque-Monde, principalement en raison de la croissance du commerce mondial. Mais il faut savoir que l'Empire Agatéen n'exporte pas ce qu'il fait de mieux et que des cités comme Ankh-Morpork ont rapidement réalisé que rien ne valait l'ancienne bonne vieille mécanique. Cependant, quelques mages gardent toujours l'une ou l'autre babiole magique dans les environs, c'est une question d'image.

L'iconographe

Parmi ces objets, on trouve notamment la « boîte à images » ou l'iconographe. Un iconographe contient un diabolotin doué pour la peinture, ainsi qu'une bonne réserve de pots de peinture, un petit chevalet et un pinceau, tout comme de petites feuilles. Les diabolotins sont des travailleurs rapides, capables de peindre une image en une ou deux minutes si la lumière est bonne. La peinture prend alors quelques minutes de plus pour sécher complètement. Ils ont une excellente mémoire et peuvent peindre une photo prise récemment à la demande. Le diabolotin passe sa tête par une petite ouverture dans la boîte pour signaler s'il est à court de peinture ou de papier, sachant qu'un bon stock permet entre vingt et trente images. Mais si l'utilisateur demande, par exemple, trop d'images d'arbres, il se peut qu'il manque de vert après une quinzaine de tirages.

Tromper l'œil d'un diabolotin n'est pas chose aisée et il peut voir à travers les illusions magiques, tout comme on peut les contraindre à mentir et à peindre autre chose que ce qu'ils voient. Les boîtes à images coûtent entre 30 et 60 piastres morporkiennes, en fonction du modèle, de la taille ou du marchand, et chaque recharge coûte une piastre. Comptez que le diabolotin dispose d'une Habilité à +3 et qu'il jouit de la compétence Art (peinture et dessin) dans laquelle il est spécialisé (+6). Quelques appareils de qualité moindre circulent sur le marché, avec des diabolotins moins doués ou

malades. On en a toujours pour son argent. La production d'images animées est également techniquement possible, mais depuis les événements narrés dans les Zinzins d'Olive-Oued, elles ont été bannies d'Ankh-Morpork. Etant donné qu'en cette occasion, le Patricien, plusieurs personnalités de l'Université de l'Invisible et les citoyens de la cité furent directement menacés, on peut être sûr que tout contrevenant sera sévèrement réprimandé.



Les montres à diabolotin

Les diabolotins des montres ont pour don de toujours connaître la bonne heure, à la seconde près, et de disposer d'un bel organe (vocal). Lorsque la boîte est ouverte, ils annoncent l'heure, généralement de façon très formelle. Le « mécanisme » de base coûte 10 piastres, mais si le boîtier est finement travaillé, cela augmente considérablement le prix de la montre. A Ankh-Morpork, les montres classiques coûtent très cher, et c'est encore pire dans les cités moins civilisées. Elles sont alors, principalement, l'œuvre des nains.

Les agendas personnels

Le dernier cri en matière de technologie des diabolotins, ou du moins est-ce ce que disent

les gens qui les vendent, ce sont les agendas personnels, appelés aussi désorganiseurs universels. Un agenda personnel est un petit boîtier que l'on peut glisser dans une poche et qui contient un diabolotin disposant d'un sens absolu de temps et d'une mémoire parfaite. Son travail est de rappeler à son propriétaire ses rendez-vous et ses notes, à la demande ou de sa propre initiative. Le reste du temps, il agit comme une montre, un calendrier, un journal intime ou une source d'aphorismes moralisateurs. Les modèles les plus récents, comme le désorganiseur « Groseille », possèdent un diabolotin doué de précognition. Il est alors capable de rappeler des rendez-vous qui n'ont pas encore été pris. On dit souvent que ces appareils ont quinze fonctions dont dix portent sur la façon de compenser les cinq qui ne fonctionnent pas. Ils ont également tendance à produire des bruits bizarres lorsqu'on les ouvre. Ils sont capables de reconnaître les écritures mais pas de les lire. Un bon agenda coûte 45 piastres et on assiste sans cesse à l'apparition de modèles plus perfectionnés.

Les balais

Les balais volants sont monnaie courante sur le Disque et représentent d'ailleurs un fonds de commerce appréciable pour certaines communautés naines. Ceci grâce à l'entretien et à la réparation, car les balais magiques sont aussi fiables que les voitures modernes dont les gens disent qu'elles le sont malgré leur mauvaise réputation. En fait, certains fonctionnent très bien pendant une décade, alors que d'autres tombent en panne dès le banc d'essai. Ils se crashent finalement peu, mais finissent par développer certains défauts (celui de Mémé Ciredutemps, par exemple, nécessite une longue course pour démarrer).

Les balais volants peuvent être pilotés par toute personne capable de magie (et possédant donc la compétence idoïne). Sorcières et mages peuvent donc théoriquement tous deux les utiliser, mais les mages trouvent ce moyen de locomotion inconvenant et quelque peu... sorcier. Ils préfèrent donc aller à pied ou, pour épater la

galerie, voler sur leurs bourdons. Les sorcières les trouvent elles bien pratiques dans le cadre de leurs activités rurales et passent donc outre les stéréotypes.



Un balai portant jusqu'à cent kilos peut se déplacer à la vitesse de 80 kilomètres à l'heure. Réduisez cette vitesse de 10 km/h pour chaque tranche de 10 kilos additionnels. Un balai portant plus de deux cent kilos ne quittera tout simplement pas le sol.

Un balai volant normal coûte jusqu'à 50 piastres (une sorcière, qui n'a jamais vraiment d'argent sur elle, doit rendre de nombreux services à une communauté naine pour s'en faire offrir un). Des modèles d'occasion sont évidemment moins chers, mais c'est aux risques et périls de l'acheteur. Si on ne le vend pas cher, c'est que l'ancien propriétaire veut s'en débarrasser. Près de trois fois par an, un modèle standard doit être entretenu au coût de 1D6x20 sous. On considère généralement qu'il est plus facile d'en acheter un que de fabriquer le sien.

A chaque fois qu'un test en Magie résulte sur un échec critique lors de l'utilisation d'un balai magique, lancez 3D6 sur le tableau suivant. Vous connaîtrez la nature du défaut dont le balai souffrira. Notez que ces défauts sont cumulatifs. Si vous tirez deux fois le même, relancez les dés.

3D6	Défaut du balai
3-4	Le balai devient capricieux. La difficulté de chaque test le concernant est augmentée de 2.
5-6	Le balai a du mal à démarrer. Il faut courir au moins pendant douze mètres avec le balai entre les jambes

	pour le faire décoller.
7	Le balai devient fragile. A chaque fois qu'un « 1 » survient lors d'un test le concernant, il se brise.
8-9	Le balai refuse de porter toute autre personne que son propriétaire légitime. Il donne des coups à toute autre personne essayant de l'enfourcher.
10-11	Le balai ne fonctionne plus aussi bien. Son utilisateur doit voler la tête en bas.
12-13	Le balai refuse de se laisser monter par quiconque avant d'avoir été caressé de long en large pendant de longues minutes.
14-15	Le balai ne vole plus qu'à la moitié de sa vitesse initiale.
16	Le balai est doué de parole et remet en cause toutes les directives de son propriétaire, émettant des avis circonstanciés sur la prise de risque de certains mouvements ou sur le temps qu'il fait à une certaine altitude.
17-18	Le balai devient joueur. Il ne peut s'empêcher de poursuivre les oiseaux ou de plonger dans les rivières. Qu'il soit monté ou pas.

Les baguettes magiques

Les baguettes magiques telles que celles utilisées par les Bonnes Fées, sont des artefacts extrêmement puissants. Elles sont capables de transformer plus ou moins tout ce qui n'est pas magique en quelque chose d'autre. Elles ne peuvent être utilisées que par des gens disposant d'un don pour la magie, mais même si elles sont bloquées sur une option de base comme des citrouilles ou des grenouilles, elles ne doivent être utilisées qu'avec parcimonie dans les scénarios, comme des objets de quête que les personnages ne pourront garder.

Un test en Magie est nécessaire pour faire fonctionner l'artefact et les effets n'en sont que temporaires, ne persistant guère plus de quelques heures. Plus la modification est importante, plus elle sera difficile et moins longtemps elle durera. Toute transformation plus conséquente qu'une citrouille en carrosse ne devrait pas être impossible. De plus, une baguette magique doit être utilisée dans un

but bien précis, comme par les Bonnes Fées dans les contes. Tout usage allant à l'encontre de la tradition doit se voir accompagner d'un désavantage conséquent.

Les talismans

Certaines sorcières à la surface du Disque peuvent créer des talismans, généralement pour usage médical. C'est la plupart du temps sans risques, contrairement à toute autre forme de magie médicinale, car les talismans peuvent protéger le corps sans laisser la magie le pénétrer. Des talismans ou des amulettes contre les sorts sont nettement plus rares, mais techniquement envisageables.

Les familiers



Les jeteurs de sorts du Disque n'ont pas à proprement parler de familiers dans tout ce que cela comporte de tradition ou de magie, malgré le fait que l'idée en soit autant répandue que sur notre monde. De nombreux mages, surtout s'ils pratiquent le commerce de leur Art, entretiennent un corbeau, de préférence juché sur un crâne, mais ce n'est qu'une question d'image. Quelques sorcières, comme Nounou Ogg, ont un chat (et le chat de Nounou, Gredin, n'est pas un chat ordinaire), mais ce n'est qu'une question de vieille femme et d'animal domestique. D'autres se sentent obligés d'avoir, disons, un crapaud, mais il est difficile de l'empêcher de se faire la

malle ou de mourir. Dans le cas des sorcières vaudou, on entend souvent parler de coqs maléfiques, mais cela ne semble pas répondre à un impératif magique quelconque.

Ceci dit, la magie est un art personnel sur le Disque, et toute personne qui souhaite donc partager la vie d'un familier peut le faire sans restriction. Mais elle devra s'attendre à susciter un intérêt technique de la part de ses collègues. Quoi qu'il en soit, on entend par « familier » un animal un peu spécial, ayant noué un lien très particulier avec son maître, pas seulement un animal domestique qui ronronne quand on lui donne à manger. Ses facultés exactes seront, le cas échéant, à déterminer avec le maître du jeu.

Se jouer de la réalité

La magie du Disque-Monde, on l'a compris, est instable et dangereuse, mais aussi omniprésente et utilitaire. Malgré tout, bien qu'elles se soient déroulées des éons plus tôt, les Guerres Thaumaturgiques continuent de marquer les esprits et leurs conséquences sont toujours visibles à certains endroits du Disque. On ne peut pas parler de magie sans évoquer l'Université de l'Invisible, la plus grande et la plus prestigieuse école de magie du monde. Il est assez éloquent de constater au final que son rôle est plus, actuellement, de limiter l'emploi de la magie par des règles strictes et un mode de vie pantouflard, que de former des lanceurs de boules de feu. Au cours de vos parties, si vous avez à votre table des joueurs qui incarnent des occultistes, vous apprendrez bien vite à vous méfier de leurs tentatives de tout régler par la magie. Et que dire de leurs propres compagnons qui auront souvent à composer avec les conséquences de leurs actes... Les règles qui vont suivre vous fourniront tout ce dont vous avez besoin pour créer des personnages doués de magie et pour les faire jouer longtemps.

Exploiter les lois de la réalité

Une grande part de la magie sur le Disque est subtile, en particulier la sorcellerie, et est basée sur une exploitation prudente des lois

naturelles élémentaires. Un peu comme la physique. Toutefois, sur le Disque-Monde, ces lois comprennent la causalité narrative et la force vitale. Ces facteurs peuvent être manipulés, mais les choses ne sont pas aussi simples qu'il y paraît. Chaque tentative de corruption des forces naturelles entraîne des difficultés. L'un des problèmes est que ces facteurs peuvent avoir une conscience propre sur le Disque et donc ne pas nécessairement voir d'un bon œil toute transformation. De plus, aucun de ces facteurs n'est réellement quantifiable, c'est-à-dire que toute tentative d'altération peut aboutir à des résultats triviaux, ou déclencher l'effet d'une bombe atomique.

Tout cela est de surcroît codifié dans la structure magique du Disque. Les sorcières tirent leurs plus grands pouvoirs de la compréhension de la manière dont fonctionnent les histoires, et de leur capacité à se tenir à l'écart de leur chemin. Il est plus facile pour bien des jeteurs de sorts de démolir une porte en la faisant grossir et éclater, de bouger des rochers en leur rappelant le temps où ils étaient de la lave en fusion, plutôt que de purement et simplement désintégrer la matière. Une sorcière pertinente tiendra compte de l'histoire naturelle des choses. Si l'on découvre cette véritable histoire, on peut travailler dessus afin de lui faire prendre une autre tournure.

Quand tout va mal...

Inévitablement, parfois, la magie tourne mal. C'est plutôt rare lorsque des experts se contentent de sorts simples, mais cela arrive. Pratiquer l'Art dans des zones de magie résiduelle, expérimenter de nouvelles procédures ou de nouveaux sorts ou encore une magie toute simple entre les mains de novices ou de personnes instables, voici autant de risques mortels.

La menace la plus fréquente est que la magie ne fonctionne tout simplement pas. Ou pas correctement. Le flux de Mana peut partir dans la mauvaise direction, revenir sur le lanceur comme un boomerang ou générer des effets secondaires imprévus. Il faut se souvenir du fait

que la magie est une force semi-consciente et dynamique. L'une des raisons qui permet encore à l'Université de l'Invisible d'enrichir le paysage d'Ankh-Morpork et de ne pas exploser chaque semaine comme la Guilde des Alchimistes est peut-être que les mages pratiquent l'Art depuis plus longtemps que leurs collègues alchimistes et peut-être qu'ils ont plus conscience des risques. Notez qu'aucun mage sain d'esprit ne lancerait de sortilège qui accumulerait trop de magie à l'intérieur de son propre corps. Les effets en seraient au mieux inconvenants, au pire, inconcevables. Cela explique sans doute pourquoi on a si peu recours aux soins magiques sur le Disque-Monde.

Le risque le plus élevé, mais peut-être le plus subtil, vient des Créatures des Dimensions de la Basse-Fosse. Ces choses vivant à l'extérieur de la réalité veulent y entrer par tous les moyens et la magie, qui joue fébrilement avec les frontières du réel, constitue pour elles la route la plus directe. Pire encore : un esprit entraîné et baigné de magie peut se révéler un portail encore plus confortable pour elles. Elles ne cherchent pas vraiment à prendre possession des esprits des mages, elles ne sont pas aussi intelligentes. Mais elles peuvent l'occuper à des fins personnelles. Un esprit sain peut être corrompu et transformé en un esprit tyrannique et sanguinaire, sacrifiant des millions de gens au nom de l'efficacité, les convainquant que c'est pour leur bien, alors qu'un esprit passionné et artistique peut soudain trouver de la splendeur dans les choses les plus horribles. Et les Créatures s'y connaissent dans ces choses-là.

En gros, l'entraînement magique pour les mages se base toujours sur l'élimination de ces risques. Une invocation ratée ne donne généralement lieu qu'à une bonne chair de poule et quelques tables renversées avec des mages dessous. Mais des esprits puissants et une magie rare peuvent signifier beaucoup de problèmes. Mages et sorcières gardent un œil sur ces risques, et sont même prêts à coopérer, ainsi qu'avec tout le monde, pour en venir à bout. Malheureusement, les techniques de secours sont limitées. Les éclairs de magie pure sont inutiles, car ils contribueraient à renforcer

les Créatures. Dès lors, les gens avisés chercheront d'abord à savoir par où ces choses sont entrées dans la réalité afin de refermer la brèche. Le truc est de trouver également de quel dérèglement souffre la réalité, afin de le retourner contre elles et de tout remettre en place.

Différents occultistes

« Occultiste » est le nom générique donné aux utilisateurs de magie. Tous ne constituent pas nécessairement des personnages jouables dans un jeu de rôle. Parmi les vocations et les professions énumérées au chapitre sur la création des personnages, vous avez pu lire les profils des druides, des mages, des moines de l'Histoire et des sorcières. Seules ces quatre professions-là seront approfondies dans le cadre des règles, mais il existe en réalité d'autres archétypes, même si tous ne sont pas regroupés au sein d'une institution ayant pignon sur rue. Les Sourceliers et les Petits Talents empruntent ainsi d'autres chemins sur les voies de l'Art.

Les mages



La magie sur le Disque-Monde est avant tout un sujet académique. L'école principale qui enseigne l'Art n'est autre que l'Université de l'Invisible, sise à Ankh-Morpork, bien qu'il existe un grand nombre de collèges de magie ailleurs dans le monde. Pour autant qu'on leur demande leur avis, les diplômés de l'Université considèrent ces autres établissements de la même manière que ces publicités au dos de

magazines qui vous vendent la Sagesse des Anciens par courrier contre 29 sous.

L'Université de l'Invisible a établi huit branches différentes au sein de la magie, ainsi que huit niveaux d'expertise. Certaines autres écoles proposent des diplômes jusqu'au vingt-et-unième niveau. Il faut dire qu'aucune loi de la magie n'empêche un magicien de se présenter du niveau qu'il estime avoir. Sauf, bien sûr, si l'on ne veut pas fâcher ces vieux messieurs de l'Université de l'Invisible, ni donner des idées farfelues aux étudiants qui suivent leur enseignement.

L'Université compte quelques très belles statues de personnes qui se proclamaient mages à tort. Mais ce genre de chose ne se produit que très rarement, et seulement après des soirées difficiles. En fait, le règlement de l'Université s'applique sur le territoire de l'Université et c'est à peine si on en entend parler dans Ankh-Morpork.

La magie n'est pas nécessairement un art subtil. Les mages puissants affichent cette attitude hautaine propre aux arrivistes et aiment à lancer des éclairs de Mana un peu partout à la ronde et à transformer les personnes ennuyantes en amphibiens. Par contre, les jeunes mages qui veulent rapidement gravir les échelons qui les séparent de la puissance sont plus appliqués à l'étude et à la recherche qu'à la pratique (de la même manière que la plupart des physiciens nucléaires sont intéressés par les accélérateurs de particules que par les bombes). Ce alors que les anciens membres de la faculté ont découvert les joies de l'administration (autant de pouvoir, mais moins de responsabilités) ou les très longs dîners.

Si un joueur décide d'incarner un mage, il doit d'abord se poser la question de l'endroit où il exerce sa profession. S'il a choisi Ankh-Morpork comme lieu de résidence, il est fort probable qu'il aura également opté pour une vie sur le campus de l'Université de l'Invisible. En quel cas, il est en droit d'être tenu informé par le maître du jeu de ce qui s'y déroule, de l'histoire des lieux ainsi que des principaux éléments qui la composent.

Bien entendu, il faudra examiner quelle sera la position exacte du personnage au sein d'un tel établissement. Mieux vaut ne pas le propulser professeur dans l'immédiat. Si le personnage est jeune et inexpérimenté (s'il vient d'être créé), il serait peut-être bon de lui faire commencer son cursus et donc d'en être un étudiant.

Le rôle d'un étudiant au sein de l'UI est d'aller et venir bêtement dans les couloirs, de faire le mur la nuit pour aller écumer les débits de boisson du quartier et de rentrer aux petites heures par la porte de derrière. Les étudiants se voient parfois contraints de passer des examens et, plus rarement, de suivre des cours. Mais la plupart du temps, ils lisent sur un tableau noir les titres des livres qu'ils doivent aller emprunter ou consulter à la bibliothèque.

Les étudiants qui réussissent leurs études ne deviennent pas tous des professeurs, mais restent la plupart du temps entre les murs de l'Université. Ceux-ci sont gonflés de magie et l'espace n'y est donc pas réellement un problème. Certains repartent dans leur région natale pour y couler des jours paisibles, mais tous reviennent aux grandes occasions et essaient de trouver une place dans l'organigramme de la faculté.

La vie d'un mage aguerri a bien changé depuis les dernières générations. Avant, il convenait de se couvrir d'une dizaine de sorts de protection avant de sortir de sa chambre, de se méfier de tout le monde et de frapper le premier le cas échéant. Maintenant, il convient de faire la course dans les couloirs pour être le plus près possible du buffet au repas. La chose qu'il faut garder à l'esprit est que tout mage à Ankh-Morpork qui ne fait pas partie d'une manière ou d'une autre de l'Université de l'Invisible représente un danger pour les autres mages. S'il vient à faire du dégât, c'est en effet vers l'UI que se tournera le Patricien.

Par contre, il existe bel et bien d'autres écoles de magie sur le Disque et rien n'empêche le personnage d'être l'envoyé de l'une d'elles à Ankh-Morpork ou d'être un mage indépendant ou autodidacte. Il sera simplement dans ce cas victime des quolibets des mages de l'Université.

Devenir un mage



Pour devenir un mage, il faut disposer de la compétence en Magie et on n'obtient cette compétence qu'en optant pour une vocation d'occultiste et plus précisément de... mage. Voilà pour les règles. Mais ce n'est pas tout. Tout d'abord, seuls les hommes sont acceptés au sein de la profession. C'est une vieille histoire qui tient au moins autant de la tradition que de la superstition. Les mages masculins pensent que les femmes nuisent à leur concentration et, par extension, à leur pratique de l'Art. Certains vont jusqu'à prétendre que les femmes aspireraient l'énergie magique des hommes comme des vampires suceraient le sang de leurs victimes. Le troisième volume des Annales du Disque-Monde, « La huitième fille », raconte d'ailleurs l'histoire d'une jeune fille qui cherche à se faire accepter au sein de la prestigieuse institution. Ceux qui s'attachent aux traditions avancent aussi que les meilleurs mages sont ceux qui sont les huitièmes fils d'un huitième fils. En gros, si leur papa était le huitième de la portée de ses parents et qu'eux-mêmes sont les huitièmes à naître du lit parental, alors ils ont tout pour faire carrière au sein de la profession. Bien entendu, très peu de mages sont dans le cas et force est de constater qu'ils ne sont pas meilleurs que les autres. Du moins si on ne leur demande pas leur avis.

Même si les jeunes gens qui ont les capacités nécessaires pour devenir mages ne représentant qu'une très faible portion de la population du Disque, il y a toujours trop de candidats pour trop peu de places. Par la force des choses et après avoir tenté d'instaurer des systèmes de sélection tous plus injustes les uns que les autres, les autorités de l'Université ont décidé d'en revenir aux bons vieux dessous de table (qui sont d'ailleurs déposés désormais bien en évidence dans une enveloppe de qualité). Autrement dit, une place sur la liste des inscriptions coûte cher à l'étudiant et le plus souvent à ses parents. En fait, tout le monde s'y retrouve. Si rien ne dit que les étudiants issus de familles riches font de meilleurs étudiants, rien ne dit le contraire non plus. Mais seules les riches familles sont utiles pour remplir les caisses de la noble institution. De plus, les étudiants débrouillards réussissent toujours à trouver un moyen de financer leur cursus. Parfois, ils démarchent des mécènes issus de différents secteurs d'activité et qui jugent qu'avoir un mage redevable d'une coquette somme d'argent est décidément un atout. Parfois, ils se lancent dans des quêtes insensées supposées les mener à des trésors cachés. Dans les derniers cas, les agents du Guet finissent toujours par les mettre sous les verrous avant que l'encre de leur inscription ne sèche. Bien entendu, les fils issus de familles au pouvoir dans quelque pays du Disque que ce soit bénéficient parfois de passe-droits.

« Il existe deux façons d'entrer à l'Université de l'Invisible (en réalité, il y en a trois, mais les mages ne s'en étaient pas encore aperçus). La première, c'est d'accomplir un haut fait magique, tel que retrouver une relique ancienne et puissante ou inventer un sortilège totalement inédit, mais à cette époque, cela se produisait rarement. Par le passé, on avait connu de grands mages capables de créer des charmes entièrement nouveaux à partir de la magie brute et chaotique du monde, des mages pour ainsi dire à la source de tous les sortilèges de la profession, mais ces temps-là étaient révolus ; il n'existait plus de Sourceliers. La méthode la plus répandue consistait donc à se faire parrainer par un mage aîné et respecté, après une période raisonnable d'apprentissage. La compétition était acharnée pour obtenir une

place à l'Université ainsi que les honneurs et privilèges qu'un diplôme de l'Invisible conférerait. Un grand nombre des garçons qui tournaient en rond dans la salle et se lançaient entre eux des sortilèges mineurs échoueraient et resteraient toute leur vie de modestes *magiciens*, de ces simples techniciens de la magie aux barbes arrogantes et ronds de cuir aux coudes qui se regroupaient dans les soirées et petits cercles jaloux.

