

Se jouer de la réalité

Ce chapitre traitera des mécanismes de jeu propres à l'utilisation de la magie sur le Disque-Monde. Les règles du système de base ne s'étendent pas vraiment sur le sujet et seront donc plus amplement développées ici. Les Annales décrivent un grand nombre de sortilèges dont une partie seulement sera illustrée ci-après. Faites preuve d'imagination pour combler les trous.

«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 ont 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, éditions Press Pocket, 1997.

La philosophie



La magie du Disque est, conformément à ce qui est exposé dans les Annales, une force complexe, erratique mais aussi pratique. L'usage de la magie demande de l'ordre et de la discipline, ainsi que des années d'entraînement. On pourrait s'étendre sur un système de règles qui retranscrirait exactement l'utilisation de la chose magique telle que décrite dans les livres, mais cela aurait produit un supplément volumineux et trop rigide. La chose la plus importante en ce qui concerne la magie du Disque est qu'elle doit *sembler juste*. C'est à dire qu'elle doit faire rêver et trembler comme toute magie fantastique, mais aussi être fortement limitée de manière frustrante. La magie du Disque œuvre plus pour faire avancer l'intrigue que pour quoi que ce soit d'autre.

Ce chapitre apprendra donc à s'en servir de manière responsable, en utilisant des règles simples, mais pas à traduire chaque situation en règle. Il reste en possible qu'un suivi scrupuleux de ces règles parvienne tout de même à créer un personnage qui ne soit pas à sa place sur le

Disque, d'où l'importance d'un contrôle de la part du Maître de Jeu.

Chaque personnage utilisateur de magie doit être approuvé par le Maître, et chaque joueur doit le comprendre et se soumettre au veto de ce dernier. Tout ne doit pas être fortement restreint. Les Annales comptent toutes sortes de magies et de mages et le Disque est avant tout un univers fantastique. Les joueurs doivent garder à l'esprit que ce n'est pas là un monde de conquête de puissance et que les sorciers qui luttent pour obtenir toujours plus de puissance ne sont pas appropriés. Des mages gras à l'esprit clos et des sorcières décrépées peuvent être puissants et amusants à jouer sans pour autant être capables de changer un dieu en sushi s'il a le malheur de porter la main sur eux.

Niveaux de mana et usage de la magie

Pour commencer, presque toute la surface du Disque est une zone de Haute Mana. C'est une nécessité, sans quoi, le monde ne tiendrait plus ensemble (un monde plat, sur le dos d'une tortue... Vous vous rendez compte ?). Cela signifie qu'en théorie, tout le monde est apte à apprendre la magie ; et dans les faits, même des individus médiocres comme ceux qui composent les Frères Eclairés de la Nuit d'Ebène (voir *Au Guet !*) peuvent mener à bien des invocations puissantes. Il y a toutefois, comme la fraternité l'a appris à ses dépens, un facteur limitatif.

Une assertion fréquente dit que les utilisateurs de magie tiennent un magasin fermé. C'est largement vérifié et comme chacun le sait, c'est en partie dû à une trop forte estime de soi. C'est aussi faire preuve de bon sens, car qui connaît la magie s'empresse de s'en éloigner lorsqu'il en est fait usage.

Le fait est que la magie est une force dynamique. De plus, toute personne qui s'essaie à quelque chose de plus complexe qu'une invocation rituelle ou triviale se doit de voir ce qu'il fait, ce qui nécessite une certaine sensibilité. S'essayer à la magie sans l'avoir apprise est comparable à passer son permis de conduire dans une voiture sans fenêtres. Techniquement possible mais largement vain. Et dangereux. Surtout si envers et contre

tout vous réussissez. Les étudiants qui n'ont pas de don sont considérés comme tout simplement impropres à l'usage de la magie. Notez que c'est également quelque chose qui peut s'apprendre.