Ceux-là n'auraient pas droit au chapeau pointu tant convoité avec symboles astronomiques en option, ni aux robes imposantes, ni au bourdon de l'autorité. Mais au moins ils pourraient regarder de haut les *illusionnistes* portés sur la rigolade et l'embonpoint, qui roulaient les r, buvaient de la bière, s'affichaient en compagnie de femmes maigres et tristes en collants pailletés, et mettaient vraiment les magiciens en rogne parce qu'ils ne se rendaient pas compte de leur médiocrité et continuaient de raconter des blagues. Tout en bas de l'échelle – si l'on excepte les sorcières, bien entendu – on trouvait les *thaumaturges*, qui n'avaient jamais suivi les moindres études. Un thaumaturge n'était guère bon qu'à rincer un alambic. Maints sortilèges nécessitaient des ingrédients tels que moisissure de cadavre mort écrasé, sperme de tigre vivant ou racine d'une plante qui poussait un cri ultrasonique à l'arrachage. Qui envoyait-on chercher tout ça ? Voilà, gagné.

L'erreur courante consiste à tenir les ordres magiques inférieurs pour un ramassis de mages véreux. En fait, la magie véreuse est une spécialité parfaitement honorable qui attire les hommes silencieux, réfléchis, de confession druidique, plutôt solitaires. Si vous invitiez un mage véreux à une soirée, il en passerait la moitié à parler à votre plante en pot. Et l'autre moitié à l'écouter. »

- La huitième fille, pp. 136-137. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1998.

La promotion

Une fois que quelqu'un est admis, et à plus forte raison lorsqu'il est diplômé, ce qui arrive dans la plupart des cas, un mage peut

continuer d'apprendre dans le domaine de la recherche, d'écrire et de potasser à foison dans les rayonnages de la bibliothèque aussi longtemps qu'il le désire. Il y a toujours une étude à fignoler quelque part et un siège qui attend dans la Grande Salle de l'Université, ne serait-ce que pour dîner.

Il y a huit niveaux reconnus de réussite magique à l'Université. Le niveau dépend du nombre d'années d'études, des travaux publiés, ainsi que de critères académiques habituels. Aux niveaux les plus élevés, seules quelques places sont disponibles. Il n'y a officiellement que huit mages de huitième niveau, les représentants des Ordres. Si de nouvelles places peuvent être créées, il n'y a qu'un pas à ce que niveau entre la promotion et la mort du demandeur. Il n'y a donc qu'une façon de faire de la place au huitième niveau, mais les mages de cette expérience sont vieux et les accidents se produiront souvent d'eux-mêmes. Certaines facultés bénéficient d'un parrainage professoral, ce qui oblige les titulaires, bien qu'ils soient grassement payés, à donner cours. Ces fonctions incluent le Professeur Patricius de Magie ainsi que le Professeur Haudmeritus de Divination.

Il doit être compris à ce stade que les degrés et les titres universitaires existent plus pour contrôler les mages que pour les récompenser. Les mages qui travaillent dur pour arriver au sixième niveau et qui attendent, parfois longtemps, dans l'ombre et avec un couteau, qu'un membre effectif du sixième niveau ne passe la main, ne sont pas quelque part ailleurs dans le monde occupés à vouloir diriger le multivers ou à mener des rituels sanglants dans un tunnel sous la Mer Circulaire et encore moins à creuser des trous dans la réalité pour voir si ça marche. Il y en a même qui, pendant ce temps-là, ne pensent pas à s'entretuer.

En gros, les vieux mages jouissent d'une série de connaissances dans tous les domaines de la magie et des sciences en général, dans l'enseignement des arcanes et personne n'a la compétence nécessaire pour prouver qu'ils ne sont pas à leur place. Ils ont appris la diplomatie (ce qui les aide à bien s'entendre avec les autres mages âgés), le contournement

des pièges (pour les gars de la vieille école), les rouages de l'administration (pour ceux qui s'y laissent prendre) et de la politique (pour ceux qui savent vraiment comment ça marche).

Créer un mage

Au regard de l'importance du rôle social du mage et de la puissance aléatoire de la magie, les personnages mages nécessiteront de la part du maître du jeu une attention toute particulière. En fonction de ce dont vous avez besoin, aiguillez le joueur vers des choix qui vous conviennent. Le mage démarrera-t-il sa carrière comme un simple étudiant ? Sera-t-il déjà auréolé du titre de mage ? Sera-t-il membre de la prestigieuse Université de l'Invisible ou originaire d'un autre collège quelque part dans le monde ? Inutile de vous dire que les réponses à ces questions forgeront sans aucun doute le contexte de vos futures parties. Mais d'un point de vue pratique, rien ne changera quant au profil du personnage. Laissons-le vivre sa vie afin de s'améliorer et de devenir plus puissant au cours des scénarios que vous lui proposerez.

Par contre, s'il n'est qu'étudiant, il est impensable que le personnage dispose d'un bourdon, qui est le symbole de l'autorité et dont le sortilège d'enchantement constitue une sorte de rite de passage mettant officiellement un terme au cursus. Si c'est un mage accompli, le bourdon fera partie de son équipement de départ et il vous faudra créer le bâton en suivant les indications du sortilège.

Enfin, un mage fraîchement créé démarrera la partie en possession d'autant de sorts que la somme de son ER et de sa VO (ignorez les scores négatifs). Choisissez les sorts librement dans la liste proposée en fin de chapitre, quelle que soit leur puissance. Sachez cependant qu'un sort plus puissant sera plus difficile à lancer et coûtera plus cher en points de Mana (nous y reviendrons).

Exemple : un joueur décide en accord avec le maître du jeu que son personnage sera encore étudiant à l'Université de l'Invisible. Il ne dispose donc pas encore de son bâton de mage, le fameux bourdon. Son Erudition est de

+1 et sa Volonté de +2. Il dispose donc au début de sa vie aventureuse de 3 sorts qu'il peut choisir à sa guise.

Le bourdon du mage

Le bourdon est le nom donné aux mages à leur bâton traditionnel. Il est devenu indissociable de l'image d'un mage comme le chapeau pointu, l'embonpoint et la barbe. Une chanson très populaire (et un peu grivoise), « Le Bourdon du Mage », envisage même l'hypothèse d'un symbole typiquement masculin. Un bourdon est tout d'abord un bâton, soit un bout de bois la plupart du temps, d'une hauteur comprise entre 1m20 et 2m. Le choix du matériau est important, même si seul l'octefer offre de réels avantages. La décoration aussi. Le bourdon du mage reflètera sa personnalité, sa classe sociale. Un bâton tout simple, sans fioriture, donnera l'image d'un mage effacé, sans le sou, alors qu'un bourdon au bois noble, sculpté sur toute sa longueur et se terminant par une magnifique opale fera le respect des convives lors d'un banquet. Le bourdon du mage est une extension du mage. Celui qui est touché par le bourdon est touché par le mage, mais son rôle principal est de servir de réservoir magique au mage.

Un mage ne peut se servir que d'un bourdon qu'il aura lui-même enchanté ou qui lui aura été légué dans le cadre d'une cérémonie rituelle par un pair. De plus, un mage ne peut posséder qu'un seul bourdon à la fois. Après en avoir perdu un, un mois plein est nécessaire à la conception d'un nouveau bâton. Les mages considèrent leurs bourdons comme un signe d'appartenance à leur ordre, mais aussi comme une sorte d'extension de leur égo disproportionné. Généralement, le mage hérite de son premier bâton en entrant dans un collège de magie. Rares sont ceux qui n'apprennent jamais ce sort, mais ceux-là sont considérés comme des excentriques.

Un bourdon normal peut contenir le double du total des points de Mana du mage qui l'aura enchanté. Le mage peut puiser dans ces points de Mana comme s'ils étaient les siens, mais il

faut pour cela qu'il conserve un contact physique avec son bâton. Un bourdon d'octefer peut stocker beaucoup plus de Mana qu'un bourdon normal, mais les expériences en la matière sont rares et très anciennes et l'on ne peut donc donner de chiffres sur leur contenance exacte.

Un bâton déchargé se recharge au rythme d'1D6 points de Mana par jour dans un endroit normal (enfin, un endroit normal sur le Disque-Monde). Dans une zone de magie résiduelle, cela peut s'accélérer au rythme d'1D6 points de Mana toutes les heures, voire toutes les minutes. Dans certaines zones où la magie est très concentrée, les bourdons peuvent très bien exploser une fois chargés...

Les vieux bâtons

Sur le Disque-Monde, les objets vieux et ayant déjà servi peuvent acquérir un caractère magique par deux méthodes. La première, et la plus évidente, résulte de l'exposition prolongée à des radiations magiques. Par exemple, des ciseaux utilisés pour confectionner des poupées animées par magie depuis des années peut en venir à donner l'apparence de la vie à tout ce qu'ils touchent ou peut-être seront-ils capables de voler dans l'atelier à la recherche d'une bonne cachette lorsqu'on a le dos tourné. Mieux vaut toutefois dissuader les amateurs d'attendre qu'un objet devienne magique de cette manière, car cela risque de prendre du temps et n'est en aucun cas garanti.

La seconde méthode, plus subtile, est question de foi. Si suffisamment d'habitants du Disque-Monde pensent qu'un objet est doté de certaines propriétés, et bien il se peut que cet objet développe effectivement ces propriétés. Ce procédé n'a pas grand-chose de magique à proprement parler. Par exemple, une épée ayant battu le flanc de nombreux rois peut devenir une épée « royale ». Si ces rois étaient versés dans des cérémonies protocolaires, l'épée peut devenir aussi réfléchissante d'un miroir et capter la lumière en produisant un petit « ding » sonore. Mais plus sérieusement, si les rois ont vécu longtemps, c'est qu'ils savaient se servir de leur épée et donc, bien

que vieille et ébréchée, elle peut rester une arme de qualité supérieure. Cependant, nul n'en discernerait la nature magique. Des études poussées menées par des thaumaturges experts devraient venir à bout du phénomène. Ce qui peut devenir réellement magique, ce serait, disons, un château occupé depuis un siècle ou deux par des mages (présumés) puissants. Il serait d'ailleurs étonnant dans ce cas que les armures n'y soient pas animées et que le pont-levis se s'y redresse tout seul.

Dans le cas des bourdons de mage, c'est pire. Non seulement ils ont abrité, au fil de leur carrière, des quantités insoupçonnées de Mana, mais ils ont servi à lancer les sorts les plus divers et, pire que tout, ils ont vécu au contact de mages. Les bâtons enchantés il y a plus de cinquante ans acquièrent petit à petit des propriétés spéciales avec lesquelles les propriétaires légitimes apprennent à composer mais qui peuvent surprendre les nouveaux utilisateurs. Lancez 3D6 dans le tableau suivant pour déterminer l'effet de l'âge sur les vieux bourdons.

3D6	Effet du vieillissement du bourdon
3-6	Le bourdon est aurolé en permanence d'une lueur octarine, visible par les seuls occultistes, qui éclaire cependant assez peu mais révèle à coup sûr sa position.
7-10	Le bourdon émet un bourdonnement continu, audible par toute personne se trouvant dans un rayon de six mètres.
11-13	Le bourdon émet une odeur assez désagréable, comme celle d'un œuf pourri. Elle est perceptible dans un rayon de six mètres autour du bâton.
14-15	Le bourdon connaît des fluctuations de Mana. A chaque utilisation, lancez 1D6. Sur un score impair, le résultat est soustrait à sa réserve de Mana. Sur un score pair, le résultat est ajouté à sa réserve de Mana.
16	Le bourdon fait de la rétention de Mana. Il ne délivrera son énergie que si le mage réussit un test de VO avec un SD de 10.
17	Le bourdon lance les sorts avec un décalage de un. Autrement dit, la première fois qu'il lancera un sort après l'acquisition du défaut de son bâton, le mage agira normalement.

Mais la fois suivante, le sort lancé la première fois sera une nouvelle fois lancé en plus de tout sort désiré. L'effet sera le même que précédemment, mais la cible peut changer en fonction des objets ou des personnes présentes.

18 Le bourdon est doué d'une personnalité propre et de parole. Le maître du jeu le jouera à sa façon. Vous pouvez donner au bâton une personnalité effacée ou timide mais aussi en faire une sorte de chien de guerre qui hurlera sans cesse à son propriétaire de se montrer héroïque.

Les sorcières

Si vous demandez son avis à un mage, il vous dira que les sorcières ne font pas des mages crédibles. Ce à quoi les sorcières répondraient sans doute en opinant du chef et par un soupir de soulagement. Les sorcières sont, à la base, des femmes douées pour la magie et qui ont tenté de s'organiser en s'inspirant des armes typiquement féminines que sont le bon sens, la retenue et la perspicacité. Sans oublier un énorme instinct maternel. Les sorcières forment une caste sans en être une. Il arrive que des sorcières voisines se réunissent dans ce qu'il est convenu d'appeler un convent, pour partager le thé, les petits gâteaux secs, les potins et sauver le monde. Rares sont celles qui aiment à danser nues au fond des bois. Il y a bien trop de brindilles coupantes dans les herbes folles. Il est coutume de dire que les sorcières n'ont pas d'autorité suprême, mais que cette autorité qu'elles n'ont pas s'appelle Mémé Ciredutemps. Mémé est probablement la sorcière la plus douée de sa génération, des générations précédentes et des générations à venir. Si elle est peu appréciée, elle est au moins respectée, si pas crainte, par l'ensemble des professionnelles. Mais dans les faits, elle ne peut pas faire preuve d'autorité sur une autre sorcière. Les sorcières professent seules, ou accompagnées de leurs apprenties. Cela fait partie du métier. Le titre de sorcière n'est accordé à une professionnelle que lorsqu'elle se voit confier une chaumière par l'ensemble des sorcières de la région. Avant cela, elle peut prêter main forte à différentes consœurs ou

attendre patiemment en continuant son apprentissage d'une façon ou d'une autre. Certaines apprenties ne deviennent jamais vraiment des sorcières. Une sorcière, par l'attribution de sa chaumière, se voit également confier une certaine étendue de territoire sur lequel elle professera. Ce sera son domaine. A priori, une sorcière qui quitte son domaine (et entre donc dans le domaine d'une autre sorcière) n'a plus autorité sur les gens qui habitent au-delà et doit rendre visite à la sorcière de l'endroit. Certaines exceptions existent, comme les grandes villes comme Ankh-Morpork (il y a des sorcières citadines). Bien que ce ne soit pas une obligation, la plupart des sorcières habitant des régions voisines se réunissent en convent. Un convent peut comprendre de trois à six sorcières. Lors des convents, il n'est pas souvent question de danser la peau à l'air dans les bois. On discute plutôt d'événements en apparence anodins mais qui peuvent revêtir, dans le chef de sorcières, une importance capitale. Au sein d'un convent, il y a toujours une sorcière dominante, qui donne des conseils et qui mène les débats. C'est souvent la sorcière la plus âgée qui tient ce rôle.



Une sorcière utilise la magie. Celle qui vous dira le contraire sera sans doute une excellente sorcière. A la différence des mages, en effet, les sorcières ne font pas grand cas de l'Art. Elles l'utilisent, bien sûr, presque tous les jours, mais ne voient aucun intérêt à s'en vanter. Franchement, est-ce qu'une ménagère se vante d'utiliser un balai ? La magie est un outil, c'est tout. Ce n'est pas une fin en soi. Bien entendu, il existera toujours une sorcière pour nous contredire, mais c'est là le propre des sorcières.

En fait, on ne naît pas sorcière. On sait que les mages peuvent naître mages, surtout s'ils sont les huitièmes fils d'un huitième fils. Mais les sorcières le deviennent petit à petit, au fur et à mesure que le métier rentre ou qu'elles en acquièrent la conscience. Le Disque-Monde compte quelques jeunes filles douées pour la magie et capables de petits exploits, mais une sur un million seulement deviendra une sorcière accomplie. Et dans ce cas, la règle bien connue « d'une chance sur un million qui se produit neuf fois sur dix » a bien du mal à se vérifier.

Les sorcières sont rares, car cela est nécessaire à l'efficacité de leur action. Pour devenir une sorcière, une jeune fille doit être bien armée. Oh, laissez tomber les épées et les boucliers. Prenez plutôt un seau, une brosse à récurer et n'oubliez pas les bottes ! Toute candidate au dur métier de sorcière doit tout d'abord disposer d'un certain talent de base, soit une VO égale à +1 au moins. Elle ne doit pas avoir moins de neuf ans et plus de douze ans non plus lorsqu'elle se présente à l'inscription (c'est une vue de l'esprit). Les sorcières pensent qu'une fille plus jeune est inapte aux tâches ménagères et qu'une fille plus âgée n'est plus bonne à rien. Enfin, à rien qui soit important pour devenir une sorcière. D'un point de vue général, les petites filles frivoles avec des nœuds roses dans les cheveux deviennent rarement des sorcières. On préférera généralement les filles avec de la personnalité, ayant un goût prononcé pour les vêtements gris ou noirs et une grande ouverture d'esprit. Jusqu'à un certain âge, en tout cas, certaines sorcières accepteront les nœuds dans les cheveux, mais seulement s'ils sont noirs.

Il arrive que les parents présentent eux-mêmes leur fille à la sorcière de la région. C'est le plus souvent le cas pour les parents très pauvres qui pensent ainsi éviter de nourrir une bouche supplémentaire. Bien souvent, ils s'en retournent avec leur fille et un petit quelque chose à manger ou, s'ils se sont montrés malhonnêtes, l'envie de se bâfrer dans des marres et de manger des mouches. Généralement, ce sont les sorcières elles-mêmes qui remarquent certaines jeunes personnes prédisposées à la magie lors de

leurs visites chez l'habitant. Bien sûr, elles n'invitent jamais les filles concernées à suivre la formation. Mais elles garderont un œil sur elles jusqu'au jour où elles viendront d'elles-mêmes frapper à leur porte.

Lorsque la jeune fille est en âge, elle peut aller proposer ses services dans l'une des chaumières de sorcière de sa région. Si elle fait bonne impression, on lui donnera une chambre, une robe noire et un balai. Pas un de ceux qui permettent de voler au clair de lune, mais quelque chose d'utile pour dépoussiérer le hall d'entrée...

L'écolage d'une sorcière

L'apprentissage du métier ne se déroule pas du tout comme celui des mages, par exemple. La relation qui unit la sorcière à son apprentie n'est pas du tout celle d'un professeur et d'un élève. Tout au plus, la sorcière continue sa petite vie comme si de rien n'était et laisse la jeune fille regarder par-dessus son épaule. Du moins, quand elle aura terminé ses tâches ménagères et la traite des chèvres.

De temps en temps, un conseil peut être formulé. C'est tout. Mais c'est de cette façon que la tradition se transmet de génération en génération depuis la nuit des temps. Il faut aussi indiquer que, comme nous allons le voir plus loin, il existe autant de styles de sorcières qu'il existe de sorcières, même si on peut regrouper la plupart en certaines grandes familles. Une sorcière ne peut prendre qu'une apprentie à la fois. A moins qu'elle ne fasse preuve de beaucoup de sang-froid, la jeune fille épousera le style de sa maîtresse. La journée d'une apprentie sorcière est faite de labeur, de labeur et encore de labeur. Nettoyage, récurage, dépoussiérage, vaisselle, cuisine, traite des animaux, entretien du jardin, cueillette des herbes, rangement et, de temps en temps, accompagnement de la sorcière dans ses visites.

« Apparemment, il s'agissait surtout d'une affaire de mémoire. Les leçons étaient plutôt pratiques. Il y avait le nettoyage de la table de la cuisine et l'Herborisme de Base. Il y avait le décrottage des chèvres et l'Emploi des

Champignons. Il y avait la vaisselle et l'Invocation des Petits Dieux. Et il y avait toujours l'entretien du gros alambic de cuivre dans l'arrière cuisine et la Théorie Pratique de la Distillation. »

- La huitième fille, p.45. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1998

De temps en temps, lorsque la sorcière le juge utile, elle peut donner quelques conseils à son apprentie, lui faire comprendre certaines choses, lui laisser entrevoir la vérité derrière le voile de mystère dont aiment à s'entourer les sorcières. Pour les moins disertes, ce sera un livre, négligemment déposé à la bonne page sur la table du salon. Pour les autres, ce qui se rapproche le plus d'une leçon. C'est à ces occasions que les apprenties peuvent en apprendre le plus, si elles savent observer.

Au terme de leur apprentissage, si elles n'ont pas été renvoyées pour incompétence et si elles n'ont pas eu peur de le poursuivre (certaines sorcières aiment vraiment faire peur), les apprenties sorcières ont acquis certaines compétences et une vision globale de ce que sera leur vie future.

Les archétypes de sorcières



On retrouve au sein de la confrérie des sorcières différentes sortes de pratiquantes. Les quelques archétypes qui vont suivre ne recouvrent pas la totalité des exemples, mais font office de catalogue des principales espèces rencontrées. Si le joueur le désire, il peut choisir un archétype et l'adapter en fonction de ses désirs personnels.

La méchante sorcière

Pour la grande majorité des sorcières, passer pour une femme méchante est primordial. Plus on se méfie d'elles, plus leur sorcellerie est efficace. On a tendance à faire confiance à ce en quoi on a peur, c'est humain. Les sorcières aiment s'entourer de mystères et lancent différentes rumeurs à leur rencontre : sortilèges, punitions corporelles, invocation de démons, pactes avec des entités obscures, prescription de suppositoires, poisons et filtres divers. Mais les méchantes sorcières soignent tout particulièrement ce trait de leur personnalité. Leurs chaumières sont décorées dans la plus pure tradition gothique : crânes, animaux horribles empaillés, bocaux contenant des yeux humains, elles vont parfois jusqu'à se coller de fausses verrues sur le nez pour avoir l'air plus méchant encore. Elles font régner la terreur dans leur entourage et tous les habitants de la région essaient donc de ne pas les contrarier pour éviter de subir un mauvais sort.

La vieille dame

La vieille dame est perçue par les habitants de la région comme une personne âgée et respectable. Le genre de vieille dame que l'on aide à traverser la rue, dont on porte le sac et à qui on témoigne une très stricte politesse. Bien entendu, s'il existe différents maquillages permettant de se vieillir artificiellement, ne peut être considérée comme une vieille dame qu'une sorcière ayant déjà pas mal de métier. La vieille dame reste une sorcière et ne se montrera pas plus aimable que nécessaire, mais elle sera souriante et bienveillante dans l'exercice de son métier. Elle maternera ses clients avec la plus extrême obligeance mais ne rechignera pas à sévir comme savent le faire

toutes les mamans du monde lorsque la situation l'exige.

L'enseignante

Les enseignantes sont rares sur le Disque-Monde et au sein de la confrérie des sorcières. Mais attention, il ne s'agit aucunement de sorcières enseignant l'art de la sorcellerie. Ce sont des sorcières itinérantes qui vont de village en village pour apprendre aux enfants (et aux adultes qui le désirent) à lire et à écrire (entre autres choses, mais après ça, ils peuvent tout simplement lire des livres). Ces sorcières ont souvent un but caché que leur activité itinérante leur permet d'accomplir. L'exemple des romans est celui de Miss Tique, chargée de dénicher les jeunes filles au potentiel magique élevé. Ces sorcières ne possèdent exceptionnellement pas de chaumière, mais vivent dans une roulotte tirée par des bœufs ou de vieux canassons. Elles sont assez mal perçues par le reste de la confrérie, bien que l'utilité de leur travail soit unanimement reconnue. Elles passent souvent pour des femmes très inventives, principalement lorsqu'elles doivent faire face aux habitants de villages superstitieux où les femmes savantes et autres sorcières ne sont pas les bienvenues.

La mystique

Une nouvelle tendance a fait son apparition récemment au sein de la confrérie des sorcières, celle des sorcières mystiques. Ces dernières ne jurent que par la magie, qu'elles écrivent parfois magye, avec un y, pour d'obscuras raisons... mystiques. Ces sorcières se confondent parfois avec des magiciennes. Elles dénoncent les pratiques passéistes traditionnelles de la profession et aiment en mettre plein la vue avec des effets de manche et des sortilèges, comme le font les mages. C'est pourquoi les sorcières plus traditionnelles les traitent souvent de « garçons manqués ». Les mystiques conservent bien entendu le noir d'apparat, mais y ajoutent souvent quelques symboles comme des étoiles, des demi-lunes ou des pentacles. Elles se couvrent de bijoux et d'amulettes chargées d'énergie magique ou simplement pour faire joli. Leurs besaces

regorgent de talismans et de baguettes aux pouvoirs variés. Ces sorcières passent de longues heures dans l'étude de vieux grimoires ou écrivent elles-mêmes des comptes rendus détaillés de leurs expériences magiques. Bien que certaines sorcières à l'esprit très ouvert peuvent trouver leur travail utile, ces pratiques sont généralement condamnées par l'ensemble de la profession.

La bonne vivante

Les sorcières bonnes vivantes sont rares. L'exemple le plus criant de l'histoire du Disque-Monde est celui de Nounou Ogg. Au lieu de jouer à noircir le plus possible leur image, ces sorcières aiment se faire apprécier de leur entourage. Elles entretiennent leur chaumière pour la rendre accueillante, préparent de bons petits plats qui sentent bon, soignent leur apparence pour séduire les garçons et n'hésitent jamais à payer de leur personne si elles le désirent. Elles apprécient le côté « people » de leur profession, aiment être reconnues et appréciées. Étrangement, cela marche tout aussi bien. Bien que leur côté débonnaire ne les pousse généralement pas à une pratique irréprochable de l'Art de la Sorcellerie, fait d'abnégation et de concentration, elles passent pour de bonnes sorcières dans tout ce qui touche au quotidien des gens.

L'agricole

Dans certaines régions du Disque, les sorcières agricoles sont les plus respectées. Il faut dire que les femmes qui savent y faire avec des cochons sont souvent très prisées... Les sorcières de ce type sévissent dans les régions rurales où l'élevage est la principale occupation des habitants. Elles se spécialisent en fonction des besoins. Certaines connaissent tout de l'obstétrique ovine, porcine ou bovine, peuvent soigner toutes les maladies de ces espèces et favoriser leur développement. Les animaux provenant de régions dominées par de telles sorcières remportent souvent les premiers prix des concours agricoles et se vendent deux fois mieux que les autres, au point que certains y voient à l'œuvre une

quelconque sorcellerie. Souvent à l'ouvrage (c'est fou ce que ces petites bêtes demandent comme soins), elles n'ont plus guère le temps de s'occuper d'autre chose et en tout cas pas beaucoup de leur image. Leurs robes noires sont souvent boueuses et odorantes et certaines vont même jusqu'à abandonner le chapeau pointu de peur de blesser les animaux à la traite.



La citadine

Les grandes villes du Disque comptent aussi quelques sorcières. Ankh-Morpok ne fait pas exception. Dans les villes, les sorcières abandonnent souvent les anciennes traditions de la sorcellerie et tiennent souvent une boutique où elles vendent des potions et des onguents pour des clients malades ou en mal d'amour (ou les deux). Elles peuvent aussi dire la bonne aventure (ou pas) et rendre une série de menus services. La citadine se réunit rarement en convent et ne conçoit jamais la ville comme son domaine. Elle prend rarement une apprentie et hésite à se faire payer en nature comme la plupart des sorcières. Elle préfère quand même les piastres sonnantes et trébuchantes.

La journée typique d'une sorcière... typique

La vie des sorcières dépend fortement du type de sorcière. Mais si l'on prend une sorcière traditionnelle, on peut déterminer une série d'événements qui peuvent survenir tout au long d'une même journée...

- **Aube** : la sorcière se lève en même temps que le soleil, déjeune rapidement et s'occupe de ses animaux si elle n'a pas d'apprentie. Sinon, elle prend un copieux petit déjeuner (souvent son seul repas de la journée) et donne des ordres à sa pupille.
- **Matinée** : si la chaumière possède beaucoup d'animaux, les tâches qui en incombent occupent souvent la matinée. Sinon, la sorcière rend visite à ses « clients » des villages environnants. Les visites peuvent présenter différents défis aux sorcières : dénouer des querelles de voisinage (« C'est ma vache ! De quoi ? Cette vache est à ma famille depuis deux générations... »), prodiguer des soins aux malades (« Je souffre horriblement, madame la sorcière... Vous avez encore un peu de cette eau-de-vie de la dernière fois ? »), inspecter la santé des animaux de ferme (« Ah ben on ne se disputera plus très longtemps à propos de cette vache... »), gérer les accouchements (chez les humains comme chez les animaux, si nécessaire)... Certaines sorcières plus modernes ont tendance à négliger le contact avec les populations. C'est une erreur. Une sorcière puise son pouvoir dans l'influence qu'elle peut avoir sur ses gens. Si elle ne va pas vers eux, ils ne viendront pas nécessairement vers elle. Et si elle ne connaît pas ses ouailles, elle ne se fera pas connaître d'eux. L'observation, l'écoute, l'empathie, voilà les meilleures armes de la sorcière.

- **Mi-journée** : la sorcière a un peu de temps à elle pour s'occuper de ses petites passions personnelles.
- **Après-midi** : si la sorcière n'a pas eu le temps de faire ses visites le matin, elle les fait l'après-midi. Sinon, elle reçoit les doléances chez elle, un peu à la façon d'un seigneur qui proclamerait la Justice.
- **Soirée** : la sorcière peut rendre visite à des consœurs ou se rendre à son convent. Sinon, elle reste chez elle ou réalise un petit emprunt pour s'assurer que tout est en ordre dans sa région.
- **Nuit** : contrairement à ce que beaucoup de gens croient, les sorcières apprécient une bonne nuit de sommeil dans un lit bien chaud.

Les pouvoirs des sorcières

Le sujet est généralement tabou chez les sorcières. Selon la tradition, une bonne sorcière n'est certainement pas une bonne magicienne. Il ne s'agit pas du tout d'un mage en jupe, d'ailleurs, les mages masculins portent aussi des jupes. Non, une bonne sorcière est une femme douée pour la magie mais qui apprend surtout à s'abstenir d'en utiliser à tort et à travers. Comme il l'a déjà été dit, la magie est un outil, comme le balai ou la pelle. Inutile de se vanter qu'on s'en sert. De plus, les sorcières sont généralement des femmes intelligentes et surtout prudentes. Elles savent à quel point la magie sur un monde comme le Disque Monde est capricieuse... Toutefois, il faut bien admettre que les sorcières ont recours à des pouvoirs magiques.

Pour bien se distinguer de leurs collègues masculins, les sorcières ne pratiquent pas la magie, mais la sorcellerie. C'est évidemment une question de vocabulaire, car les deux formes de l'Art utilisent bel et bien l'énergie magique connue sous le nom de Mana. Mais c'est une affaire de tradition qui va bien au-delà du seul lancement de sort. En fait, la sorcellerie est le nom donné à l'ensemble des pouvoirs des sorcières et force est de constater que ceux-ci sont plus nombreux que ceux des mages. Nous reviendrons en détail sur

l'ensemble de ces pouvoirs, mais il suffit de comprendre que si pour les mages, tout est sortilège, certains sorts, au sein de la communauté des sorcières, ont été élevés au rang de pratiques à part entière. C'est le cas pour les degrés de vue, l'emprunt, le vol en balai, la magie des fourbis ou encore la célèbre têtologie.

Les degrés de vue

Certaines sorcières prétendent que ce n'est pas là quelque chose de magique, mais elles sont si habituées à y avoir recours qu'elles ne se rendent même plus compte qu'elles font de la magie en utilisant cette capacité. Tout d'abord, tout comme les mages, les sorcières perçoivent l'octarine, cette huitième couleur du spectre apparentée à toutes les manifestations de la magie. En gros, elles peuvent voir le pouvoir pulser chez les utilisateurs de magie, percevoir les usages récents de magie comme on suivrait quelqu'un à la trace ou encore voir des êtres qui ne sont que magie pure. Mais ce n'est pas tout. Les sorcières apprennent très tôt à utiliser leur première vue et leur deuxième vue. Seules les plus douées bénéficient d'une troisième vue. La première vue permet aux sorcières de voir ce qui est réellement là. C'est utile. La plupart des gens ne voient en effet que ce qu'ils veulent bien voir. La deuxième vue permet de voir ce qui n'est pas là. Non ce qui a été subtilisé après le passage d'un quidam un peu louche dans une bijouterie, mais ce qui devrait en tout état de cause exister et qui n'existe pas ou plus. C'est un peu plus subtil. Enfin, certaines sorcières ont une sorte de voix intérieure qui leur donne des conseils, ce que la plupart des gens appelleraient une conscience, conseils qu'il vaut généralement mieux suivre à la lettre. Comment utiliser tout cela en jeu ? Un petit exemple vaut mieux qu'une longue et fastidieuse explication.

Exemple : Radaga est une sorcière de campagne. En traversant les bois, elle constate rapidement que les champignons ont poussé de façon extraordinaire (première vue). Elle remarque après une étude approfondie du sous-bois l'absence de toute vie animale. Aucun insecte, des chants d'oiseau

uniquement dans le lointain (deuxième vue). Après un petit temps d'arrêt, elle se dit qu'elle ferait bien d'aller consulter sa collègue habitant la région (troisième vue).

Notez qu'une sorcière utilise les différentes vues tout à fait naturellement, sans dépenser de points de Mana. Tout au plus le maître du jeu peut-il lui demander un test en Vigilance ou en Fouille selon que le don soit utilisé de façon inconsciente ou consciente.

La tétologie

S'il y a bien un pouvoir qui fait des sorcières ce qu'elles sont, c'est la tétologie. La tétologie, c'est l'essence de la sorcellerie. On pourrait dire que la tétologie, c'est l'art d'être une sorcière sans faire de sorcellerie. L'art de la magie sans utiliser la magie. Plusieurs éléments entrent en ligne de compte dans l'utilisation de ce pouvoir. Il y a un bon paquet de psychologie, d'influence et de persuasion. Il y a aussi ce que l'on appelle le « pipo ». Pour ceux qui s'y intéresseraient, « Pipo » est le nom d'un magasin de farces et attrapes situé à Ankh-Morpork. On y vend toutes sortes de gadgets destinés à animer les soirées festives : poil à gratter, coussins péteurs, ballons gonflables et feux d'artifice. On y vend aussi des déguisements et des accessoires pour se déguiser en la sorcière ou en le monstre de son choix. Bon nombre de sorcières se sont procuré leurs vêtements et accessoires auprès du célèbre Pipo. Au fil des années, le nom est resté et résume à lui seul tout ce qui touche à l'apparence, au « paraître » des sorcières. En fonction du type de sorcière choisi, il faut que la professionnelle corresponde à l'image qu'elle veut véhiculer, et ce n'est pas de tout repos. Une méchante sorcière, par exemple, ne doit jamais être vue en pantoufles, occupée à nettoyer ses carreaux ou à se mirer devant la glace en essayant une écharpe jaune. Si les gens pensent que vous êtes une sorcière, ils doivent en avoir pour leur argent. S'ils ne voient pas en vous une vraie sorcière, vos pouvoirs seront nettement moins efficaces sur eux. On peut inspirer la crainte, le respect, la sympathie ou l'amour, mais il faut inspirer quelque chose de solide et de fort pour être

une bonne sorcière. A noter que le pipo ne se contente pas de l'apparence physique de la sorcière. Les rumeurs qui courent à son sujet jouent un rôle prépondérant. Une fois que, aux yeux des gens, la sorcière ressemble à une sorcière, elle peut exercer sur eux sa tétologie, A savoir, son pouvoir de persuasion. Une sorcière consciencieuse n'en abusera jamais et certainement pas dans son propre intérêt. On peut user de tétologie pour contraindre quelqu'un à prendre son médicament – voire à le trouver efficace, à rendre le mouton volé à son voisin ou encore à dire la vérité sur un point précis. La tétologie peut aussi, dans les cas extrêmes, être utilisée de manière punitive. Sans lancer de sortilège, la capacité de persuasion d'une sorcière peut être telle qu'en convaincra une malheureuse victime qu'elle est un crapaud, ce qui aura pour effet de donner à la cible le goût des bains de boue et des mouches attrapées en plein vol, sans réellement affecter son apparence physique.

Exemple : C'est le grand jour pour madame Onglet... La grossesse arrive à terme et la dame, plus toute jeune mais qui n'en est tout de même qu'à son premier enfant, ne cesse de hurler depuis une bonne heure. « Vous n'avez pas mal », dit la sorcière. Madame Onglet la regarde de l'air de celle qui sait très bien ce qu'elle fait. En plein travail, elle n'avait pas entendu Mémé Tromblon entrer. La sorcière se tient là, assise à hauteur de son ventre. Pourtant, la douleur est bien là. Les yeux de madame Onglet s'arrêtent alors sur le chapeau pointu de Mémé. On ne peut négliger certains signes. Ou certaines observations lorsqu'elles sont proférées par quelqu'un qui porte ce genre de chapeau. Petit à petit, la douleur s'efface...

En règle générale, toute utilisation de tétologie coûte un Point de Mana à la sorcière. Il y a toutefois des exceptions. Lorsque la sorcière a bien préparé son coup, autrement dit, lorsqu'elle fait autorité de manière indiscutable sur la cible de sa tentative, la tétologie ne lui coûte rien. Cela ne se produit que sur des personnes vivant dans la région directe de sa chaumière et dont elle s'est déjà occupée, ou encore si elle s'est occupée de quelqu'un de la famille de ces personnes (et que cela s'est bien

passé). Dans tous les cas, un test en Tétologie, compétence que seules les sorcières peuvent apprendre, est nécessaire pour obtenir les effets escomptés.

L'emprunt

La technique de l'emprunt est très populaire chez les sorcières, mais elle est aussi assez compliquée. Il s'agit à proprement parler d'un sortilège permettant à l'esprit de la sorcière de se déplacer dans le corps d'un animal à l'esprit simple. Une fois « à l'intérieur » de sa cible, la sorcière peut voir par ses yeux, entendre par ses oreilles, goûter par sa gueule, etc. Elle peut aussi et dans une certaine mesure influencer les choix de l'animal, le pousser dans une direction donnée, concentrer son intérêt sur un objet précis. L'animal ciblé ne doit en aucun cas être conscient qu'il est « possédé » par la sorcière. Si c'est le cas, il risque de paniquer et de faire des choses qui lui seraient nuisibles, comme arrêter de battre des ailes pour un oiseau en plein vol ou se jeter contre les murs pour un rat. L'emprunt peut s'effectuer à différents degrés. Si la sorcière ne cherche pas à influencer l'animal, il est relativement simple et sans danger. Si elle tente de modifier le comportement de sa cible, la sorcière doit s'investir d'avantage. L'opération est alors non seulement plus difficile à réaliser, mais aussi plus dangereuse.

Les risques de l'emprunt sont de deux ordres. Dans un premier temps, si la sorcière n'agit que comme spectatrice, elle ne risque pas grand-chose, à moins de rester dans la tête de l'animal pendant un certain temps, en quel cas elle peut revenir à elle en emportant avec elle quelques tics de l'animal en question (miauler dans le cas d'un chat, avoir faim de mouches dans le cas d'une grenouille, courir après les chevaux dans le cas d'un chien...). Si elle s'investit d'avantage, elle partage nettement plus l'essence de l'animal et encourt alors les mêmes risques que lui. Si l'animal est blessé, elle connaîtra la même douleur. Si l'animal est tué, il est possible que l'esprit de la sorcière reste prisonnier du corps décédé. Dans tous les cas, si une sorcière reste trop longtemps dans la tête d'un même animal, elle risque d'oublier

qui elle est réellement. Le bruit court que de nombreuses sorcières partent sur un dernier emprunt, ce qui explique que toutes les chaumières soient accueillantes pour les animaux et que les sorcières dignes de ce nom laissent toujours du pain pour les oiseaux et du lait pour les chats. Lorsqu'elle réalise un emprunt, la sorcière ne peut plus contrôler son propre corps et celui-ci est donc inerte, comme endormi. Les sorcières prévoyantes pensent à se coucher confortablement avant de partir en emprunt ainsi qu'à fermer les yeux. L'exemple de Mémé Ciredutemps et de son panneau « *Chuis pas morte* » est célèbre dans le milieu.

Certaines espèces sont plus difficiles à « emprunter » que d'autres. Ainsi, les carnivores ont un esprit effilé, en pointe de flèche, plutôt désagréable à emprunter. Les oiseaux, très prisés par les sorcières, demandent aussi une certaine concentration, car il n'est pas naturel pour un être humain de voler, même si on a l'habitude des balais. Les sorcières les plus douées réussissent à « emprunter » des essaims d'insectes, mais il est relativement malaisé de rassembler ses pensées et de tenir un raisonnement coordonné lorsque l'on occupe la tête d'une centaine d'abeilles à la fois. Techniquement, il n'est pas impossible de se glisser dans la tête d'un être intelligent (certains hommes répondent à cette définition), mais les sorcières se l'interdisent et deviendraient la cible de toutes leurs consœurs si la chose venait à se savoir. On parle alors de possession. Et c'est mal. Mais cela ne fonctionne de toute façon que sur les êtres possédant un score en VO inférieur à celui de la sorcière.

L'emprunt est un sortilège et est donc soumis à la règle sur le lancement des sortilèges. Le coût en points de Mana dépend de l'animal emprunté et du type d'emprunt, tout comme le seuil de difficulté. Le petit tableau ci-dessous devrait vous suffire dans la plupart des cas.

Type d'animal ou d'emprunt	Diff.	PM
Insecte isolé (araignée, mouche, cafard...)	5	1
Petit animal (souris, grenouille, lézard, truite...)	10	2
Animal de taille moyenne (chat, chien, mouton, gros poisson...)	15	3

Animal de grande taille (cheval, taureau, requin...)	20	4
Carnivore	+1	-
Animal volant	+1	-
Essaim d'insectes (essaim d'abeilles, colonie de fourmis...)	16	3
Emprunt actif (influence les choix de l'animal)	+1	-
Emprunt total (possession pure et simple)	+3	-
Emprunt de créatures intelligentes (au score de VO inférieur à celui de la sorcière)	18	4

Exemple : une sorcière tente de se repérer dans la forêt en empruntant un oiseau perché sur une branche. Il s'agit d'une chouette effraie, animal carnivore. La sorcière envisage de faire décoller l'oiseau et de lui faire faire un tour à une certaine altitude afin de repérer un signe de civilisation dans le paysage alentour. La chouette est un petit animal volant carnivore (PM : 2, SD : 10+1+1=12). L'animal n'étant pas en plein vol, il faudra lui souffler l'envie de s'envoler et de décrire des cercles en plein air. C'est une chose habituelle chez la chouette et c'est donc un emprunt actif, mais pas total (PM : +1 = 3). La sorcière devra donc réussir un test en Magie avec un Seuil de Difficulté de 12 et perdre 3 points de Mana.

La sorcière doit, au préalable, définir toutes les modalités de son emprunt. Elle peut aussi en changer en cours de route, mais c'est plus difficile. Imaginons qu'une sorcière emprunte un oiseau comme simple témoin. L'oiseau vole à sa guise au-dessus du village et survole à un moment une petite clé dorée. La sorcière décide alors de passer en Emprunt actif pour que l'oiseau aille se saisir de la clé. Il lui est alors nécessaire de réussir un nouveau test en Magie avec les nouvelles données et une perte de points de Mana comprenant le total de la nouvelle équation. L'exemple de Mademoiselle Trahison (lire L'Hiverrier) est célèbre. La sorcière était aveugle et utilisait les animaux à sa portée pour voir ce qui se passait autour d'elle. Elle avait acquis une telle maîtrise de l'emprunt qu'elle pouvait contrôler plusieurs animaux à la fois et même dans des endroits différents. Seules les sorcières de très haut

niveau peuvent espérer arriver à ce résultat (à moins de maîtres du jeu laxistes).

Le vol en balais

Beaucoup de gens pensent que les sorcières utilisent un sortilège pour animer un balai afin de l'enfourcher pour voler. Il n'y a rien de plus faux, même si elles en seraient capables. Les balais sont des objets magiques capables de voler et conçus à cette seule fin. Certaines sorcières s'en servent aussi pour le ménage, mais seulement les plus pingres. Les meilleurs balais magiques sont confectionnés par les nains, qui sont passés maîtres dans l'art de la conception des objets de valeur et/ou magiques. En théorie, n'importe qui peut donc envisager de se procurer un balai magique et voler à la manière des sorcières. Il y a tout d'abord un problème de compétence. Maîtriser un balai est un art difficile. Il est nettement plus facile de monter à cheval. Pour contrôler un balai, il faut maîtriser la compétence en Magie et être une sorcière. Ensuite, il y a un problème de légitimité. Une personne n'appartenant pas au métier vu se promenant sur un balai encourt le courroux des professionnelles. Et cette idée dissuade souvent les petits curieux. Un test en Magie ne sera pas nécessaire à chaque fois que la sorcière enfourche son balai, du moins, pas après quelques heures de vol, mais les mouvements acrobatiques (passer entre les jambes d'un cheval, éviter un aigle en vol...) ne manqueront pas de mettre la compétence de la sorcière à rude épreuve. Le vol en balai ne coûte aucun point de Mana à la sorcière.

La magie des fourbis

A la lecture du roman "Un chapeau de ciel", publié en dehors des Annales mais comme "roman du Disque-Monde", une série plus familiale, une nouvelle forme de magie fait son apparition sur le Disque : la magie des fourbis. Il s'agit d'une magie réservée aux sorcières et plus principalement aux sorcières rurales. Les fourbis fonctionnent un peu comme les attrape-rêves de cultures terrestres, si ce n'est qu'ils servent à plusieurs choses : repousser les charmes, sortilèges et mauvais esprits,

clairvoyance et prophéties et peut-être encore bien d'autres choses.

Un fourbi est un montage complexe de toute une série d'objets imbriqués dans de la ficelle un peu comme une mouche dans une toile d'araignée. Chaque fourbi doit au moins comprendre un élément vivant (un scarabée, un œuf frais...) pour être efficace, mais on peut s'entraîner à en faire sans. Un fourbi ne peut être préparé à l'avance, comme le révèle ce dialogue entre la jeune apprentie Tiphaine et sa maîtresse, mademoiselle Niveau.

"- Vous ne pourriez pas m'en fabriquer un dont je me servais un moment pour attraper le coup ?

- Hélas, non, répondit mademoiselle Niveau. Un fourbi, c'est très délicat. On ne peut pas en garder un sur soi, sauf comme ornement. Tu dois le faire pour toi seule, sur-le-champ, là et au moment où tu veux t'en servir.

- Pourquoi ? demanda Tiphaine.

- Pour saisir l'instant, répondit l'autre partie de mademoiselle Niveau qui entrait. La façon dont tu fais les nœuds, les circonvolutions de la ficelle...

- ... la fraîcheur de l'œuf, peut-être, le taux d'humidité de l'air ambiant... poursuivit la première mademoiselle Niveau.

- ... la tension des brindilles, les divers objets que tu trouves dans ta poche à ce moment-là...

- ... même la manière dont souffle le vent, conclut la première mademoiselle Niveau. Tous ces éléments forment une espèce... d'image de l'instant quand tu les bouges comme il faut. Et je ne peux même pas te dire comment les bouger, parce que je n'en sais rien.

- Mais vous les bougez quand même, rappela Tiphaine qui se sentait perdue. Je vous ai vue...

- Je les bouge, mais je ne sais pas comment je fais, dit mademoiselle Niveau en ramassant deux brindilles et en prenant un bout de fil. Elle s'attabla en face de mademoiselle Niveau, et les quatre mains entreprirent d'assembler un fourbi".