Tout usage de magie par quelqu'un qui n'en a pas le don ou le niveau d'entraînement doit être lent, ritualisé, formalisé et de toutes les façons dangereux pour ceux qui regardent. Tous les personnages qui veulent être dépositaires de ce don et garder à disposition un ou deux sorts facilement jetables sur leur voisinage doivent avoir une bonne raison et un score en Pouvoir au moins égal à huit. Toute personne qui veut se lancer dans la magie sans en avoir le don sera victime du mépris de tout mage ou sorcière rencontré. Ce n'est pas que pur snobisme, simplement la crainte que ce personnage ne commette quelque acte irréparable. Les mages et les sorcières aussi commettent des actes irréparables, mais eux le font avec sagesse, toute la différence est là.

La vision octarine

La pratique de la magie, à tous les niveaux, implique que l'on devient capable de discerner les flux magiques. Les mages en parlent souvent comme de la capacité à voir l'octarine, la couleur de la magie. Ils prétendent que cela est dû à la présence d'octogones, au même titre que les traditionnels cônes et bâtonnets, dans les cellules de l'œil. Il est vrai que les mages peuvent voir l'octarine là où le commun des mortels ne le peut généralement pas, mais les sorcières, qui exercent une forme de magie plus subtile, avec moins d'effets de lumière, parlent peu de ce phénomène. Elles savent seulement qu'elles voient des choses que les autres ne voient pas. Certaines prétendent même qu'il ne s'agit que 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 Psychique.

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

peut-être ne se forment-ils seulement qu'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.

Les personnages qui jouissent de telles perceptions doivent décrire avec exactitude leurs effets. Ce peut être quelque chose comme « voir la lumière octarine » ou une forme d'intuition ou encore « souffrir de maux de tête en présence de magie »...

La Magie limitée : Si le Maître du Jeu accepte que des personnages sans entraînement pratiquent une petite magie, ces perceptions ne devraient pas leur être accessibles. Ils utiliseraient dès lors la magie de manière complexe et erratique au lieu de le faire par un examen consciencieux de la situation. On peut toutefois imaginer de petits tours mineurs en rapport avec ces perceptions mais de manière limitée à des conditions très particulières ou dans le cas de jeunes étudiants, en rapport avec l'ordre qui se sont choisis. Les prêtres peuvent, par exemple, jouir de ces facultés dans le cadre de l'exercice de leur profession (de foi).

Augmentations temporaires de mana

Quelques lanceurs de sorts se demanderont si la magie ambiante peut-être accrue, même temporairement. La première réponse est « oui », la seconde « n'en faites rien, par pitié ».

La raison en est bien sûr qu'un tel procédé affaiblit considérablement la barrière de la réalité à cet endroit. Un mage ou une sorcière y trouverait peut-être son compte sur le moment, mais le prix à payer en serait élevé. Car l'un des effets pervers en serait l'arrivée de créatures qui voudraient tirer parti de la situation (voir *Les Zinzins D'Olive-Oued* et *Nobliaux et Sorcières* pour exemples de l'ouverture de fenêtres temporaires de Haute Mana et des désastres qui s'en suivirent et notez que les mages et sorcières présents en ces occasions ne faisaient pas nécessairement bonne figure).

Régions de moindre mana

Les zones de faible mana sont très rares sur le Disque. Elles représentent des régions de forte intégrité dimensionnelle, et l'ensemble des processus sur le Disque ont tendance à faire de la réalité quelque chose de fin, non de solide. Les sorts de drain de mana ne sont pas utilisables sur le Disque, car ce serait un peu comme si l'on retirait l'eau d'un puits. D'une manière ou d'une autre, elle reviendrait en peu de temps.

“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 à juste titre mis 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 subatrales qui altéraient gravement la réalité environnante... »

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

Il est possible que des créatures particulièrement puissantes puissent drainer la mana depuis une dimension voisine, par exemple, mais elles devraient avoir une bonne raison de le faire. C'est probablement ce qu'il advint du Disque après les Guerres Thaumaturgiques. Il existe également d'autres dimensions autour du Disque dans lesquelles la magie est domptée et l'énergie contrôlée. C'est le cas de la Maison de la Mort, par exemple, qui est sans doute une région de faible mana ou de non-mana (rappelez-vous que la Mort n'utilise pas de magie et désapprouve même souvent son usage, mais il utilise les pouvoirs plus profonds qui sous-tendent sa fonction.