- Terry Pratchett, un chapeau de ciel, p.122, éd. L'Atalante.

Pour le début et la suite de cette passionnante histoire, lisez le roman.

Dans le jeu de rôle, seules les sorcières rurales auront accès à la création de fourbis et ce, uniquement en cours de jeu ou au cours d'une formation de sorcière simulée hors partie. Pour faire un fourbi, il faut posséder de la ficelle (comptez un mètre par fourbi) et une série d'objets de petite taille (brindilles, clés, clous, pièces de monnaie, coquillages, dés, plumes, dents, pierres précieuses...) dont un au moins sera encore vivant (insecte, plante avec racines, œuf frais...). Lorsque le joueur souhaite fabriquer un fourbi, il doit savoir exactement à quoi il va servir (voir ci-dessous). Il doit ensuite prouver au maître du jeu qu'il possède bel et bien tous les objets nécessaires et ensuite, réussir un test en Artisanat, plus ou moins difficile selon la rapidité requise et les conditions extérieures (stress, mains glissantes...) Si cela réussit, et seulement si, le joueur peut effectuer un test en Magie et dépenser un point de Mana (afin de lancer un sortilège). En cas d'échec de l'une des deux actions, il ne se passe rien.

Les effets possibles d'un fourbi sont les suivants :

- **Percevoir l'avenir** : la sorcière peut lire dans son fourbi les grandes lignes des prochains événements. Elle ne voit rien dans le détail, mais peut, par exemple, prévoir une visite ou un grand danger.
- **Repousser les mauvais esprits** : le fourbi peut agir comme un mur de protection contre les esprits maléfiques. Il crée une aura circulaire de 10 mètres de diamètre autour de la sorcière, aura que l'esprit ne peut franchir sans réussir un test en opposition en Magie contre la Magie de la sorcière. La marge de réussite de la sorcière venant s'ajouter à sa Compétence dans ce cas.
- **Au choix du Joueur** : en accord avec le Maître du Jeu.

Des effets plus spectaculaires peuvent éventuellement, à la discrétion du maître du jeu, demander des ingrédients particuliers.

Les sortilèges des sorcières

Tout comme les mages, les sorcières sont des utilisatrices de magie. Elles sont donc parfaitement capables de lancer des sorts. Toutefois, cela ne fait pas partie de leur cursus traditionnel et certaines sorcières n'enseigneront jamais la magie des sortilèges à leurs apprenties. Cela ne veut pas dire qu'elles ne pourront pas lancer de sorts, mais bien qu'elles devront les apprendre par elles-mêmes. Comment s'y prennent-elles ? La magie des sorcières, on l'a dit, est plus subtile que celle des mages. Lorsqu'elle opère, elle ne fait pas appel à des effets pyrotechniques dignes des meilleurs spectacles de music-hall ou à des shows sons et lumières. Une sorcière peut vous jeter un sort sur le ton de la conversation et sans que vous ne vous en rendiez compte. Pourtant, principalement dans le cas des sorcières mystiques, les sorts tels que la « boule de feu » font partie de l'arsenal de quelques rares professionnelles. Mais ce sont généralement des exceptions. Favorisez donc dans le choix de vos sortilèges, si vous êtes une sorcière, les charmes, les enchantements et les malédictions, les soins, les invocations ou les possessions.

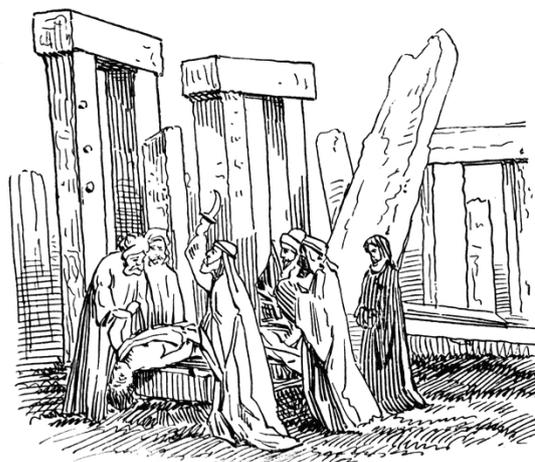
Pour apprendre un sort, la sorcière doit trouver un manuel, un grimoire, décrivant le mode opératoire du sortilège. Un mage peut apprendre des sorts à une sorcière, et inversement d'ailleurs, même s'il sera rare que l'un comme l'autre aient recours à cette solution en public. La magie opère de la même façon que pour les mages, notamment en ce qui concerne les maladresses et les Créatures des Dimensions de la Basse Fosse...

Les sorcières ne démarreront avec aucun sortilège, sauf si elles ont opté pour l'archétype de sorcière mystique. Dans ce cas, elles doivent choisir un autre pouvoir dont elles n'auront jamais usage. Elles peuvent alors posséder autant de sorts que leur ER, sans compter les points négatifs.

Exemple : une sorcière mystique veut démarrer avec quelques sortilèges de pure magie. Le joueur décide alors de se passer d'un autre type de pouvoir pour toute la durée de vie de sa sorcière. Il décide que sa sorcière ne réalisera jamais de fourbis. Comme la sorcière dispose d'une ER de +1, elle peut commencer avec un sortilège au choix.

Les druides

Les milieux ruraux de certaines régions du Disque-Monde ont accordé leur foi à des dieux naturels dont les représentants terrestres sont appelés druides. Ces dieux n'ont pour ainsi dire pas de noms, ou beaucoup trop. Il s'agit plutôt d'esprits attachés à des espaces naturels, à des arbres précis, à des rivières ou des sources, voire à de gros rochers moussus. Le rôle des druides n'est pas d'intercéder en faveur des croyants auprès des dieux, comme c'est le cas dans la majorité des religions discales. Leur rôle est d'expliquer aux gens pourquoi les choses sont comme elles sont et pas autrement. Ils sont chargés de l'étude minutieuse des forces de la nature, de la construction de cercles de pierres toujours plus larges et de beaucoup de sacrifices. Le druidisme est surtout populaire à Llamedos et dans les Plaines du Vortex. La formule la plus extrémiste en est appelée le Druidisme Strict. Les druides sont fous de musique, de poésie et de poisons végétaux. Ceux qui ont expérimenté les trois préfèrent en règle générale les poisons.



Les druides ne sont pas aussi près de leurs dieux que les autres prêtres du Disque-Monde, ou aussi intéressés par leur petite personne. Ils sont plutôt des fondus de surnaturel au sens large et passent le plus clair de leur temps à étudier les forces séculaires (en ce compris l'art austère et les jeux de balle violents), à pratiquer un peu de magie et à rosser les curieux (tous les prêtres le font, mais les druides mettent plus de bonne volonté). Cela contente leurs dieux, puisque les dieux naturels ne se soucient pas d'être interpellés à tout bout de champ. La foi qui les nourrit vient plus de la superstition rurale que de la dévotion en tant que telle. D'ailleurs, la ferveur demande toujours quelque chose en échange, non ?

Les druides portent de longues robes blanches ainsi que des torques et des bracelets décoratifs (généralement en cuivre) et portent des serpes aiguisées qu'ils sont heureux d'utiliser contre des gens.

« Les druides du Disque tiraient fierté de leur ouverture d'esprit quand il s'agissait d'aborder les mystères de l'univers. Bien entendu, à l'instar des druides de partout, ils croyaient çà l'unité indispensable de la vie, au pouvoir de guérison des plantes, au rythme naturel des saisons et au bûcher pour quiconque professait des opinions différentes, mais ils avaient aussi réfléchi longuement, intensément sur le principe même de la création et formulé la théorie suivante : l'univers, à leur point de vue, dépendait pour sa bonne marche de l'équilibre de quatre forces, dans lesquelles ils reconnaissaient le charme, la conviction, le doute et l'envie d'emmerder le monde.

Par exemple, le soleil et la lune tournaient autour du Disque parce qu'ils étaient convaincus de ne pas tomber, mais ne s'en éloignaient pas à cause du doute. Le charme permettait aux arbres de pousser, l'envie d'emmerder le monde les maintenait debout, et ainsi de suite.

Certains druides insinuaient que cette théorie présentait des lacunes, mais leurs aînés expliquaient avec force sous-entendus qu'il y avait assurément matière à une discussion s'appuyant sur des faits, aux passes d'armes

d'un débat scientifique passionnant, lequel débat se tiendrait au sommet du prochain bûcher de solstice. »

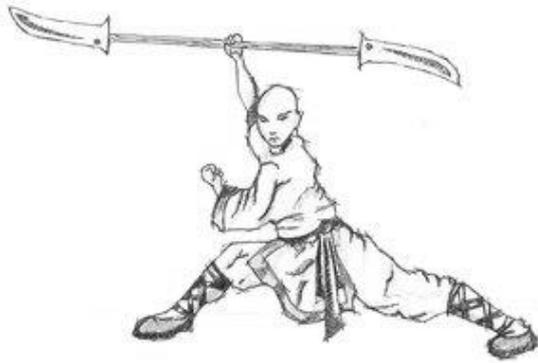
- Le huitième sortilège, p.68. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.

La technologie siliceuse

Les druides ont développé au fil des siècles une science magique particulière, basée sur certaines propriétés mémorielles de la roche. Les alignements de pierre dont les druides sont friands ne seraient en réalité que de grands calculateurs participant, étant connectés les uns aux autres par des voies naturelles comme le magnétisme, à la résolution d'une équation à des millions d'inconnues portant sur la nature profonde du monde (nul ne sait ce qui se passera si, un jour, le calcul arrive à son terme). Ces ordinateurs, comme ils les appellent, doivent sans cesse être mis à jour et réparés, car les pierres s'érodent avec le temps, cassent sous l'effet des coups de tonnerre ou sont victimes de dégradations volontaires. A force, les druides ont réussi à imposer leur volonté aux pierres les plus lourdes (mais leur magie reste curieusement sans effet sur les trolls). Ce contrôle des pierres leur permet de faire voler des monolithes imposants à grande vitesse et sur de grandes distances, mais c'est là l'apanage de cercles de druides très puissants et très nombreux. La majorité des druides (c'est-à-dire ceux qui seront joués par vos joueurs) se contentera cependant d'exercer un contrôle sur des objets en pierre pesant au maximum leur VO en kilos (les scores négatifs ou égaux à zéro comptent pour 1). Ce contrôle leur permet tout de même de faire léviter de tels objets à conditions qu'ils ne dépassent pas le poids autorisés. Dans le cas de pierres enchâssées ou contenues dans d'autres objets, le sort fonctionne également, mais l'ensemble ne peut toujours pas dépasser le poids autorisé. La vitesse que peut atteindre un objet sous contrôle druidique dépend également de la VO du druide. Une VO inférieure à 1 permettra simplement d'élever et de déposer lentement des objets. Une VO de 2 ou de 3 autorise un déplacement horizontal d'une

vitesse égale à celle d'un homme en marche (environ 4 km/h). Les VO supérieures (assez rares) doublent la vitesse horaire pour chaque point supplémentaire. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de Mana.

Les moines de l'Histoire



Les personnages exerçant cette profession seront rares pour deux raisons. La première est que le pouvoir dont ils jouissent est puissant et difficile à mettre en œuvre pour le maître du jeu. La seconde est qu'ils seraient tous issus d'une très petite communauté de moines vivant dans un monastère caché dans les Monts du Bélier et qui se refusent à se mêler de façon ostensible au reste de la population discale afin de préserver leur discrétion. La seule façon d'amener de tels personnages dans une partie du Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde serait de consacrer un scénario à un groupe composé uniquement de moines de l'Histoire à qui une mission capitale serait confiée.

Les moines de l'Histoire, contrairement à ce que le terme de moine pourrait laisser croire, ne vouent de culte à aucun dieu. Leur maîtresse est l'Histoire, mais comme toute maîtresse, l'Histoire est inconstante et infidèle. Il est souvent nécessaire de la remettre sur le droit chemin. L'ordre des moines de l'Histoire est ancien et ses origines se perdent (sans doute pas par hasard) dans les brumes du temps. Ils disposent d'une bibliothèque dans laquelle sont alignés de nombreux et d'épais volumes. Une partie d'entre eux prend la poussière depuis des âges immémoriaux. Ce sont les ouvrages consacrés au passé. Les autres sont ouverts sur de grandes tables et

des plumes grattent leurs pages comme si elles étaient animées d'une vie propre. Ce sont les ouvrages consacrés au présent. D'autres, encore, sont empilés sur des tables, tous neufs et totalement vierges. Ce sont les livres appelés à recevoir la retranscription du futur. Mais il existe également des tomes spéciaux, consultés par des lecteurs avertis, qui contiennent déjà des fragments de l'Histoire à venir ou une version alternative de l'Histoire passée. C'est principalement sur de tels volumes que les moines de l'Histoire exercent leurs talents.

Imaginons que l'Histoire contienne une incohérence, une explication un peu rapide ou une version tronquée de la réalité, rapportée par tellement de gens ou par des historiens à la conscience professionnelle négociable qu'elle est devenue la version officielle d'un événement. La nature des histoires sur le Disque aura pu tromper de cette façon les livres magiques des moines et risque à l'avenir de provoquer des paradoxes temporels ou des conflits qui n'auraient jamais dû être (la fameuse bataille de la Vallée de Koom est l'un des dossiers sur lesquels les moines de l'Histoire se sont cassé les dents). Imaginons aussi que les lecteurs des ouvrages où l'avenir s'écrit soient interpellés par des incongruités telles qu'elles pourraient bien créer des failles dans la réalité ou ouvrir des brèches aux Créatures des Dimensions de la Basse-Fosse sur notre monde... Dans les deux cas, des moines seront envoyés sur place, dans le présent, pour s'assurer de réparer ce qui doit l'être ou d'éviter que l'impensable se produise. Attention, l'intention des moines de l'Histoire ne sera jamais de venir en aide à quelqu'un en particulier, à un peuple ou à un royaume. Leur but sera toujours de corriger les incohérences de l'Histoire afin qu'elle soit harmonieuse. Si cela implique de venir en aide à un roi qui ne trouve pas son épée ou à un village menacé par un dragon, tant mieux. Mais si, pour que l'Histoire se déroule bien, le roi doit perdre la tête ou le village doit être brûlé, qu'il en soit ainsi !

La philosophie temporelle

« Le temps est une ressource qu'il faut gérer, chacun le sait. Sur le Disque-Monde, c'est le boulot des moines de l'Histoire, qui l'emmagasinent, le prélèvent où on le gaspille (par exemple sous la mer : de combien de temps a besoin une morue ?) et le redistribuent à des gros consommateurs comme les villes où on en manque toujours. »

- Procrastination, 4e de couverture, éd. L'Atalante. Terry Pratchett, 2002

Oi Dong, le temple des moines de l'Histoire, pourrait faire penser à un temple shaolin ou tibétain. Il est composé de plusieurs bâtiments construits à flanc de montagne, de jardins décorés avec soin et agrémentés d'étangs où nagent paresseusement des carpes dorées, de fontaines à l'eau claire et de parterres de cailloux disposés avec soin. On y croise des personnes de tous âges, vêtus d'une toge blanche ou jaune, la tenue officielle des moines. A l'intérieur de l'une des nombreuses salles du temple se trouvent des tourniquets, des cylindres, les uns de trois mètres de diamètre et de six de haut, d'autres plus petits, d'autres plus grands encore, bordés de rubans rouges ou bleus. Les rouges tournent dans un sens, les bleus, dans l'autre. Les tourniquets rouges déroulent le temps, ils l'accélèrent. Les bleus l'enroulent et le ralentissent. Cette mécanique de précision est celle des Procrastinateurs et permet au temps sur le Disque-Monde de s'écouler harmonieusement. Parfois, le temps s'emballe et les tourniquets prennent de la vitesse. C'est alors aux moines dédiés à leur entretien qu'il revient de les graisser en suffisance pendant qu'ils réparent le temps erratique d'eux-mêmes. Mais parfois, il faut procéder à un rééquilibrage afin qu'aucun des cylindres ne se casse et que le temps reprenne son cours normal. C'est un travail très physique où l'on court beaucoup, puisant de la graisse dans les puits à beurre et la jetant sur les cylindres chauffés à blanc... Mais c'est aussi un travail de précision où il faut décharger certains cylindres et répartir leur énergie temporelle sur d'autres, tout en évitant au maximum les pertes.

Le reste du temple est nettement plus calme. Dans la fraîcheur de certains dojos, des moines

s'entraînent à diverses formes d'arts martiaux. Pour les moines, ces formes de combat codifiées et mortelles ne sont qu'un sport comme un autre, une façon de se détendre le corps et l'esprit. Certains s'en servent lors de leurs missions dans le vaste monde, mais en aucun cas un moine de l'Histoire ne se considérera comme un guerrier ou comme un combattant. Eviter le combat sera toujours une meilleure solution qu'étendre au sol un adversaire à la compréhension laborieuse. Même si, auprès des jeunes moines, l'envie de corriger sérieusement son prochain doit être réprimée.

La hiérarchie au sein de l'ordre des moines de l'Histoire est claire. Un moine vénérable prend les décisions les plus importantes, des moines moins âgés prennent sous leur aile des novices qui apprennent le métier et ainsi se poursuit le cycle immuable des générations. Dans la région entourant le temple d'Oi Dong, les villages envoient parfois leurs jeunes suivre la formation des moines. Après tout, c'est une vie saine favorisant le développement physique et intellectuel, ce qui n'est jamais une perte de temps. Parfois, les rares personnes égarées dans les environs décident également de rester mais il arrive plus rarement encore que quelqu'un fasse le chemin depuis très loin pour rejoindre le temple et l'ordre.

Le déplacement temporel

Les moines de l'Histoire ne sont pas des mages et ne lancent pas de sortilèges. Ils disposent de ce qu'il est convenu d'appeler un Petit Talent. Celui-ci touche au contrôle du temps sur de très courtes périodes (quelques secondes). Ils sont capables, par la seule force de leur concentration, d'effectuer un bond dans le temps d'une durée égale à leur VO (les scores négatifs comptent pour 1) en secondes, vers le passé ou vers l'avenir. A chaque fois qu'ils en usent, ils peuvent choisir la durée (sauf s'ils ne peuvent se déplacer que d'une seconde) et doivent dépenser un point de Mana. L'utilisation de ce pouvoir est soumise à un test sous la compétence Déplacement temporel, que seuls les moines de l'Histoire possèdent et peuvent apprendre, avec pour

Seuil de Difficulté 10 + secondes. Mine de rien, c'est un pouvoir considérable. Cela leur permet de corriger leur propre histoire en temps réel. Si le pouvoir doit être activé dans l'urgence (devant l'imminence d'un danger, par exemple), un test en INI sera requis (contre un Seuil de Difficulté de 10 ou sur base d'un test en opposition).

Quelques exemples : un moine doit choisir entre deux tunnels dans une caverne. Il prend celui de gauche. Aussitôt a-t-il franchi le seuil du couloir qu'un piège mortel se déclenche. Un carreau d'arbalète mécanique file droit vers lui. Le maître du jeu demande au joueur du moine un test en INI, qu'il réussit. Le moine décide alors de remonter le temps de 2 secondes (sa VO est de +3 mais 2 secondes suffiront). Le SD de l'action est donc de 12. C'est un nouveau succès. Le moine remonte le temps et ne pose pas le pied dans ce couloir.

Un moine de l'Histoire a été capturé par un roi dément quelque part dans les jungles du Bord Brûlant et il est soumis à la torture. A chaque fois que le bourreau approche l'aiguille de ses pieds, le moine se projette une seconde dans le futur pour éviter de ressentir la douleur. Le bourreau trouve ça étrange, car il a l'impression de rater à chaque fois sa cible qui clignote devant lui...

D'autres occultistes

Il aurait bien entendu été trop simple de ne voir figurer dans les listes officielles que quatre types d'occultistes. Si nous avons fait le choix de vous en présenter quatre seulement, alors qu'il en existe d'autres, c'est parce que nous avons estimé qu'il s'agissait des quatre les plus intéressants d'un point de vue ludique. Et aussi parce qu'ils apparaissent plus que les autres (ou sont mieux mis en valeur) dans les romans de Terry Pratchett, qui constituent tout de même la seule référence officielle concernant cet univers. Voici toutefois quelques exemples d'occultistes alternatifs qui peuvent servir de modèle à d'excellents personnages non-joueurs ou être développés par les maîtres du jeu courageux.

Les démonologues

Les démonologues sont, techniquement, des mages, même si les autres mages les regardent avec dédain et méfiance. Ce n'est pas qu'ils ne fassent pas de la vraie magie ou qu'ils n'aient pas accès au pouvoir, non. C'est plutôt qu'ils empruntent leur pouvoir à des créatures dangereuses - et les mages font parfois preuve de bon sens à ce propos - passées maîtresses dans l'art de la négociation des contrats. Ce sont souvent des hommes solitaires avec un sens des priorités perverti.

Il faut noter que les démonologues traitent avec les démons de l'Enfer du Disque-Monde, les Créatures des Dimensions de la Basse-Fosse étant trop inhumaines pour négocier. Vous trouverez de saines lectures sur les démons au chapitre sur les Grandes Questions et les Petits Dieux.

Les mages naturalistes

La magie naturaliste est une branche tout ce qu'il y a d'honorable de la magie et qu'épousent les hommes qui se seraient bien vus druides s'ils avaient plus un peu plus le goût du sang et des amas de pierres. Cet art englobe une bonne connaissance de la magie des plantes et de l'horticulture commune. Les mages naturalistes sont de ceux qui savent que parler à une plante l'aide à grandir, parce que les plantes le leur disent elles-mêmes. C'est certes un peu rustique, primitif diraient certains, et excentrique, même selon les standards de l'Université de l'Invisible (où l'excentricité, bien sûr, vous colle aux semelles), mais la différence est purement rhétorique.

Les Bonnes Fées

Pour beaucoup, les Bonnes Fées sont le dernier échelon de l'évolution d'une sorcière. En gros, une sorcière veille au bien-être de la communauté auprès de laquelle elle a choisi de vivre, alors que les Bonnes Fées prétendent veiller au Bonheur des gens. En réalité, il ne s'agit pas du tout de la même filière et très rares sont les sorcières à changer de métier

pour devenir des Bonnes Fées. Notez que l'inverse est encore plus improbable. Les Bonnes Fées s'habillent de couleurs pastel et portent toutes une baguette magique. Les plus traditionnelles apprennent à léviter à quelques centimètres du sort plutôt que de marcher et aiment à s'entourer de différentes auras allant de la lumière ténue à la couronne d'étoiles scintillantes. Le vrai problème des Bonnes Fées, c'est qu'elles partent du principe (partagé par les sorcières, il est vrai) qu'elles savent mieux que tout le monde ce qui est bon pour chacun. Mais la différence avec les sorcières, c'est que c'est faux.

Les médiums

Les occultistes du Disque-Monde ne sont pas tous d'accord sur le fait de compter les médiums parmi eux. Mais ce sont malgré tout des gens qui emploient un talent surnaturel, ce qui constitue le premier postulat de tout exercice professionnel de la magie. Mais la comparaison s'arrête là. Les médiums réellement doués ont un pouvoir qui s'associe plus à celui des sorcières, à savoir une forme de précognition ou de double-vue. La grande majorité des personnes qui se disent médium sont en réalité de très bons commerçants qui parviennent à vendre aux gens quelque-chose qui n'existe pas concrètement mais qui s'appelle l'espoir ou la peur en fonction des cas. Il faut même un certain talent pour discerner ce qui convient le mieux à un client (l'espoir ou la peur) afin de le rassurer (la peur peut rassurer, dans le genre : « *je vous l'avais bien dit que j'étais malade* ») et de le rendre, quelque-part, plus heureux. Ce n'est pas un vilain métier. Mais en ce qui concerne les vrais médiums, ceux qui voient réellement l'avenir, c'est autre chose. Eux ne se soucient pas de ce qui convient aux gens ou de ce qu'ils veulent savoir. Ils leur diront ce qu'ils voient, eux. Et tant pis si ce n'est pas l'objet de la question. De ce fait, les vrais médiums ont nettement moins de succès que les faux et la plupart ne tiennent pas longtemps dans le milieu. Un exemple typique de vrai médium du Disque-Monde est celui de madame Cake, qui tient une pension très honorable à Ankh-Morpork. Il est difficile de lui faire la conversation, car elle

a toujours une réponse d'avance sur son interlocuteur.



Les shamans

Les shamans ou chamans sont des prêtres de la nature qui ont un goût prononcé pour les champignons rares. Pour faire simple, construisez un shaman avec une dépendance prononcée et un peu de pouvoir. Ses sortilèges de prédilection émanent des sphères animales, de communication et d'empathie.

Les hydrophobes

L'hydrophobie magique est connue de tous ceux qui partagent un minimum d'éducation magique, et le concept n'en est guère secret, mais n'est exploité qu'en Krull, où la magie est vue comme un outil dont il serait idiot de ne pas se servir. De manière compréhensible, il s'agit de développer les capacités psychiques d'un individu en lui donnant quelque chose sur quoi se concentrer, en l'occurrence, l'eau. Cela leur donne le pouvoir de léviter au-dessus de l'eau, par exemple.

Les hydrophobes (ou les détesteurs) s'entraînent dès la naissance dans l'eau déshydratée. En tant que personnages, ils doivent être construits autour d'une incroyable répugnance l'eau et de bonnes capacités psychiques (dont la télékinésie mais seulement à proximité de l'eau), ou un ensemble de sorts appelés à produire le même effet. Ils peuvent apprendre toutes sortes de sorts, mais y glisseront toujours un caractère hydrophobe. Ils sont particulièrement doués pour la magie de nature météorologique. Ils peuvent éloigner les nuages de pluie par un gros flux de haine. Ils ont tendance à mourir jeunes, par dégoût de leur propre corps.

Les Sourceliers

Les Sourceliers ont toujours été rares et tout le monde s'accorde à dire qu'ils ont désormais disparu. Un seul individu apparaît dans les Annales et il s'en va rapidement après avoir manqué de détruire le monde. Il est donc difficile d'imaginer un scénario où un Sourcelier serait impliqué. Toutefois, les bases jetées par leur précédente existence fondent le monde d'aujourd'hui.

Sur le Disque, le huitième fils d'un huitième fils développe généralement un talent magique ou devient mage. Toutefois, si en dépit de tout un tas de traditions séculaires, ce huitième fils procrée et met au monde huit fils, le huitième sera un Sourcelier. Autrefois, leur origine était peut-être moins accidentelle, mais c'est la seule manière d'en obtenir un de nos jours. Autrefois, les mages parlaient de certains jeunes étudiants au potentiel surdéveloppé comme de « matériaux pour la sourcellerie ». On prendrait moins facilement la chose comme un compliment de nos jours, certains mages ayant vu à quoi ressemblait un vrai Sourcelier.

La magie conventionnelle consiste à amasser autant d'énergie que l'on peut afin de faire plier la réalité à ses besoins ou à ses fantaisies. Les Sourceliers prennent la réalité par la peau du cou et l'envoient se fracasser où ils le désirent. Ils sont directement connectés à la magie primaire et illimitée. Ce sont des sources de pouvoir ambulantes et bénéficiant de

largesses de la part de cette énergie, ils peuvent créer des sorts à la volée.

Le problème avec les Sourceliers, c'est que s'ils ont la capacité de faire bouillir des océans, de déplacer les chaînes de montagnes comme un jeu de quilles et de modeler la réalité comme s'il s'agissait d'argile, ils ne peuvent contrôler le désir de pratiquer ce genre de choses. Et comme le pouvoir absolu n'est pas vraiment absolu tant que vous devez le partager, le cosmos n'est pas assez grand pour deux représentants de l'espèce. Ils ne peuvent combiner leurs efforts. Les Guerres Thaumaturgiques de la préhistoire ont bien failli détruire le Disque-Monde avant que ne viennent les Anciens, et ont laissé de dangereuses zones de magie résiduelle qui furent le chant du cygne des Sourceliers.

Pour empêcher une telle situation de se reproduire, l'Université de l'Invisible prône l'abstinence pour ses membres (contrairement à la croyance populaire, l'activité sexuelle n'endommage en rien la capacité à jouir de la magie : il faut plutôt y voir la jalousie de certains professeurs trop vieux et trop gras). On croit généralement que seul un Sourcelier peut en vaincre un autre en combat. L'expérience a toutefois prouvé que ce n'était pas tout à fait exact. Après tout, Rincevent est bien venu à bout de Thune.

Le vaudou du Disque-Monde

Le vaudou du Disque-Monde est considéré comme étant une branche de la sorcellerie, mais baigné d'une forte dose de religion et il fonctionne différemment. Les pratiquants du vaudou sont tous de sexe féminin et se font appeler « mambos ». Ils ne transforment personne en grenouille, sauf dans de très rares circonstances, ne volent pas sur des balais et ne lisent pas l'avenir dans les feuilles de thé (les mambos préfèrent le gombo et puisque tout peut aller dans un bon gombo, on y lit de tout). Leurs pouvoirs sont un peu plus subtils et généralement morbides dans les faits. Les mambos peuvent animer des zombis, ce qui est généralement source de dégoût pour les autres utilisateurs de magie, et sont très

douées pour traiter avec les Petits Dieux de leur région.

Ce dernier pouvoir implique différentes négociations avec ces créatures domestiques, naturelles et tempétueuses, divinités des moments étranges ou des troubles obsessionnels, leur permettant parfois d'emprunter les corps de certains adeptes. Les pratiquantes du vaudou les plus douées prétendent qu'elles peuvent littéralement créer des dieux. Cela signifie en bref trouver un endroit d'opportunité religieuse et d'y faire naître assez de foi et de croyance autour d'une congrégation (qui peut être la mambo elle-même) pour qu'un Petit Dieu s'empare de l'idée et reprenne le commerce.

Les diseurs de bonne aventure

La plupart des diseurs de bonne aventure sur le Disque sont des mages ou des sorcières utilisant l'un ou l'autre sortilège de divination, mais quelques-uns viennent à la magie de par leur talent de précognition. Dans ce cas, la plupart des sorts qu'ils possèdent tournent autour de ce sujet. Par exemple, un chiromancien lisant l'avenir dans un jeu de cartes peut avoir des sortilèges dépendant du tirage d'une carte précise, ou des pouvoirs psychiques souffrant d'une limitation liée aux cartes à jouer.

Les sortilèges

A priori, seuls les mages et les sorcières peuvent lancer des sortilèges, mais seuls les mages y prennent plaisir. Un sortilège est en quelque sorte un canevas dans lequel le mage va projeter un flux de Mana afin d'en récolter les effets désirés. Les canevas de sortilèges sont extrêmement nombreux, car il en existe un par sort, même si certains ont été réutilisés en douce et à peine modifiés pendant que le propriétaire légitime avait le dos tourné. De nombreux traités furent écrits sur la théorie du lancement de sortilèges (et certains ont même été lus), mais au final, c'est quelque chose d'assez naturel pour un mage. Certains y ajoutent leur petite touche personnelle, surtout lorsqu'ils apprécient les effets de manche, les

voix cavernes et les éruptions d'étincelles au bout des doigts, mais d'autres préfèrent l'efficacité aux falbalas et s'abstiennent de tout effet inutile. En gros, il n'est pas nécessaire de battre des mains en tous sens en prenant sa grosse voix pour énoncer une formule incompréhensible pour lancer un sort, mais certains se rassurent ce faisant et c'est donc, en quelque sorte, rentré dans l'usage. Bizarrement, surtout chez les mages et presque jamais chez les sorcières.



Pour lancer un sort, un occultiste a besoin de connaître la compétence en Magie, de disposer de sorts connus dans son répertoire et d'avoir à sa disposition les points de Mana nécessaires au lancement du sort en question. Plus un sortilège est puissant, plus il sera difficile à lancer (la fiche de chaque sort indiquera son Seuil de Difficulté) et plus il coûtera cher en points de Mana (voir également la fiche du sort). Pour le reste, lancer un sort revient à effectuer un test en Magie sur base de l'attribut

Volonté. A une petite exception près. C'est ce qu'on appelle la règle du huit.

La règle du huit

Lors d'un test en Magie visant à lancer un sort (on peut effectuer des tests en Magie pour tout autre chose), un résultat naturel de « 8 » sera considéré comme une maladresse magique. On parle bien ici du total des 3D6, avant l'application des modificateurs (attribut ou compétence). Le huit revêt une importance mystique sur le Disque-Monde et semble fragiliser les barrières entre notre monde et les Dimensions de la Basse-Fosse où attendent, tapies dans l'ombre, des créatures comptant plus de tentacules et de crocs que de cheveux. Mais qu'est-ce qu'une maladresse magique ? C'est une forme d'empressement du mage dans la manipulation des flux de Mana, un emballement coupable qui permet de déverser un peu de Mana dans une autre dimension ou d'en laisser en suspens dans notre réalité. Et la Mana, c'est bien connu, attaque la réalité comme l'acide la peau. Un résultat naturel de « 8 » entraîne un échec critique, comme un résultat de triple « 1 ». Dans les deux cas (celui du « 8 » ou des trois « 1 »), non seulement le sort ne sera pas lancé correctement, mais en plus, il faudra tirer 3D6 sur la table des maladresses magiques suivante :

3D6 Maladresse magique

- | | |
|----------|---|
| 3 | Le sort échoue lamentablement. Le lanceur s'inflige des dommages à hauteur d'1D6 sans tenir compte d'une quelconque protection par retour de flux de Mana. Il sombre ensuite dans l'inconscience ou dans un état végétatif pour 2D6 heures. |
| 4 | Le sort produit l'effet inverse de celui qui était attendu. Le maître du jeu le décrira au mieux. |
| 5 | Le sort prend effet mais sur une autre cible que celle visée, déterminée aléatoirement ou au bon vouloir du maître du jeu. |
| 6 | Il ne se passe rien, si ce n'est que le lanceur oublie son propre nom et se retrouve face au célèbre mur blanc de l'amnésie. Une fois par jour à partir du lendemain, il devra tester sa VO (SD10) pour tenter de retrouver la mémoire. |

- | | |
|-----------|---|
| 7 | Le sort produit une série de petits éclairs lumineux et toute personne à proximité ressent un inquiétant frisson. |
| 8 | Le sort échoue complètement. Le lanceur écope d'un point de dégât par retour de flamme octarine. |
| 9 | Le sort échoue et assomme le lanceur qui ne peut rien faire d'autre pendant les 1D6 prochaines minutes. |
| 10 | Le sort produit un « poc » étrange et fait apparaître 1D6 boules de billard à un mètre du sol quelque part près du lanceur. |
| 11 | Le sort produit l'ombre de ce qui était envisagé. Une ombre inoffensive mais qui peut éventuellement faire peur. |
| 12 | Le sort fait apparaître une colombe blanche qui sortira des affaires (vêtements, sac, chapeau) du mage et s'empressera de s'envoler. L'oiseau est bien réel et peut être mangé (pour ceux qui voudraient le savoir). |
| 13 | Le sort produit une explosion octarine qui carbonise les sourcils et la barbe du mage, lui déchire les vêtements et envoie son chapeau voler à 1D6 mètres, sans autre pépin physique. Mais son honneur est touché. |
| 14 | Le sort échoue, fait tomber les cheveux du mage et fait pousser ses doigts d'1D6 centimètres. L'effet s'estompe en 3D6 heures. |
| 15 | Rien ne se passe, si ce n'est que le mage oublie jusqu'au nom du sort qu'il a essayé de lancer. Il devra le réapprendre depuis le début s'il veut le lancer à nouveau. |
| 16 | Le sort semble marcher normalement, mais ce n'est qu'une illusion. Jusqu'à ce qu'il le vérifie par lui-même, le mage est convaincu que tout a fonctionné normalement. |
| 17 | Rien ne se passe, mais pendant les 2D6 prochaines nuits, le mage sera victime de rêves bizarres où des créatures immondes tentent de le retenir avec leurs tentacules visqueux et de lui pénétrer l'esprit. Il ne peut en aucun cas profiter de ces nuits pour bénéficier des effets réparateurs du sommeil (en matière de points de Vitalité ou de Mana, par exemple). |
| 18 | Le sort échoue et une Créature des Dimensions de la Basse-Fosse se manifeste quelque part dans les environs. Elle peut, au choix du maître du jeu, se manifester physiquement (et attaquer tout le monde) ou tenter de |

prendre possession du lanceur de sort (voir le bestiaire).

Exemple : un mage lance un sort de Tour Mineur de Libelly pour impressionner ses jeunes étudiants de première année dans un couloir. Il dispose d'une VO de +2 et est spécialisé en Magie (+6). Le sort mineur ne coûte qu'un point de Mana et son Seuil de Difficulté n'est que de 6. A priori, c'est dans la poche. Sauf que les dés donnent « 4 », « 3 » et « 1 ». Soit, un total de 8 ! C'est une maladresse magique ! Le joueur lance 3D6 sur la table des maladresses et obtient 12 : une colombe blanche sort de la manche du professeur et s'envole à tire d'aile. Ravis, les étudiants applaudissent. Le professeur, lui, s'essuie le front en imaginant ce qui aurait pu se passer...

Prolonger un sort

Techniquement, il est possible de prolonger l'effet d'un sort au-delà de sa durée initiale. Pour cela, il suffit de continuer à dépenser des points de Mana et de rester à portée de la cible. Si les conditions du lancement n'ont pas changé, cela peut même se faire automatiquement. Par contre, si les conditions du lancement ont changé (il s'est mis à pleuvoir des cordes, le mage est blessé, on a changé de lieu...), alors un nouveau test de Magie sera nécessaire avec pour SD celle du sort.

Exemple : un mage a lancé le sort « Bouquet Surprise d'Eringyas ». Au terme des trois jours que dure le sort, les fleurs commencent à se faner. Comme pendant tout ce temps, le mage n'a quitté sa chambre (où se trouvent les fleurs magiques) que pour les repas, le maître du jeu admet que les conditions de lancement n'ont pas vraiment changé. Il accepte donc que le mage dépense uniquement à nouveau les points de Mana requis plutôt que de relancer le sort.

Résister à un sort

A moins qu'il ne soit fait mention du contraire quelque part, on ne peut pas résister aux effets

de la magie. Certaines créatures le peuvent, mais il ne s'agit pas de personnages-joueurs. D'autres ne sont sensibles qu'à la magie et aucun mal ne peut leur être fait avec, par exemple, des armes conventionnelles.

Les points de Mana

A la création d'un personnage, on a déterminé son nombre de points de Mana. La Mana est le nom donné à l'énergie magique brute. C'est en se servant de Mana que les occultistes réussissent à créer des effets magiques, comme les sortilèges mais aussi des pouvoirs propres à certaines catégories (comme l'emprunt chez les sorcières ou le déplacement temporel chez les moines de l'Histoire). Pour que l'effet désiré soit obtenu, en plus de réussir le test de compétence, il convient de dépenser le nombre de points de Mana requis. Les sorts, riches en effets pyrotechniques, sont souvent plus coûteux que les autres effets magiques. Si un personnage ne dispose plus d'assez de points de Mana pour lancer le sort voulu, il ne peut tout simplement pas le lancer et doit attendre de récupérer assez de points ou lancer un sort moins coûteux. Les mages ne sont cependant pas gens idiots et ont conçu leurs célèbres bourdons afin de recueillir de la Mana brute qu'ils pourront utiliser comme si elle était emmagasinée dans leur propre corps. Tant qu'un mage touche son bâton avec une partie exposée de sa peau (l'usage des gants est, par exemple, problématique), il peut puiser dans la réserve de Mana de son bourdon. Si la réserve du bourdon est épuisée elle aussi, le bâton devient, le temps d'être rechargé, un simple bout de bois (ou de tout autre matériau).

Exemple : un mage veut soulever la commode sous laquelle a roulé son bouton de manchette, mais le meuble est pesant et le mage pressé. Il décide de lancer le sort « Force de Héros Barbare de Tanneran » pour gagner du temps. Malheureusement, il revient de mission et n'a plus qu'un point de Mana. Son bourdon, lui en possède encore sept. Comme le sort requiert la dépense de deux points de Mana, le mage préfère garder son dernier

point personnel et en dépense deux de la réserve de son bourdon.

Récupérer de la Mana

Comme les bourdons, les occultistes se rechargent en énergie magique en laissant faire le temps. Mais le processus est si lent qu'il faut l'aider un peu. En gros, un occultiste récupérera de la Mana au rythme de 2D6 par nuit de sommeil complète (10-EN heures) et 1 point par repas nourrissant (ce qui peut varier d'un individu à l'autre. Un biscuit sec est nourrissant pour la plupart des sorcières alors qu'un mage ne sera rassasié qu'au septième passage au buffet (les mages prudents évitent toujours de se resservir une huitième fois, par superstition, mais conviennent tous que l'on peut passer tout de suite à la neuvième). Si on laisse faire le temps, on récupère 1 point par jour (qui ne peut être cumulé avec le sommeil et les repas).

Exemple : un mage a été contraint de faire une démonstration de puissante magie pour ses étudiants à l'Université de l'Invisible et il se sent vidé. Il se rend tout de suite après les cours au réfectoire où l'attend le buffet du soir. Après un long repas bien arrosé, il récupère un point de Mana et se sent déjà un peu mieux. Le ventre plein et le pas lourd, il se dirige vers sa chambre et s'affale sur le lit défait pour une bonne nuit de sommeil. Il est 22 heures. L'Endurance du mage est égale à -1. Il doit donc dormir 11 heures pour se sentir reposé. Le lendemain matin, à 9 heures, le joueur du mage lance 2D6 et obtient 7. Le mage récupère à nouveau 7 points de Mana. Il n'est pas encore revenu à son maximum, mais il se dirige derechef vers la Grande Salle où, déjà, il sent la délicieuse odeur des croissants chauds et du café.

Les grimoires

Autrefois, les mages décrivaient leurs sorts, leurs effets, l'idée qui a prévalu à leur conception et la meilleure manière de les apprendre dans de gros volumes reliés que l'on a coutume d'appeler des grimoires. C'était évidemment ignorer que tout ce qui touche de

trop près à la magie finit par changer. Et pas toujours en bien. Lisez donc ce qui suit...



« Après le premier Âge de la Magie, le rejet des grimoires commença à poser de sérieux problèmes sur le Disque-Monde. Un sortilège reste un sortilège, même emprisonné momentanément dans du parchemin et de l'encre. Il garde toute sa virulence. Il n'y a aucun risque tant que vit le propriétaire du livre, mais à sa mort, le recueil de sortilèges devient une source de puissance incontrôlée qu'il est difficile de désamorcer.

Bref, les ouvrages de sortilèges ont des fuites de magie. Pour pallier ce problème, on a essayé différents systèmes. Les pays voisins du Bord on tout bonnement recouvert de pentagrammes de plomb les livres des mages défunts avant de les jeter par-dessus le Rebord. Près du Moyeu, on s'est risqué à des systèmes moins satisfaisants. Par exemple, enfermer les manuels incriminés dans des boîtes d'octefer polarisé négativement et les couler dans les abysses insondables de la mer

(on avait déjà cessé de les enfouir dans des cavernes profondes sur la terre ferme : certaines régions s'étaient plaintes d'arbres ambulants et de chats à cinq têtes), mais la magie n'avait pas tardé à s'échapper et les pêcheurs avaient fini par ne plus supporter les bancs de poissons invisibles et les palourdes télépathes.

Comme solution provisoire, dans divers centres de tradition ésotérique, on avait construit de vastes salles en octefer dénaturé, lequel est étanche à la plupart des formes de magie. On pouvait y stocker les grimoires les plus critiques jusqu'à ce que leur puissance se soit atténuée.

Voilà comment l'In-Octavo, le plus grand de tous les grimoires, précédemment la propriété du créateur de l'Univers, s'était retrouvé à l'Université de l'Invisible. »

- La huitième couleur, p.117. Terry Pratchett, Press Pocket, 1997.

De nos jours, la tradition magique pure a tendance à se faire oralement et les notes des cours thaumaturgiques sont contrôlées plusieurs fois par an pour éviter toute fuite. Malgré cela, certains mages de l'ancienne école continuent de remplir des pages et des pages de livres, mais ils ne parlent pas vraiment de magie, tout au plus d'études *sur* la magie. Bien entendu, la bibliothèque de l'Université de l'Invisible regorge de vieux grimoires que l'on est obligé d'enchaîner à leurs étagères et qu'il faut caresser dans le sens de la reliure si on veut les lire sans perdre un doigt.

Les noms des sortilèges

Les sorts du Disque-Monde se voient généralement affubler d'un nom intéressant et bizarre. Les sorts des mages le sont peut-être d'avantage, car leurs créateurs tiennent à ce que leur invention soit jugée à sa juste valeur et qu'ils en retirent leur lot de gloire et de célébrité. Ils associent donc souvent leur nom à celui du sortilège (les mages du Disque ne font cependant pas beaucoup de dédicaces. Le public des grimoires est assez restreint et la plupart des mages préfèrent laisser leurs

traités à la bibliothèque de l'Université Mais si la technique permet dans un proche avenir de baisser considérablement les prix d'édition d'un grimoire, il y a fort à parier que ces messieurs descendront en ville armés d'une plume). Quelques exemples tirés des Annales nous gratifient de la Malédiction Flottante de Vestcake, la Résonance Morphique de Stacklady et l'Élévateur Sans Effort de Gindle. Notez la présence des majuscules. Les mages et maîtres du jeu se doivent donc d'encourager l'invention de nouvelles dénominations intéressantes.

Apprendre des sortilèges

Contrairement à d'autres jeux de rôle, les mages du Disque-Monde ne retiennent pas nécessairement plus de sorts en gagnant en puissance. Ils connaissent quelques sorts qu'ils peuvent lancer sans support, mais n'hésitent jamais à consulter des parchemins ou des grimoires pour lancer d'autres sorts quand le besoin s'en fait sentir. On peut donc lancer un sort connu ou un sort que l'on consulte depuis son support physique. Il n'y a techniquement pas de différence.

Dans la description des différentes sortes d'occultistes, nous avons appris que les mages possèdent un nombre de sorts égal à la somme de leur ER et de leur VO (sans tenir compte des scores négatifs) et que les sorcières peuvent connaître un sortilège si elles acceptent de se priver d'un de leurs pouvoirs de profession. Mais comment ces personnages font-ils pour apprendre de nouveaux sorts par la suite ?

En réalité, un mage peut apprendre un nouveau sortilège par l'étude (en présence d'un professeur ou en lisant la documentation écrite sur le sujet) et la pratique ou en en créant un nouveau de toute pièce. Pour ce qui est de l'étude, considérez les règles sur l'évolution des personnages traitant de l'apprentissage. Il ne s'agit pas ici d'améliorer sa compétence mais bien d'apprendre un nouvel effet magique. Si le mage trouve un autre mage qui accepte de lui apprendre un sortilège, alors considérez ce mage comme le professeur de la règle. Le Seuil de Difficulté du

test en Magie sera égal au Seuil de Difficulté du sortilège en question. Pour rappel, le mage doit échouer à ce test pour apprendre le sort. Cela s'explique. Pour qu'un sort entre dans la tête d'un mage, il faut y faire de la place et les mages les plus expérimentés ne sont pas ceux qui retiennent le plus de sorts par cœur. Ce sont ceux qui savent qu'ils peuvent apprendre n'importe quel sort en se rendant à la bibliothèque. Les bons mages ne retiennent donc que quelques sorts dont ils savent qu'ils se serviront souvent. En bref, le nombre de sorts retenus par un mage ne change pas, mais les sorts en question peuvent être remplacés assez facilement.

Exemple : un mage démarre la partie avec 4 sorts (Son ER et sa VO sont égales à +2) qu'il choisit dans la liste. Par la suite, il veut en apprendre un nouveau qu'il pourra lancer de mémoire. Il trouve un grimoire où le sort est décrit et apprend donc à le lancer. Comme il échoue à son test en Magie, c'est chose faite. Il décide donc de remplacer l'un de ses 4 sorts de base par le nouveau. En cours de partie, il trouve utile de lancer un autre type de sort. Comme il a trouvé un parchemin où ce sort est décrit, il peut le lancer depuis le parchemin sans devoir l'apprendre par cœur.

Si toutefois un mage souhaite augmenter le nombre de sorts qu'il peut apprendre par cœur, il peut toujours dépenser un point de Narrativium.

Créer un nouveau sortilège

Avant de se lancer dans la création d'un nouveau sortilège, un mage doit passer de longues journées d'étude à la bibliothèque afin de s'assurer que le sort qu'il envisage n'existe pas déjà quelque-part. En effet, quelle honte pour celui qui présenterait devant une auguste assemblée de confrères un sort déjà connu. Une fois l'assurance qu'il s'agit bien d'un nouveau sortilège en poche, le mage peut démarrer un processus à la fois magique et philosophique qui consistera à savoir si le sortilège en vaut réellement la peine. La magie du Disque est puissante et capricieuse. Un effet magique entraîne souvent plus de

conséquences négatives que positives et les bienfaits que l'on retire de la pratique de l'Art ont souvent un prix amer. Lorsqu'il s'estime rassuré (ce qui n'engage bien entendu que lui), le mage peut passer à la phase pratique de la création du sort. Il peut commencer à décrire les effets du sortilège et les diverses recommandations pour le lancer. A ce stade, on suppose que le mage sait ce qu'il fait et se sent capable de le lancer lui-même. Cette phase se termine par le lancement du sortilège en question. Ce n'est encore cependant qu'un brouillon de sortilège et il faudra peaufiner son lancement et ses effets pour qu'il réponde au mieux au projet de départ. Récapitulons :

Etape	Phase	Durée
1	S'assurer que le sort est bien original.	1 à 2 semaines.
2	Peser le pour et le contre	1 à 2 semaines.
3	Essais pratiques	1 à 2 semaines.
4	Peaufiner le sort	1 à 2 semaines.

A chacune de ces étapes, le mage doit effectuer un test en Magie dont le SD sera déterminé par le maître du jeu. Les deux premières étapes font appel à l'ER alors que les deux dernières font appel à la VO. A chaque échec, le mage se remet en question et doit donc tout reprendre à zéro. Au terme de ce processus, une fois le sort prêt à faire son entrée par la grande porte dans le monde, le mage doit dépenser un point de Narrativium pour imposer son sort à la réalité. Le tout sous le haut patronage du maître du jeu, cela va de soi.

Différents collèges de magie

Avant de vous présenter une sélection de sorts parmi les plus populaires du Disque-Monde, nous allons passer en revue les grandes familles d'effets magiques tels que compilés par les mages et les sorcières depuis des générations. Ils devraient vous donner une bonne idée de ce qu'il est possible de réaliser en matière de magie codifiée. Les sorts cités en exemple font référence à des sorts connus de

la majorité des rôlistes mais ne se retrouvent pas nécessairement dans la liste exposée plus loin.

Les sorts de création

Chaque sort dont le rôle est de créer un objet matériel de manière permanente ne devrait pas pouvoir exister, être relativement difficile à lancer et tout simplement se payer très cher sur le Disque. On peut considérer que l'objet n'est pas permanent, les lois de la conservation faisant que l'effort consenti pour le maintenir en l'état doit être au moins égal à celui consenti pour le créer. Ceci s'applique aux sorts de tous les collèges, pas seulement ceux de la Création ou de l'Illusion.

Sorts animaliers

Ce collège est l'un des favoris chez les sorcières, les mages naturalistes et les shamans. Les mages classiques ne reconnaissent généralement pas l'avant de l'arrière d'un animal, sauf bien sûr l'Archichancelier, qui reconnaît généralement quel côté est le plus facile à atteindre d'un carreau d'arbalète. L'emprunt, spécialité des sorcières, n'est pas un simple sort d'emprise animale. A noter que les essaims d'abeilles sont considérés comme ayant un esprit de groupe qu'il est très difficile de pénétrer, l'esprit humain étant quant à lui affairé à des tas de choses à la fois. Le Changement de Forme et ses variantes (Changement de Forme Partiel ou Changement de Forme Géant) ne sont pas souvent connus des lanceurs de sorts du Disque, même si les loups garous sont plus ou moins chose courante. Ils seront de toute façon difficiles à apprendre et les mages et les sorcières connaissent par ailleurs trop bien la magie que pour l'utiliser sur leur propre corps. Utilisé sur autrui, le Changement de Forme reste relativement rare, mais une chose reste de mise sur le Disque : on ne peut changer les yeux d'une créature. Vous pouvez changer un homme en bœuf si vous le désirez, mais le bœuf vous regardera toujours avec le regard d'un homme.

Sorts de contrôle corporel

Plusieurs sorts de ce collège sont populaires parmi les sorcières de la vieille école, qui apprécient toujours les effets d'une malédiction rapide et embarrassante. Les sorts d'Altération et assimilés sont plus rares, et de toutes les façons, aucun sort sur le Disque ne peut changer les yeux d'une victime.

Sorts de communication et d'empathie

C'est le premier collège des sorcières par défaut, la plupart des sorcières connaissant la majorité de ces sortilèges, à un bon degré de maîtrise.

Sorts élémentaires

Ce sont les favoris de la plupart des mages du Disque. La plupart d'entre eux ne sont pas assez subtils pour des sorcières. Les sorts de feu, en particulier, ne correspondent pas au style des sorcières, puisque le feu ne témoigne pas d'une conscience latente. D'un autre côté, dans le même collège, les sorts météorologiques constituent le péché mignon de bien des sorcières. Certaines sorcières deviennent assez puissantes pour déchaîner une tempête, par exemple. Mémé Ciredutemps connaît quelques sorts terrestres, comme Modeler la Pierre. Elle prétend que c'est une façon de rappeler aux rochers le temps où ils étaient de la lave en fusion. Les mages préfèrent un sort de tremblement de terre appelé Réorganisateur Sismique de Herpetty. Ils en raffolent.

Sorts des esprits élémentaires

Aucun élémentaire n'apparaît dans les annales à ce jour, il est donc préférable de les gommer des grimoires ainsi que tous les sorts y afférant.

Sorts d'enchantement

Les artisans nains peuvent être autorisés à étudier des sorts de ce collège sans pour autant être des mages. Ils peuvent acheter dans le cadre de ce collège uniquement la compétence Magie au double du prix normal. Des personnages doués pour les enchantements et possédant une bonne compétence en Artisanat (objets magiques) peuvent fabriquer de petits objets sans pour autant avoir recours à d'autres sortilèges. Les détails sont laissés au bon vouloir du maître du jeu. Il s'agit plus d'une routine artisanale que de vraie magie. L'enchantement des armes et des armures est envisageable pour de vrais mages mais ce n'est pas très couru ces temps derniers. La plupart des mages pensant qu'il ne faut pas encourager la violence physique. Les nains, par contre, apprécient beaucoup ce genre de service.



Sorts de golems

Les golems du Disque sont avant tout les fruits d'un ancien procédé perdu de nature religieuse. On raconte cependant de nombreuses histoires de mages qui sont arrivés à un résultat similaire, et des sorts peuvent donc être accessibles dans de vieux grimoires. Étant donnée la nature malicieuse de la magie du Disque, les mages peuvent trouver que l'idée manque d'intérêt et les golems créés par magie seront relativement

instables et souffriront de certains défauts. Il a été établi que des golems peuvent créer de nouveaux golems.

Les maléfices

On les considère souvent comme des sorts de sorcières sur le Disque-Monde, mais les principes théoriques en sont bien connus des mages, qui les regardent comme des pratiques anciennes et vulgaires, mais d'un niveau de pouvoir intéressant. On prétend souvent qu'il s'agit d'une forme perverse et méchante de la magie, et les gens réagissent généralement mal en présence de personnes qui en ont usé. Mais les sorcières les utilisent parfois, lorsqu'on les ennuie beaucoup. Sur le Disque, si aucun bien personnel n'est requis mais si le lanceur connaît bien le visage de sa victime, il peut tenter un test en Artisanat (couture) et en Magie pour réaliser une petite poupée sur qui le sort prendra effet. La victime (mais aussi toute personne lui ressemblant) en subira alors les effets.

Sorts alimentaires

Des sorts destinés à trouver ou à purifier de la nourriture cadrent parfaitement avec une campagne dans le Disque-Monde, et sont même probablement très populaires auprès des mages qui doivent se rendre quelque part en dehors des murs de l'Université contre leur propre gré. On ne peut toutefois pas créer de la nourriture. Un sort plus ou moins similaire existe, mais la nourriture produite n'est pas très nourrissante et a tendance à retourner à la matière première (des cailloux ou du bois mort, par exemple) une fois dans l'estomac.

Sorts de portail

Ceux-ci sont techniquement possibles sur le Disque, mais la plupart sont sévèrement gardés par des mages ayant prouvé leur stabilité mentale (stables selon les critères des mages. Il ne faut certainement pas les confier aux gens qui sont considérés par des mages comme instables). Le problème réside bien

entendu dans le fait que les dimensions adjacentes à celle du Disque-Monde ne sont pas toujours peuplées par des créatures bien pensantes et propres sur elles. Par contre, les sorts permettant de voyager dans le temps sont considérés avec moins de crainte sur le Disque.

Sorts de guérison

La véritable magie des soins de sorts comme Soins Des Blessures Mineures ou Soins Des Blessures Majeures ou encore Guérison Des Maladies ne sont pas disponibles sur le Disque. Ou plutôt, on ne les utilise pas. Comme il l'a déjà été dit, le problème avec les soins magiques sur le Disque est qu'ils investissent le corps de magie. Un traitement qui est généralement pire que la maladie. De ce fait, des sorts de Régénération seraient vraiment de mauvaises idées. Les sorts de Résurrection ne sont pas autorisés sur le Disque. Ce qui est mort reste mort. Ou peut-être mort-vivant. Toutefois, des sorts comme Prêter De La Force ou Prêter De La Santé existent. Un mage ou une sorcière qui tente de se constituer un petit grimoire de voyage peut apprendre un sort de Regain De Forme, mais ne le lancera jamais dans une zone de Très Haute Mana, car cela reviendrait à laisser entrer de la magie résiduelle dans leur organisme. De même, bien que cela ne soit pas explicitement expliqué dans les Annales, un sort comme Arrêter Le Vieillessement semble être connu de quelques personnes. Du moins, certains mages semblent être encore bien conservés pour leur âge. Bien entendu, ce genre de sort ne supprime pas les petits désagréments de l'âge comme les cheveux blancs, rhumatismes, pertes de mémoire, toux, nostalgie. Il ne s'agit donc pas d'une cure de jouvence.

Sorts d'illusion et de création

Les illusions sont parfois utilisées par les mages. La plupart d'entre eux connaissent probablement un sort tel que l'Illusion Simple. Les sorcières connaissent peut-être celui-là, mais aucun autre. Les sorts de création sont plus rares et limités par la loi de l'effort de

conservation. Le maître du jeu peut donc décider de les interdire également.

Sorts de connaissance

Ceux-ci existent sur le Disque, mais une fois de plus, les mages du Disque-Monde ne semblent pas connaître grand-chose avant que leurs sens ne le leur confient au dernier moment, à moins qu'ils n'utilisent un sort de Divination aussi hasardeux soit-il. Le maître du jeu peut donc interdire ou restreindre les sorts de ce collège.

Sorts de destruction matérielle

Les sorcières (même les plus gentilles) connaissent souvent des sorts comme Fragiliser ou Briser à un bon niveau. Être capable de lancer une malédiction rapide qui brisera les biens d'un paysan ennuyeux est toujours utile pour éviter qu'il ne (se) fasse du mal.

Les méta-sortilèges

Les Bénédiction et les Malédiction font toujours partie des favoris dans des mondes fantastiques conventionnels comme le Disque. Certaines personnes peu douées en magie sont parfois à même de les lancer sans mal. Le maître du jeu peut aussi décider de limiter ces sortilèges à l'usage des mages naturalistes, des sorcières et des prêtres. Ils sont à la fois trop primitifs et trop subtils pour des mages académiciens.

Sorts de contrôle spirituel

C'est l'un des autres collèges favoris pour les sorcières. Les meilleures se contentent de sorts de faible puissance et seulement dans des cas urgents. Les sorcières croient généralement en la libre pensée, et préfèrent tricher avec les perceptions et les émotions plutôt que de transformer des humains en pantins. Les mages témoignent généralement de moins de considération, mais sont rarement aussi bons

dans les sorts touchant à l'esprit des gens, préférant semer la terreur – si possible en détruisant le décor à coup de boules de feu. Après tout, un sort de boule de feu sert aussi à allumer sa cigarette.

Sorts de mouvement

Un sort courant dans ce domaine sur le Disque est appelé l'Élévateur Sans Effort de Gindle et jouit d'une grande popularité auprès des mages.

Sorts nécromantiques

La plupart de ceux-ci sont considérés comme déplaisants aussi bien sur le Disque qu'ailleurs, et leur usage ne doit donc pas être encouragé auprès des personnages, mais ils sont recommandés pour des méchants mages de la vieille école. Aussi, le sort de l'esprit humain après la mort est une chose complexe et imprévisible sur le Disque-Monde. Des sorts comme Invoquer les Esprits seront donc plutôt rares, et le bon esprit répondra rarement présent.

Sorts végétaux

Les sorts les moins puissants de ce collègue sont appréciés des sorcières et des mages naturalistes. Les sorts les plus puissants et les plus dramatiques représentent une trop grande dépense d'énergie pour celles-ci, mais demeurent trop « rustiques » pour des mages. Des sorts tels que Trouver une Plante, Identifier une Plante ou Faire Pousser une Plante sont envisageables. Soigner une Plante fait aussi partie des possibilités, en dépit des dangers des soins magiques en règle générale sur le Disque. Probablement parce que les plantes poussent et vivent doucement, et peuvent donc progressivement canaliser et chasser la magie de leur organisme. Un usage répété de magie sur une même plante peut toutefois entraîner des conséquences fâcheuses pour celle-ci et pour son entourage.

Sorts de protection et d'alarme

Les mages et les sorcières du Disque-Monde semblent avoir un don particulier mais pas toujours magique pour survivre aux situations les plus difficiles. C'est peut-être dû en partie au fait qu'ils connaissent la plupart des sorts de ce collègue à un bon niveau, et les déguisent le cas échéant comme des événements tout ce qu'il y a de plus naturel. Par exemple, une sorcière dotée d'un pouvoir de Déflexion des Missiles peut apparaître aux yeux de tous comme étant capable de dévier seule les objets lancés par ses adversaires.

Sorts technologiques

En grande partie, le Disque-Monde est trop peu évolué pour que des sorts de ce collègue aient pu voir le jour, mais avec la naissance de l'industrie et la fabrication de petits objets magiques, il se peut que certaines applications se soient développées dans le cadre de la recherche.

Quelques sortilèges

Cette section présentera un florilège de sortilèges prêts à l'usage. Il serait fastidieux et quelque part limitatif de dresser une liste trop nombreuse des sorts rencontrés sur le Disque-Monde, car il en est créé de nouveaux presque chaque jour. Il est donc préférable de laisser les joueurs créer leurs propres incantations. Toutefois, par soucis de crédibilité historique, certains sorts apparaissant dans les Annales seront présentés. Chaque sort sera présenté sous la forme d'une brève description et d'un cadre reprenant ses données chiffrées. A savoir :

- Incantation : la durée de préparation nécessaire au lancement du sort.
- Durée : la durée de l'effet du sort.
- SD : le Seuil de Difficulté pour le test en Magie.
- MAN : le coût en points de Mana

L'Améliorateur d'Englebert

Le lanceur invoque une petite sphère de lumière verte et la laisse choir sur de la nourriture ou une boisson. Le sort augmente la nature fondamentale de la chose. Si le plat est nutritif, il deviendra encore plus nutritif, s'il fait grossir, il deviendra encore plus calorique, s'il a des vertus thérapeutiques, il deviendra encore plus efficace pour le consommateur, s'il est alcoolisé, il sera encore plus grisant, etc. Le sort affecte jusqu'à un kilo de nourriture ou deux choppes de boisson. Les effets qui demandent à être chiffrés sont augmentés de cent pour cent lorsque le sort est lancé. Les « effets spéciaux » de ce sortilège restent au choix du maître du jeu. Généralement, la nourriture conserve son aspect initial, bien que sa couleur puisse être plus appétissante, ainsi que son fumet. Cependant, un effet indésirable est que la nourriture se gâtera plus vite que d'habitude. Elle conservera ses effets tant qu'elle reste comestible. Cet effet n'est pas valable sur les mets destinés à durer longtemps. Le pain de nain, notamment, prendra peu à peu l'aspect du roc, mais ne pourrira pas. A noter tout de même que ce sort n'agit pas comme un purificateur. Le lancer sur un verre de vin empoisonné n'aurait donc pour effet que d'améliorer le goût du vin et de le rendre plus enivrant, certainement pas plus pur.

L'Améliorateur d'Englebert

Incantation : 1 tour

Durée : le temps de péremption

SD : 11

MAN : 2

Armure Sans Faille de Strachan

Ce sortilège permet au lanceur de se créer une sorte de sphère de protection contre les attaques physiques. Il s'agit à proprement parler d'un champ de force centré sur sa personne capable de repousser les attaques par armes, projectiles ou de corps à corps, mais pas les attaques magiques (sauf si elles utilisent un moyen d'expression physique). Un sort qui lance un objet contondant bien réel sera considéré comme une attaque physique

dans ce cas de figure. La sphère se déplace avec le mage à condition que celui-ci marche (la course le fait sortir de la zone d'effet). Aucune attaque ne peut percer la zone de protection, quelle que soit la force déployée. La sphère peut donc être utile dans le cas d'un effondrement, d'une inondation... Attention toutefois à ce que le sort doit être maintenu au-delà des 3 tours. Si la sphère est invoquée dans un milieu hostile (sous l'eau, dans un nuage de gaz toxique...), elle se remplit par défaut d'air respirable en suffisance. La barrière de protection ne pouvant être franchie dans un sens ou dans l'autre si ce n'est par le lanceur lui-même, elle ne peut être utilisée pour traverser des murs ou bousculer des gens.

Armure Sans Faille de Strachan

Incantation : instantané

Durée : 3 tours

SD : 15

MAN : 5

Le Blocage Magique d'Izigo

Ce sortilège est l'équivalent lors d'un duel magique de la parade ou de l'esquive dans un combat d'armes blanches. Il s'agit de modeler l'énergie magique en une sorte de bouclier mental pour contrer une attaque qui vient d'être portée. La plupart des mages ou des sorcières apprennent ce sort en premier, par instinct de survie, sans doute, et le maîtrisent donc généralement à un bon niveau, même s'il n'y a pas là la moindre obligation. Un blocage magique ne peut être lancé à l'avance et ne peut donc faire suite qu'à une attaque portée contre le lanceur de sort. Si le sort lancé contre lui est un succès critique, toutefois, aucun blocage n'est autorisé. Dans le cas d'un simple succès, le lanceur de sort visé peut à son tour tester sa compétence en Magie avec un SD égal à 10 + la marge de réussite de l'attaque. Mieux le sort adverse a été lancé, plus difficile il sera à contrer. Si le blocage est un succès, le lanceur visé peut créer une décharge d'énergie pure capable de bloquer ou de dévier le sort lancé contre lui. Dans le cas contraire, le sort porte normalement. Le blocage est instantané et ne demande aucun temps d'incantation.

Blocage Magique d'Izigo

Incantation : instantané

Durée : instantané

SD : 10 + marge de réussite adverse

MAN : 1

Boule de Cristal de Tuck

Ce sort permet d'enchanter une boule de cristal normale pour l'utiliser dans le cadre d'un sort de divination. Il faut disposer au préalable d'une boule de cristal de dix centimètres de diamètre au moins (valant à peu près dix piastres). Des boules plus grosses (et plus chères) peuvent faciliter la divination. Une fois enchantée, la boule conserve son énergie jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou fendue.

Boule de Cristal de Tuck

Incantation : 2 tours

Durée : permanent

SD : 14

MAN : 2

La Boule de Feu

Chaque mage, sauf les plus marginaux, dispose d'au moins un sort offensif dans sa panoplie. Parce qu'on ne sait jamais et parce que cela lui permet de garder le torse bombé en toutes circonstances. Après tout, le métier de mage est un métier dangereux. Parmi ces sortilèges, la Boule de Feu est probablement le plus répandu. Il s'agit de créer une boule de feu d'un diamètre de quinze à trente centimètres et de la lancer en désignant une cible à portée de regard. Le projectile ainsi créé atteint automatiquement sa cible, sauf si celle-ci réussit un test en Esquive d'un SD égal au total du test en Magie du lanceur. Le feu magique s'éteint après qu'il ait rempli son office, mais s'il se propage à d'autres éléments, comme de la paille ou un rideau, il peut être à la base d'un incendie. Les dégâts subis par la cible du lanceur sont de 2D6. D'autres sorts offensifs peuvent être adaptés facilement sur ce schéma, comme l'Éclair Octarin De Schmolde, la

Flèche Magique De Pounze ou le Choc Electrique De Machinchouette.

La Boule de Feu

Incantation : instantané

Durée : instantané

SD : 12

MAN : 2

Bouquet Surprise d'Eringyas

Ce sort crée un large bouquet de roses très attrayantes, qui persistent tant que dure le sort. Ce sort est surtout connu des mages, mais ils peuvent l'enseigner à toute personne douée pour la magie.

Bouquet Surprise d'Eringyas

Incantation : 1 tour

Durée : 3 jours

SD : 8

MAN : 1

Carnaval Réussi de Bugsby

Ce sort bien pratique permet au mage de prendre l'apparence de toute créature qu'il aura déjà eu l'occasion de voir de ses propres yeux au moins une fois dans sa vie. S'il n'en a pas eu l'occasion, il peut s'être documenté et un test en Zoologie basé sur l'ER sera nécessaire (SD 15). Notez qu'il peut aussi s'agir de prendre l'apparence d'une personne civilisée. Remplacez alors le test en Zoologie par un test en Etiquette afin de donner le change. Toujours est-il qu'en cas de succès, le mage prend réellement l'apparence désirée. Seule sa voix peut le trahir, ainsi, bien entendu, que son regard (on ne change pas le regard par magie, rappelez-vous).

Carnaval Réussi de Bugsby

Incantation : 2 tours

Durée : 10 tours

SD : 14

MAN : 2

Concentrateur Magnifique de

Fresnel

Ce sort nécessite du souffle de démon et cinq piastres d'autres ingrédients rares, et doit toujours être lancé cérémonieusement par au moins huit mages. La préparation et l'incantation durent une semaine. Il produit un disque large, complètement transparent, de vingt pieds de diamètre, qui persiste tant que dure le sort, soit huit heures. Ce disque est complètement immunisé à toute forme de dommages mais peut être mû facilement par magie. Il peut porter à peu près cinq cent kilos. De petites formes peuvent être sculptées dans le disque lors de l'invocation, de manière à l'attacher avec des chaînes, par exemple. On utilise souvent le disque comme moyen de transport. Un mage entraîné peut facilement se déplacer avec quelques-uns de ses comparses ou de l'équipement, juché dessus et à bonne vitesse. Malheureusement, la durée de l'incantation et les difficultés de lancement sont telles qu'il n'est utilisé que par des mages qui veulent épater la galerie ou par des gens qui savent qu'ils seront drôlement pressés dans une semaine.

Concentrateur Magnifique de Fresnel

Incantation : 1 semaine

Durée : 8 heures

SD : 18

MAN : 10

Corde Sans Fin de Bugsby

Ce sortilège permet au lanceur d'étendre à l'infini et de solidifier un bout de ficelle à sa disposition. A l'aide d'un bout de corde, de ficelle, de laine ou autre, le lanceur crée donc une corde assez solide que pour porter son propre poids et de la longueur désirée. Théoriquement, il n'y a pas de limite à la longueur de la corde ainsi créée, mais les mages évitent les efforts inutiles car il convient de concevoir mentalement l'image d'une telle corde et on ne peut donc pas demander une corde « illimitée » ou « longue des dix mille kilomètres », car peut-on concevoir aisément un tel objet dans sa tête ? Probablement pas.

Le plus souvent, les mages s'en servent lorsqu'ils oublient leur ceinture quelque part ou pour emballer leurs cadeaux. Un bout de corde ou assimilé est nécessaire au lancement du sort. A noter que la corde n'est en rien enchantée dans le sens où elle ne se tient pas droite toute seule, par exemple. La corde persiste tant que le mage se concentre dessus, et disparaît une fois qu'il le décide.

Corde Sans Fin de Bugsby

Incantation : instantané

Durée : variable

SD : 10

MAN : 2

Coup Reporté d'Izigo

Ce sort contourne la difficulté rencontrée avec les soins magiques sur le Disque-Monde en reportant une blessure plutôt qu'en la soignant. C'est par ailleurs plus facile à lancer et plus fiable qu'une magie de défense, si ce n'est que le lanceur doit payer de sa personne. Le sort doit être lancé au moment où le lanceur va recevoir un coup infligé par des moyens conventionnels, non magiques et spécifiquement localisés. Cela ne marche pas avec des dégâts difficilement localisables comme être plongé dans un bain d'acide, par exemple. Si l'invocation est un succès, le coup semble ne pas porter, arrêté par la peau du lanceur, par ses mains ou quelque chose du style. Tant que se prolonge le sort, le lanceur n'en subira pas les dégâts. Une fois qu'il le permet, ou lorsqu'il ne peut plus retenir les dommages, ceux-ci se répercutent sur son organisme, avec tout ce que cela implique en termes de douleur, d'impact et de complications. On calcule alors les dommages minimums (en ce compris les modificateurs aux dégâts, les armures et autres) qui seront perdus par le lanceur. Ce dernier pouvant en choisir le moment, certains lanceurs sensibles bandent déjà l'endroit touché avant de laisser la blessure apparaître.

Coup Reporté d'Izigo

Incantation : instantané

Durée : variable

SD : 14

MAN : 1 par heure de report du coup.

Course Folle d'Elmander

Ce sort peut être lancé par le mage sur lui-même, sur un allié conscient d'en être la cible ou sur une personne qui ne s'y attend pas. L'effet est saisissant. La cible devient aussi rapide qu'une flèche tirée d'un arc et peut donc battre la totalité des êtres vivants à la course. Si elle ne s'y attend pas, par contre, l'effet peut être encore plus spectaculaire : le moindre déplacement sera accéléré, rendant tout nettement plus compliqué (combattre, se saisir d'un objet, parler). Une personne affectée sans s'en rendre compte par le sort agira à -3 dans toutes ses activités le temps que le sort prenne fin.

Course Folle d'Elmander

Incantation : 1 tour

Durée : 5 tours

SD : 14

MAN : 2

Désillusion Morale de Hardi

Ce sort place un fort sentiment de désillusion dans l'esprit de la cible, qui la forcera à agir à -2 tant que durera le sortilège. En d'autres termes, la victime agira de manière lasse, comme si plus rien ne valait la peine, mais continuera à vivre normalement en société. On peut ainsi persuader les gens qu'ils sont des grenouilles, et leur donner envie de manger des mouches et de vivre dans des mares boueuses. C'est ce qui arrive généralement aux infortunés qui ennuient trop souvent Mémé Ciredutemps.

Désillusion Morale de Hardi

Incantation : 1 tour

Durée : 24 heures

SD : 12

MAN : 2

Dissipation Magique de Herpès

Ce sortilège connaît de nombreuses variantes plus ou moins efficaces. Il s'agit un sort permettant d'annuler un sortilège en cours. Il se pratique sans fioritures mais nécessite un temps d'incantation assez long car il convient de comprendre le fonctionnement du sort lancé. Le lanceur doit donc d'abord réussir un test en Magie (avec un bonus de 3 s'il possède lui-même le sort qu'il souhaite annuler). Une fois le sort annulé, ses effets se dissipent avec toutes les conséquences que cela entraîne. Notez que ce sort n'a d'effet que sur les effets magiques encore en cours. Il n'annule pas le mal causé par un sortilège dans le passé.

Dissipation Magique de Herpès

Incantation : 1 tour

Durée : instantané

SD : 14

MAN : 4

Divination

La Divination prend de nombreuses formes sur le Disque, et est relativement répandue. Chaque forme traitée ci-dessous est à considérer comme un sort à part entière, nécessitant des ingrédients propres. Les sorts de divination varient énormément dans leur format et leur effet, mais ce qu'ils ont tous en commun est qu'ils fournissent de l'information ; généralement une vision ou une image concernant des événements présents ou à venir, ou encore une réponse par oui ou par non à une question précise. Cependant, toutes ces informations tendent à être corrompues, ambiguës et difficiles à interpréter. L'univers se délecte des réponses confuses. Le maître du jeu se doit de contrer la relative fréquence de ces sortilèges avec des réponses inappropriées, embarrassantes ou simplement étranges. Il faut peut-être même songer à lancer les dés discrètement, de manière à garder les joueurs dans le doute. Des succès critiques peuvent apporter des réponses claires (ou plus de détail dans les réponses confuses). Une série de facteurs peuvent amoindrir les chances de réussite du lanceur tels que le critère de distance (espace et temps), par exemple.

Chaque sort de ce type coûte 3 points de Mana, sauf ordre contraire.

- **Astrologie** : la divination doit concerner un individu, une chose ou une organisation ayant des origines chronologique et géographique connues, sous peine de SD plus élevé. La tentative dure trente minutes et procure un à deux paragraphes d'informations se rapportant au sujet, sous forme semi-cryptée (« Le temps semble propice aux voyages, mais méfiez-vous des petites femmes et des outils de la ferme. Votre couleur de chance pour la journée est le vert, votre chiffre porte-bonheur est tout ce qui comporte une fraction... »). L'interprétation est généralement libre. Il est nécessaire de posséder la compétence en Astronomie pour utiliser ce genre de divination. Il faut également que le ciel soit dégagé et les étoiles bien visibles, ou alors disposer d'un excellent almanach mis à jour. De tels objets peuvent coûter 50 sous en ville ou 8 piastres en campagne. Ils doivent être mis à jour tous les six mois.
- **Le Caroc** : cette technique utilise un jeu de Caroc (l'équivalent du tarot sur le Disque) et offre une série complexe mais subtile d'images concernant la question posée. Toute tentative faite pour autre chose qu'un individu ou un couple se voit attribuer un SD plus élevé. La présence des sujets est souhaitée. A noter que dans le Caroc, la Mort ne signifie pas toujours la mort. Vraiment. Un jeu de Caroc neuf coûte une piastre.
- **Le Ching-Aling** : une création des Terres du Moyeu (ressemblant à notre I Ching). Il s'agit de lancer des trognons rongés en l'air (et si possible de les faire retomber sur la table), et la façon dont ils retombent, l'octogramme, est interprété à l'aide d'un livre de référence, qui donne des conseils brefs mais immensément sages. Malheureusement, chaque traduction

du livre égare un peu du sens initial. Une bonne version en ankien coûte une piastre et nécessite un test en Magie pour être reconnue. Ceux qui peuvent lire la version originale n'auront à payer que 50 sous s'ils ont la chance d'en trouver une copie. Quelques mages dans les grandes villes possèdent l'attirail nécessaire, mais ne connaissent pas le sort, car ses résultats laissent souvent perplexe (« ...Au soir, le mollusque est silencieux parmi les fleurs d'amande. »).

- **Le Cristal** : le devin regarde à travers une surface cristalline ou réfléchissante et reçoit une vision concernant la question posée. L'interprétation est une fois de plus libre. De l'eau pure dans un bol, un miroir bon marché (10 sous) peuvent faire l'affaire mais souffriront d'un SD plus élevé. Un miroir d'argent de bonne qualité (5 piastres) offre des résultats convenables, mais rien ne vaut une bonne boule de cristal. Ces objets ne peuvent être utilisés qu'après avoir subi l'enchantement adéquat (Boule de Cristal). Les divinations concernant les faits présents sont les plus faciles.
- **Cuisinomancie** : il s'agit d'une forme de divination par l'observation de mets ou de boissons en une alchimie complexe que l'esprit peut interpréter. Les sorcières usent souvent de feuilles de thé ; les spécialistes du vaudou raffolent d'un bon gombo et les sorciers ne jurent que par le gâteau au chocolat. Les possesseurs de ce sort doivent se choisir un plat favori pour pratiquer leur art. Toute tentative à base d'un autre plat verra son SD augmenter. La substance doit être cuisinée par le lanceur lui-même et un test en Cuisine est donc nécessaire. Les visions résultant de cette pratique apparaissent souvent comme des symboles : crânes, arbres, chevaux, brocolis...
- **Invocation Démoniaque** : cette technique implique l'invocation d'un démon très mineur qui est forcé de

répondre à trois questions. Le démon n'est tenu de répondre que par oui ou par non, mais des réussites critiques ou des tentatives d'intimidation peuvent permettre plus de renseignements. Le démon sera au courant de tout événement surnaturel ou mondain se déroulant dans les environs et bénéficie d'un peu de précognition, mais il n'est pas omniscient. Ce sort est le seul usage démoniaque ne souffrant d'aucun préjugé de la part des mages ou des sorcières. Les démons eux-mêmes le trouvent quelque peu irritant. Le sort nécessite un chaudron, un octograme tracé par terre, des bougies et des épices variées. En fait, tout cet attirail n'a pour but que d'impressionner le démon. Le sort a été lancé avec succès à l'aide d'une vieille bassine, d'une louche et de sucre pour corn-flakes. Mais ne pas respecter ces règles entraîne souvent un SD plus élevé.

- **Chiromancie** : l'étude des lignes de la main d'un individu. Cette technique ne sert qu'à répondre à des questions concernant l'individu en question et son avenir personnel. Ce sort nécessite que les mains de l'individu soient propres et que ses lignes de la main soient apparentes. Cela ne marche guère à travers un gant. A noter que la présence de la main seule suffit, si l'individu ne veut pas venir.
- **Pyromancie** : technique de divination par l'observation d'un feu de taille domestique (feu ouvert, flamme d'une torche...). Le lanceur a des visions indistinctes sans détails ni couleurs de l'avenir. C'est une méthode relativement simple et peu risquée. Il faut lancer une série d'épices coûtant au moins 50 sous dans le feu pour activer le sortilège.
- **Alcoolisme A Rebours** : divination par absorption de breuvages alcoolisés faits de fruits à rebours, comme les grappes de raisin à rebours (ou les noix de Vul appréciées à Krull et dans

l'Empire Agatéen) qui poussent avant d'avoir été plantés, grâce au champ magique intense du Disque-Monde. C'est une forme puissante de divination, mais aussi dangereuse puisque le lanceur doit se soûler pour pouvoir incanter. A moins de bénéficier d'une résistance à l'alcool, le lanceur agira en état d'ivresse dans sa démarche. Il doit également prendre cinq bonnes minutes à consommer les boissons en question. Si le test est un succès, le lanceur commence alors à se souvenir de bribes de futur, qu'il peut assembler en une série d'impressions et de visions fragmentaires. S'il parvient à contrôler son ivresse, le lanceur est capable de donner une réponse par oui ou par non à une question posée. Une consommation de trente sous au moins est nécessaire pour atteindre l'état requis.

- **Le Sortilège** : technique de divination basée sur le lancer de dés et le hasard. Le lanceur doit lancer huit dés à huit faces (des dés spéciaux, étudiés pour qu'ils ne souffrent pas de la moindre imperfection, et qui coûtent 50 sous les huit). A noter que cette technique est particulièrement utile pour des questions dont les réponses sont chiffrées. Les autres questions souffrent d'un SD plus élevé. Cette technique donne l'illusion de la véracité mathématique. Elle est très populaire auprès des mages érudits.

Divination(s)

Incantation : 2 tours

Durée : instantané

SD : 12

MAN : 3

Echange Géographique de

Ludlum

Ce sortilège bien pratique permet au lanceur de se téléporter quelque part, dans un endroit qu'il a déjà visité et dont il peut se rappeler. La

distance n'affecte pas le sort, mais bien la faculté de s'en souvenir. Le maître du jeu est libre d'augmenter le SD du sort s'il estime que le lanceur ne s'est pas assez souvent rendu dans l'endroit désigné. Si le personnage ne s'est jamais rendu dans ce lieu, il ne lui est pas possible de s'y rendre en utilisant ce sortilège, sauf s'il se le fait décrire avec exactitude par quelqu'un qui s'y est rendu souvent et récemment et qui peut en dresser un plan complet. Les approximations peuvent être fatales dans ce cas de figure. Imaginez que l'on ait creusé une mare à l'endroit où apparaîtrait le lanceur, ou un mur dans lequel le lanceur s'encastrent... L'un des désavantages de ce sort est qu'il nécessite un échange avec quelque chose de volume plus ou moins équivalent se trouvant de l'autre côté. Ce peut être une autre personne, un pan de vieux mur, un arbre, tout ce qui traîne à proximité et qui n'est pas absolument ancré dans le sol. Les deux choses échangent ainsi leurs positions lorsque le sort est lancé.

Echange Géographique de Ludlum

Incantation : 2 tours
 Durée : instantané
 SD : 14
 MAN : 6

Élévateur Sans Effort de Gindle

Ce sortilège permet au lanceur d'annuler les lois de la gravité en ce qui concerne sa propre personne ou toute autre personne ou objet en contact avec lui et n'étant pas fixé au sol. Le lanceur s'élèvera donc dans les airs à vitesse réduite et ne s'arrêtera qu'au terme de l'effet, soit dix secondes plus tard. Il est utilisé pour atteindre des endroits élevés sans efforts, bien sûr, mais aussi pour éviter de tomber dans des endroits peu élevés. L'ascension n'est pas réversible (on ne peut s'en servir pour tomber lentement) mais elle peut être forcée. Il est impossible de blesser quelqu'un avec un tel sort, la montée étant relativement lente (on ne peut assommer personne au plafond).

Élévateur Sans Effort de Gindle

Incantation : 1 tour

Durée : 1 tour (ou 6 mètres)
 SD : 10
 MAN : 1



Fendoir Mental d'Ernest

Ce sort subtil mais terrible permet au lanceur de s'infiltrer dans l'esprit d'une personne pour y détruire les barrières mentales qu'elle a érigées afin de vivre avec ses propres sentiments de crainte, de culpabilité et d'impulsions autodestructrices. Ce n'est pas à proprement parler une attaque. En un sens, cela permet à la cible d'avoir les idées plus claires que jamais. L'effet est similaire à celui d'un sort de Confusion, mais est nettement moins agréable du point de vue de la victime. L'effet du sort se prolonge durant 2d6 tours et peut être modifié en fonction de l'expérience passée de la cible. Pendant la crise, la victime peut à tout moment retrouver la maîtrise de ses nerfs en réussissant un test en Volonté d'un SD égal au test de Magie du lanceur, si un événement extérieur se produit (elle est attaquée, on tente de la raisonner), mais ne réagira pas sans un influx externe. Il est à noter que les personnes qui se connaissent parfaitement ou qui n'ont rien à se reprocher ni rien de refoulé sont quasiment immunisées à ce genre de sortilège. Les Elfes, par exemple, ayant une haute opinion d'eux-mêmes, sont clairement immunisés à ce sort.

Fendoir Mental d'Ernest

Incantation : 1 tour

Durée : 2D6 tours

SD : 12

MAN : 3

Force de Barbare de Tanneran

Ce sortilège permet au magicien d'augmenter sa force physique pour un temps très limité (2 tours). Sa morphologie ne s'en trouvera pas altérée (il ne lui poussera pas des muscles partout et sa peau ne deviendra pas verte. Pourquoi verte, d'ailleurs, je vous le demande). Il aura cependant « transféré » une partie de son énergie magique dans ses muscles afin de réussir une action qu'il n'aurait pas pu mener à bien en temps normal. En bref, le lanceur investit quatre Points de Mana par point qu'il souhaite ajouter à sa FO.

Force de Barbare de Tanneran

Incantation : instantané

Durée : 2 tours

SD : 12

MAN : 4/point de Force

Gravitation personnelle d'Atav

Ce sort permet de déplacer les lois de la gravité à angle droit concernant une personne ou un objet désigné. La cible tombera par exemple de côté comme si le sol s'était déplacé de 90 degrés. Le lanceur détermine la direction de la modification. Un test en Athlétisme est nécessaire pour s'accrocher à quelque chose, si c'est possible. Ce sort a des côtés pratiques et des côtés offensifs. Il peut être utilisé pour permettre à quelqu'un de marcher sur les murs ou d'éviter une chute douloureuse dans un puits. Ses aspects offensifs sont intéressants aussi. Utilisé en extérieur, s'il n'y a pas d'obstacle avant une bonne distance, il peut même se révéler très dangereux. Jeté contre des créatures volantes, le sort a nettement moins de charme, bien qu'il faille parfois quelques secondes d'adaptation à

la cible pour s'habituer à la nouvelle géographie des lieux.

Gravitation Personnelle d'Atav

Incantation : 1 tour

Durée : 5 tours

SD : 12

MAN : 3

Grossisseur Absolu d'Emock

Ce sort est particulièrement prisé par les mages bigleux trop orgueilleux pour reconnaître qu'ils ont besoin de lunettes ou que leur vue baisse. Il permet d'augmenter la taille d'une cible, vivante ou non, jusqu'à trois fois son volume initial. En réalité, seul le volume est augmenté, ni la masse, ni la force ne sont impactées. Un livre de 500g dont les dimensions sont 30x20x3 cm pèsera toujours 500g mais pour des proportions de 90x60x9 cm. Il en va de même pour les êtres vivants. Bien entendu, tout le monde ne connaît pas nécessairement les détails du sort et apparaître trois fois plus grand peut intimider quelques adversaires peu courageux.

Grossisseur Absolu d'Emock

Incantation : 1 tour

Durée : 10 tours

SD : 12

MAN : 3

Hibernation de Masse de Pond

C'est encore l'un de ces sorts de sorcières de contes de fées. Il ressemble à un sort massif de sommeil, mais est plus pervers. Les victimes ne vieillissent pas et peuvent dormir des années. Les dormeurs qui souffrent d'une maladie ou d'un empoisonnement voient leur sort figé pendant toute la durée du sortilège. Ce sort est souvent jeté sur de vastes endroits comme des châteaux. Etant de nature narrative, ce sort ne répond pas toujours à des critères logiques, ainsi, seule la personne au rang social le plus élevé de l'endroit touché peut tenter de résister au sortilège. C'est un test en Magie de sa part qui établira le SD du sort. En cas de

succès du sort, chaque personne comprise dans la zone d'effet est affectée. Le lanceur détermine la durée du sort, mais doit également prévoir une condition de libération (qui doit être plausible : embrasser la princesse sur la bouche fonctionne bien, mais attendre la chute d'une météorite mauve couverte de champignons bleus ne peut être accepté). Un sort de Réveil ou de Contre-Magie peut être appliqué avec le même effet. Ce sort a une durée minimale de dix ans, et ne peut être maintenu.

Hibernation de Masse de Pond

Incantation : 10 tours

Durée : minimum 10 ans.

SD : test en Magie d'une des cibles

MAN : 15

Invisibilité Imparfaite de Fifelon

Se rendre parfaitement invisible n'est pas possible dans la magie du Disque. Tout au plus peut-on persuader les gens qu'ils n'ont rien vu. Ce sortilège permet donc de «gommer» l'image du lanceur de la mémoire visuelle des spectateurs sans qu'ils s'en rendent compte et à l'instant même où ils sont censés le voir. C'est un exercice périlleux, car un test doit être réussi à chaque fois que l'on rencontre une nouvelle personne. Lancé dans une rue fréquentée, ce sort est donc un véritable cauchemar pour le lanceur qui doit surveiller les esprits de centaines de gens en même temps. Il est le plus souvent utilisé dans des conditions où son utilisation est facilitée, comme dans les ruelles sombres et désertes, la nuit.

Invisibilité Imparfaite de Fifelon

Incantation : instantané

Durée : 3 tours

SD : 12

MAN : 1

Invocation de Diablotin de Rem

C'est un sortilège que l'on utilise dans le cadre de la fabrication des objets de magie démoniaque, comme les iconographes et les agendas personnels. Une variante est également utilisée pour créer des heurtoirs de porte parlants. Il invoquera un petit diablotin humanoïde (voir bestiaire) aux compétences très spécifiques qui peut être appelé à remplir une fonction précise dans un objet trivial mais utile. La formule utilisée pour le sort doit préciser la nature du diablotin requis (peintre, porte-parole, calculateur...). L'objet devra être créé au préalable, et protégé par les symboles de réclusion nécessaires, sans quoi le diablotin retournera dans sa dimension de poche personnelle non sans une remarque sarcastique. Si tout se passe correctement, le diablotin invoqué sera lié à l'objet presque indéfiniment, sauf s'il finit par se sauver ou par disparaître avec le temps. Pour invoquer des diabolotins disposant de plus de compétences (par exemple : un peintre sachant compter), il faut ajouter 4 points de Mana lors de l'invocation. Notez que la vitesse d'exécution des diabolotins est naturelle chez eux et ne compte donc pas comme une compétence spéciale.

Invocation de Diablotin de Rem

Incantation : 2 tours

Durée : permanent

SD : 12

MAN : 4+4 par compétence en plus.



Invocation de Dragon Noble

Bien que ce sort soit devenu assez impopulaire depuis les événements narrés dans «Au Guet»,

il demeure l'une des applications les plus puissantes de la magie. Etrangement, il n'est pas trop difficile à lancer, même s'il dépend en bonne partie de la bonne volonté du dragon. Il faut savoir que les dragons nobles ne vivent plus sur le Disque, mais quelque part, dans l'espace, dans un endroit où leur morphologie est mieux adaptée à la réalité ambiante, ainsi qu'au plus profond de l'imagination des habitants du Disque-Monde. Pour invoquer une telle créature, il faut rassembler un grand nombre d'objets magiques qui seront consommés lors de l'invocation. Plus il y a d'objets et plus les objets sont puissants, plus l'invocation sera réussie, efficace et de longue durée. Un mage seulement est nécessaire, ou quelqu'un ayant des affinités avec la magie, mais la concentration de plusieurs personnes est un atout. Ou au moins un soutien moral. Pour le reste, une bonne vieille formule doit être prononcée. Le dragon ainsi invoqué se réveille dans la dimension où il se trouve et apparaît à proximité de l'endroit où se trouve l'invocateur. Ce n'est pas nécessairement à portée de vue. Le problème avec ce sort, c'est qu'il n'assure en rien le contrôle du dragon. Un dragon est un animal qui connaît son rôle par cœur. S'il est invoqué près d'un autel où une vierge est attachée, il saura très bien quoi faire. Mais invoqué dans une ville, cela peut changer la donne. Qui sont les condamnés ? Qui sont les alliés ? Un dragon tranche très vite dans ce genre de questions. Le dragon peut être renvoyé dans sa dimension en étant tué physiquement où une fois que toute la magie des objets consommés aura été consommée. Au maître du jeu de trancher, surtout en raison de ses contraintes scénaristiques.

Invocation de Dragon Noble

Incantation : 8 tours
 Durée : variable.
 SD : 18
 MAN : 14

L'Irrésistible Rire de Tasha

Ce sortilège contraint la cible du lanceur ou un groupe désigné comme tel à se plier de rire pendant toute la durée du sortilège. Certains

mages orgueilleux s'en servent lorsqu'ils racontent une blague qu'ils savent d'un humour douteux, mais le plus souvent, il est utilisé pour «paralyser» un adversaire. La cible sera en effet incapable de faire quoique ce soit d'autre que rire, se rouler par terre en se tenant les côtes et pleurer de joie. Le lanceur peut ainsi atteindre un nombre de personnes égal à deux fois sa VO. Il est nécessaire de raconter une blague, même quelque chose de pas très drôle, lorsque l'on fait usage de ce sort et il faut donc que la cible soit à même de comprendre le lanceur. Certains mages prétendent que l'on peut y arriver en mimant un gag, mais les espions du Patricien sont partout et ces jeunes mages n'ont plus fait parler d'eux depuis.

L'Irrésistible Rire de Tash

Incantation : 1 tour (ou plus si la blague est plus longue).
 Durée : 5 tours
 SD : 12
 MAN : 2

Lampe de Poche de Fistule

Ce sortilège crée un bâton phosphorescent de lumière octarine qui permet au lanceur qui le tient de voir dans le noir comme s'il possédait une torche à faisceau directionnel. Le faisceau s'évase en s'éloignant, à la manière d'un entonnoir, et porte en règle générale jusqu'à dix mètres (+ VO). Très pratique pour les utilisateurs de magie, il ne sert à rien pour les non-pratiquants, puisque sa lumière est octarine. Elle ne peut donc être vue que par des initiés.

Lampe de Poche de Fistule

Incantation : instantané
 Durée : 3 tours
 SD : 8
 MAN : 1

Mains Brûlantes de Scounce

Bien des mages apprennent ce sort en espérant disposer d'une arme redoutable, mais

oublie l'une de ses conditions de fonctionnement. Mains Brûlantes de Sounce enflamme les mains du lanceur, sans qu'il n'en ressente le moindre mal, mais le feu affecte tout ce que le magicien touche. Cela signifie qu'en combat, il convient encore de toucher sa cible. Et celle-ci aura tendance à ne pas se laisser faire. Cette méprise a déjà coûté la vie à quelques vieux messieurs qui auraient dû apprendre la Boule de Feu. Être touché par les mains enflammées du mage occasionne 5 points de dégât en plus du résultat du Dé de Dégât de l'attaque (Bagarre).

Mains Brûlantes de Sounce

Incantation : instantané
Durée : 3 tours
SD : 12
MAN : 2

Manipulation Causale de Mémé Taloché

Ce sort subtil est utilisé par les sorcières lorsqu'elles savent (ou croient savoir) qu'une «histoire» se déroule autour d'elles. Une «histoire» se compose d'une série d'événements qui semblent s'enchaîner dans un but attendu, une série de clichés agissant dans la vie réelle (ce qui est assez fréquent sur le Disque). Le maître du jeu décide si le sort est lancé à bon escient ou non, mais dans un scénario, on peut évidemment retrouver les traces d'une «histoire». Une sorcière peut puiser dans le pouvoir narratif afin d'en extraire quelque chose ou d'y ajouter quelque chose sous la forme d'un souhait. En gros, le sort a pour effet de ramener un peu de réalité dans l'histoire, de permettre à des gens manipulés de se rendre compte de la supercherie (en leur permettant un test en Vigilance) ou de voir leurs chances de succès dans une tâche donnée s'accroître ou diminuer (selon les circonstances). Le maître du jeu décidera en dernier recours de la manière dont le sort prend effet. Les personnes atteintes admettront plus tard avoir été «inspirées» sans pour autant savoir comment. Il est toutefois difficile de faire agir quelqu'un contre ce qu'il

croit être son intérêt et des situations conflictuelles ou entraînant un personnage à se faire violence lui-même entraînent des SD plus élevés.

Manipulation Causale de Mémé Taloché

Incantation : 5 tours
Durée : instantané
SD : 15
MAN : 5

Mémorisation Imparable de Rary

Très prisé auprès des mages les plus lettrés, ce sortilège permet de mémoriser des quantités incroyables d'informations, comme des textes, des images, des noms, un décor ou tout ce que les sens du lanceur peuvent percevoir. Avec ce sort, il est possible de mémoriser sans effort un livre complet, mot à mot, à la virgule près. La mémoire n'est augmentée que temporairement et à la fin de l'effet, le lanceur oubliera tout des choses retenues par magie (mais pas de les avoir retenues). La première semaine après l'arrêt du sort, il peut effectuer un test en VO avec une SD de 15 pour se rappeler de quelque chose. La deuxième semaine, le SD passe à 20. Au-delà, il peut tenter de se souvenir de quelques bribes avec un SD de 25. Pendant la durée du sort, bien entendu, la mémoire est infaillible sur le sujet. La mémorisation d'un texte, par exemple, n'implique pas sa compréhension, si bien qu'il est possible au lanceur de mémoriser un ouvrage dans une langue qu'il ne maîtrise pas, mais il ne le comprendra évidemment pas.

Mémorisation Imparable de Rary

Incantation : le temps de lecture ou de visualiser les choses à mémoriser.
Durée : 1 jour.
SD : 12
MAN : 3

Nuage Odorant d'Albérie

Ce sort crée une brume qui s'étend sur une surface de 12 mètres carrés et qui plane à une hauteur comprise entre 60 cm et 3m. Toute créature ayant besoin de respirer prise dans cette brume doit retenir sa respiration pendant toute la durée de son exposition ou réussir un test en EN d'une SD égale au total de l'action du test en Magie du lanceur. En cas d'échec, la ou les cibles respirent la brume. Elle n'est pas réellement toxique, mais elle sent si mauvais qu'elle indispose fortement ceux qui la respirent. Chaque personne touchée agira à -3 pendant toute la durée du sort. Par contre, étant perdues dans la brume, les cibles du sort sont plus difficiles à toucher avec des frappes à distance et bénéficient donc d'un bonus de 3 points sur leur test d'Esquive.

Nuage Odorant d'Albéric

Incantation : 1 tour

Durée : 4 tours

SD : 12

MAN : 3

Octogramme Parfait d'Imlardo

Ce sort produit une barrière magique qui bloque les sorts hostiles et les créatures magiques qui sont soit confinées à l'intérieur, soit incapables d'en forcer le périmètre depuis l'extérieur. La barrière s'élève de la forme tracée au niveau du sol. Les créatures non-magiques ne sont pas empêchées par un tel sort et peuvent donc entrer à leur guise dans l'octogramme ou en sortir librement. Aucun sort ne peut toutefois être lancé à l'intérieur, ou de l'extérieur vers l'intérieur (et inversement). Une seule exception à cette règle : une créature peut être invoquée directement à l'intérieur d'un octogramme (une mesure de prudence très répandue). La barrière s'étend en hauteur jusqu'à ce qu'elle touche un obstacle (plafond, voûte, branche d'un arbre...) et est fermée au-dessus. Si l'octogramme dessiné au sol est effacé, les pouvoirs du sort disparaîtront, à moins que le lanceur ne soit capable de le redessiner (à l'aide d'un bout de craie et de quelques secondes). La magie ne peut pas détruire l'octogramme, mais une personne normale peut marcher dessus et

l'effacer d'un glissement de semelle. L'octogramme ne peut arrêter que des créatures magiques extra-dimensionnelles, des créatures comme les morts-vivants ou les golems étant considérées comme naturelles sur le Disque. En gros, il n'arrêtera que les Choses des Dimensions de la Basse-Fosse ou des démons pour 1d6 tours, puisque celles-ci peuvent en absorber la magie et continuer leur chemin. Il peut aussi arrêter la Mort, quelque fois, s'il est inclus dans le Rite d'AshkEnte. Dans tous les autres cas, la Mort va bien entendu où il veut. Une créature prise au piège peut tenter de forcer son chemin à travers l'octogramme, à condition de réussir un test de VO contre un SD de 20. Si elle réussit, elle brise l'octogramme. Un octogramme est permanent jusqu'à ce qu'il soit brisé.

Octogramme Parfait d'Imlardo

Incantation : 2 tours (en plus du temps pour le dessiner)

Durée : 10 tours

SD : 15

MAN : 3 pour une surface de 3m²

L'Or Ephémère de Natscha

Ce sortilège est très utilisé par les mages de toutes les époques et de tous les courants, sauf des plus vertueux. Il s'agit en effet de créer une petite somme de pièces d'or illusoires qui ne durent que jusqu'à ce que le lanceur s'éloigne de plus de cent mètres de l'illusion. Ce qu'il fait généralement assez vite. Il est impossible de tromper un nain avec cet or, bien qu'il puisse en apprécier le travail. La somme créée varie selon les besoins, mais n'excède généralement pas mille piastres. A Ankh-Morpork, les commerçants les plus futés croquent toujours les pièces avant de les encaisser lorsque c'est un mage qui les leur donne. Si l'or a un goût de fer blanc, ils savent qu'il s'agit d'une illusion. C'est que la magie a goût de fer blanc.

L'Or Ephémère de Natscha

Incantation : 1 tour

Durée : dure tant que le magicien demeure à moins de 100m.

SD : 12

MAN : 2

Perturbation Causale de Wadis

Un lanceur est capable de puiser des points de Mana dans la trame du pouvoir narratif. Ce sort est généralement lancé avant un autre, réclamant beaucoup de points de Mana, afin d'être capable de le lancer. Le nombre de points de Mana du lanceur est accru de son score en Volonté additionné à son score en Charisme (si un score est inférieur à 1, considérez qu'il vaut 1) et multiplié par trois. Le sort doit aller dans le sens de l'histoire. Il n'empêchera jamais les bons de gagner ou le beau guerrier d'embrasser la princesse. Le sort n'a pas d'effet dans ces cas de figure. Si le sort est utilisé dans le sens de l'histoire mais au détriment d'une histoire de moindre importance, son effet est amélioré (1 MAN en plus). Par exemple, permettre au prince de sauver le royaume en éloignant sa promesse. Si le sort est utilisé pour faire avancer l'histoire de manière modérée, son effet est amélioré (3 MAN en plus). Par exemple, indiquer au paysan du coin comment trouver l'épée qui va terrasser le géant. Si le sort est utilisé dans une suite logique de l'histoire, son effet ne souffre aucune modification. Par exemple, transformer le prince en crapaud de manière à ce que la princesse l'embrasse. Si le sort ajoute un élément intéressant à l'histoire, son effet est simplement doublé (MAN multipliés par deux). Par exemple, plonger le château dans un sommeil de cent ans, provoquer l'éruption d'un volcan au moment où des explorateurs le quittent. Il est à noter que ce sort n'est pas nécessairement «bon». Des sortilèges déplaisants font au moins aussi souvent partie des histoires que les bons, et la magie peut être utilisée pour créer des problèmes aussi bien (si pas même mieux) que pour les résoudre. Certaines personnes sont éthiquement réfractaires à ce sortilège, car favoriser le déroulement des histoires d'une certaine manière implique que l'on dénie aux gens l'usage de leur libre arbitre. C'est un peu comme si on se servait d'eux pour accroître sa puissance.

Perturbation Causale de Wadis

Incantation : 3 tours

Durée : instantané

SD : 15

MAN : 3 (qui ne peuvent être retranchés des points de Mana acquis grâce au sort).

Point d'Attraction de Quondum

Ce sort crée à partir d'un point central déterminé par le lanceur, mais à portée de vue, un champ d'attraction d'une puissance conséquente (Force +8). Les objets au centre de la zone d'effet restent en suspens tandis que tout objet ou personne dans un rayon égal la Volonté en mètres du lanceur sont attirés. La force de l'attraction faiblit de 1 point par mètre de distance depuis le centre. Considérez que les objets attirés sont comme projetés, pour se stabiliser sur le point de source. Toute personne dans le champ d'attraction se déplaçant moins vite qu'un objet placé plus loin risque donc d'être percutée. Au terme des deux tours que dure le sortilège, les objets rassemblés au centre commencent à tomber en tas. Ce sort peut avoir des usages multiples. Il est très efficace pour ranger sa chambre.

Point d'Attraction de Quondum

Incantation : 2 tours

Durée : 2 tours

SD : 14

MAN : 3

Réorganisateur Sismique de Herpetty

Ce sortilège particulièrement puissant provoque un tremblement de terre localisé sur un point visible par le lanceur et atteignant une surface égale à la VO du lanceur multipliée par cinq en mètres. Le tremblement aura une amplitude suffisante pour ébranler de vieilles maisons, faire fuir les animaux ou encore déséquilibrer les gens, mais pas provoquer l'effondrement d'une muraille solide ou des cratères rocheux. Son usage est interdit

dans l'enceinte de l'Université de l'Invisible, mais il y est fréquemment étudié.

Réorganisateur Sismique de Herpetty

Incantation : 1 tour

Durée : 1 tour

SD : 14

MAN : 5

Résonateur Morphique de Stacklady

Il s'agit d'une technique standard largement répandue aussi bien chez les sorcières que chez les mages (mais pas autant que les gens le pensent, il est vrai). Il part du principe que le champ morphique de la plupart des êtres vivants est majoritairement contrôlé par leur esprit. Dès lors, en modifiant légèrement l'idée que la personne a d'elle-même, on peut en altérer la forme. Son application la plus connue est de changer les gens en grenouilles de manière temporaire, mais on peut y trouver d'autres usages. Les citrouilles sont assez populaires et les mages qui veulent en mettre plein la vue ont déjà changé des grenouilles ou des chats en êtres humains. Toutefois, le sort ne peut pas créer un esprit à modifier. Donc, les citrouilles ou les rochers ne peuvent pas être transformés en quoi que ce soit. En fait, il y a aussi une série d'exceptions. Les petits changements sont toujours plus difficiles que les plus gros. Ou plutôt, il est difficile de concevoir les détails les plus fins chez quelque chose de petit. Cela vient du fait que semer le trouble dans les champs morphiques est une chose, mais être capable de sculpter une belle forme de remplacement en est une autre. De telles altérations peuvent donc entraîner un SD plus élevé. Ce comme en ce qui concerne l'imitation de modèles précis, comme donner à quelqu'un la forme d'une personne donnée. A moins que le lanceur n'ait passé beaucoup de temps à étudier la nouvelle forme, en ce compris une analyse magique de son champ morphique propre. Dans le même ordre d'idée, les créatures non-intelligentes sont plus délicates à modifier, car elles ont moins d'emprise mentale sur elles-mêmes pour se

convaincre de modifier leur champ morphique. Il en va de même pour les personnes qui ont une très haute idée de leur image, car elles seront difficiles à convaincre. Les champs morphiques ayant des niveaux de similitude, transformer une créature d'un royaume en quelque chose d'un autre royaume (animal en végétal, humain en minéral...) souffre également de difficultés considérables. En ce qui concerne les trolls, n'oublions pas qu'ils appartiennent déjà au règne minéral. La créature ainsi altérée voit également ses capacités propres modifiées, ainsi, un être humain transformé en grenouille aura la force, l'intelligence et les points de Vitalité d'une grenouille. Par contre, les blessures ou handicaps acquis sous une forme se répercutent dans l'autre. Ce même humain transformé en grenouille, s'il a perdu une jambe sous sa forme humaine, incarnera une grenouille à trois pattes. On ne peut donc pas utiliser ce sortilège pour soigner quelqu'un. Dans le cas contraire, celui d'un animal transformé en être humain, par exemple, les espèces qui ne sont pas habituées à l'intelligence, à la pensée, ne seront pas capables de s'y faire en si peu de temps et conserveront donc une intelligence toute relative d'animal apeuré. A l'inverse, comme il est question de conviction personnelle, être changé en grenouille ou en citrouille réduira de façon substantielle le SD du mage ou de la sorcière qui lance le sort. Les gens s'attendent toujours à être changés en grenouilles par de tels individus. De même, une personne dont l'opinion d'elle-même est désastreuse sera peut-être plus facile à transformer si le modèle choisi souffre plutôt d'une mauvaise image. Ou l'inverse, à savoir si une femme se considère comme une belle plante...

Ce sort peut connaître des variantes dont les effets durent plus longtemps, comme ce fut le cas, de manière accidentelle ou pas, pour le chat Gredin ou le Duc dans Mécomptes De Fées.

Résonateur Morphique de Stacklady

Incantation : 1 tour

Durée : 1 heure

SD : variable, 12 pour apprendre le sort

MAN : 4 + 1 par heure de prolongation de l'effet.



Respirateur Artificiel de Spolt

Ce sort permet aux poumons du lanceur de fonctionner normalement lorsque celui-ci a des difficultés à respirer. C'est assez efficace en cas d'asphyxie, de noyade ou de choc émotionnel. On peut aussi s'en servir pour forcer quelqu'un qui tentait de retenir sa respiration à respirer normalement.

Respirateur Artificiel de Spolt

Incantation : 1 tour
Durée : instantané
SD : 10
MAN : 1

Retour Mystique de Bouambo

Ce sort est utilisé sur une poupée de fortune contenant au moins dix grammes de matières organiques provenant d'un individu précis (cheveux, rognures d'ongles, dent...). Après avoir lancé ce sort, le lanceur doit agir de manière violente et autodestructrice, comme en plongeant sa main dans le feu, par exemple. Le dommage est transmis à la poupée vaudou qui, à son tour, la renvoie à la personne dont elle contient les morceaux. Le lanceur ne

souffre d'aucun dommage de ce fait. En cas d'échec du sort, le lanceur peut tout de même estimer qu'il a réussi et donc se faire mal inutilement.

Retour Mystique de Bouambo

Incantation : 1 tour
Durée : instantané
SD : 10
MAN : 1

Le Rite d'AshKente

Ce sort ne peut être lancé que de manière cérémonieuse. Il nécessite huit mages se tenant aux extrémités d'un octograme cérémoniel ainsi qu'une bonne dose de psalmodies, de chants, de bougies et d'encens. De jeunes mages ont cependant prouvé qu'il pouvait être lancé à deux avec trois petites bûches et un dé à coudre de sang de souris, ou même tout seul avec deux bûches et un œuf frais (très important, l'œuf frais). Ces mêmes jeunes mages de plus en plus ennuyés prétendent même qu'il y a neuf autres façons de lancer ce sortilège, substantiellement différentes, mais qui ont le défaut de vous tuer tout de suite. Les mages plus âgés ne demandent qu'à voir. Le plus simplement du monde, le Rite d'AshKente invoque la Mort en personne. En théorie, il l'emprisonne. Et en pratique, si le succès est conséquent, il ne peut en effet quitter l'octograme. Des incantations moins efficaces lui permettent d'aller et venir à sa guise, même s'il est en règle générale trop poli pour ce faire, puisque son désir premier est d'en finir au plus vite. Toutefois, il lui arrive d'oublier, à la plus grande détresse des lanceurs. Il est tenu de répondre à une question, dans les limites de sa connaissance. Puisqu'il va (presque) partout et qu'il est impliqué dans tout événement de taille, c'est parfois bien assez. Parfois, il s'en tient à une question, mais encore, sa politesse et le fait qu'il n'aime pas être rappelé par après le pousse parfois à répondre aux questions suivantes. Un mage qui a participé à ce rite ne peut prendre part à une nouvelle tentative avant 24 heures. En réalité, chacun tente de s'y soustraire, pour la simple raison que les mages

sont aussi apeurés à l'idée de mourir qu'à peu près n'importe qui, et qu'attirer l'attention de la Mort sur soi n'est pas une bonne idée. C'est irrationnel, bien entendu. La Mort n'est ni capricieux ni malicieux, et ne vient que quand il le doit. De plus, les mages savent quand ils vont mourir. Mais que voulez-vous ? Aussi, le sort n'est-il utilisé qu'en dernier recours. Les personnages dont les joueurs ont lu les Annales seraient peut-être tentés de recourir souvent au Rite d'AshKente, se prenant de sympathie pour La Mort. Ce ne serait pas se mettre dans la peau du personnage et de telles conduites doivent être évitées. La Mort tolère l'existence du Rite et le considère comme une invitation qu'il ne peut refuser, mais le considère également comme un inconvénient et un usage répété le rendra irrité et évasif. Même s'il est plutôt direct, il se peut qu'il finisse par omettre certains détails dans ses réponses ou soit volontairement confus dans ses explications. A noter que le Rite invoque la personne faisant fonction. Un temps, il appelait donc Mortimer, l'assistant de la Mort, Susan, sa fille, lorsqu'elle procède à un remplacement ou encore, bien que ce ne soit pas encore arrivé, une autre Mort, comme la Mort aux Rats.

Le Rite d'AshKente

Incantation : 8 tours

Durée : 3 tours

SD : 20

MAN : 15

Surprise Incendiaire de

Sautefosse

L'un des sorts préférés des mages. Il s'agit de créer une poignée de foyers denses dans la zone d'effet, s'élevant au hasard d'endroits inattendus. Un must pour tous les pyromanes qui aiment les bonnes blagues.

Surprise Incendiaire de Sautefosse

Incantation : 1 tour

Durée : instantané

SD : 10

MAN : 1+1 par foyer en plus du premier.

Suspension Temporelle de Daikini

Pour jeter ce sort, le lanceur doit commencer son rituel peu avant le crépuscule, environ une heure, dépensant la première moitié des points de Mana totaux. Il doit ensuite faire le tour de la zone géographique désignée avant le chant du coq (on aurait pu dire l'aube, mais des petits malins ont réussi à gagner plus de temps en éloignant assez de coqs de la zone d'invocation). Le lanceur peut marcher, courir ou voler sur un balai. Alors seulement le sort est prêt à être lancé, ce qui ne prend qu'une minute, et le reste du coût en points de Mana est dépensé. Le temps à l'intérieur du périmètre désigné est suspendu pendant toute la durée du sortilège. Par rapport au reste du monde, les occupants de la zone sembleront ne pas bouger, ne pas respirer, ne pas vieillir et ne pas même penser. Le lanceur peut se placer à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone, selon son désir. De l'extérieur, l'endroit semble normal, si ce n'est un peu de brouillard, mais si quelqu'un se hasarde à l'intérieur, il se perdra et reviendra à son point de départ 1d6 minutes plus tard. Un test en Magie est nécessaire pour se douter qu'un sort est à l'œuvre ; autrement, la personne considérera qu'elle s'est simplement trop éloignée du chemin. Les objets lancés depuis l'extérieur à l'intérieur bougeront normalement et finiront par tomber au sol. Un sort ne peut par contre pas être maintenu à l'intérieur s'il est lancé à l'extérieur, et vice versa. Le coût en points de Mana de ce sort dépend de la durée et de la zone de l'effet, mesurée en son point le plus large. Personne ne peut vraiment lancer ce sort sur des surfaces complexes, de celles qui épargnent deux ou trois maisons, font le tour de la Grand Place et passent sous le pont. On ne peut pas vraiment résister à ce genre de sort, mais si quelqu'un dans la zone possède une résistance à la magie particulière, cela peut augmenter le SD du sort.

Suspension Temporelle de Daikini

Incantation : 10 tours x2

Durée : 5 ans

SD : 25
MAN : 30 par km²

Ténèbres Absolues de Guilibert

On utilise ce sortilège pour créer une zone d'ombre opaque au travers de laquelle même les êtres doués d'une vision nocturne ne peuvent voir plus loin que le bout de leur nez. Cette zone est définie dans l'espace par un cube de trois mètres d'arête et dans le temps pour une durée de 2 tours (+1 par MAN dépensé). La personne prise au piège peut évidemment sortir de ce cube sans mal (si la topologie des lieux le lui permet), mais agit en aveugle tant qu'elle s'y trouve confinée. On s'en sert parfois pour cacher quelque chose aux yeux de quelqu'un. Une personne à l'intérieur d'un tel cube bénéficie d'un bonus de 3 sur ses jets d'Esquive en ce qui concerne les attaques provenant de l'extérieur.

Ténèbres Absolues de Guilibert

Incantation : instantané
Durée : 2 tours + 1 par MAN dépensé.
SD : 14
MAN : 4 (+ variable)

Tour Mineur de Libelly

Ce sort d'apparence anodine possède bien des vertus pour qui sait l'utiliser à bon escient. Il s'agit d'un sort que la plupart des mages considèrent comme inférieur, et est généralement appris aux jeunes étudiants en guise de hors d'œuvre. Il permet de réaliser une série de tours tels que faire apparaître une flamme dans la paume de sa main, faire sortir une colombe d'un chapeau (certains mages n'ont évidemment pas besoin de ce sort pour sortir quoi que ce soit de leur chapeau), dénouer des mouchoirs ou couper une caisse en deux dans laquelle se trouvait une jeune dame sans la blesser. Il ne s'agit bien entendu que de simples illusions et il est impossible de se brûler avec la flamme ou de faire un bon repas avec la colombe. Mais c'est parfois délassant et cela fait généralement rire les

enfants. Ses applications pratiques sont multiples.

Tour Mineur de Libelly

Incantation : instantané
Durée : instantané
SD : 8
MAN : 1