De toutes les façons, les zones de faible mana sont peu intéressantes pour les personnes qui savent les éviter. Mages et sorcières se passent volontiers de tout ce qui peut compliquer leur vie, merci pour eux.

Zones de très haute mana

Bonne nouvelle pour les jeteurs de sorts ambitieux : des zones de Très Haute Mana sont connues sur le Disque. La mauvaise nouvelle, pour ceux qui ne regardent pas où ils vont, c'est que ces zones coïncident avec celles de Magie Résiduelle. Elles sont donc particulièrement instables et les mages les plus sages se refusent à y aller.

Pour le Maître du Jeu, il est important de savoir qu'il n'y a pas de zone de Très Haute Mana simple. Elles ont toutes une personnalité. Ce qui n'est jamais vraiment une bonne chose. Quelques-unes génèrent de gros éclairs lumineux lorsque l'on y use de magie, d'autres sont infestées d'arbres qui parlent, certaines sont perpétuellement plongées dans une ambiance crépusculaire, d'autres sont toujours mortellement chaudes ou diablement froides. Le Wyrnberg permet la création et le contrôle de dragons par le simple pouvoir de l'imagination et de la concentration et répond plus à l'atmosphère « donjons et dragons » que le reste du Disque, mais c'est avant tout une exception. Bien plus nombreuses sont les zones où les frontières de la

réalité sont plus ténues et où des créatures tentaculaires passent continuellement par-dessus le mur du réel. Ces régions sont souvent délimitées par des panneaux du style « éloignez-vous », plantés par de célèbres mages, mais la plupart ont généralement l'effet inverse. Sans doute à cause de la fâcheuse suspicion des jeunes mages envers leurs anciens qui voudraient garder le meilleur pour eux.



En d'autres termes, les Maîtres du Jeu doivent se montrer créatifs avec de telles régions, et poétiques s'ils le désirent, mais le plus souvent, terriblement destructeurs. Avec le risque d'échecs critiques plus fréquents dans l'utilisation de la magie, mages et sorcières se montreront plus prudents. Ainsi, si les personnages de vos joueurs se rient des dangers en invoquant à tour de bras, emmenez-les donc se promener dans l'une de ces zones. On peut imaginer qu'un test doté d'un sérieux malus y soit d'application ou que la volonté intervienne dans le tout...

Mémorisation des sorts : règle optionnelle

Dans certaines des Annales du Disque-Monde, il est dit que certains sorts doivent être mémorisés à travers un rude effort mental, et qu'ils quittent l'esprit du lanceur une fois utilisés. C'est là le

résidu d'un certain autre jeu de rôle et peut être conservé pour son aspect comique.

Cependant, certains événements plus récents ont tendance à infirmer cette vérité, et il faut dire que son auteur n'était autre que Rincevent lui-même, qui n'a jamais présenté le moindre examen de thaumaturgie de sa vie. Il est donc globalement préférable de réfuter cette option, sauf dans le cas de magies rares et particulièrement puissantes.

Les règles de la magie

La question la plus importante quant à l'usage de la magie est celle des types de lanceurs de sorts. Dans le Disque-Monde, ces personnes se subdivisent en trois catégories : les mages académiques, les sorcières et les « petits utilisateurs ». Mais il est à noter que ces trois catégories ne sont pas aussi différentes les unes des autres qu'elles se plaisent à le croire. Certains mages ont une approche presque instinctive de leur art, certaines sorcières ont un esprit d'analyse assez pointu et la plupart des « petits utilisateurs » adoptent le style de l'un ou de l'autre.

La seule chose qui les distingue vraiment, c'est la façon dont ils se servent de la magie ou plutôt, leur sensibilité à son égard. Un lanceur de sorts sur le Disque-Monde doit sentir et voir les flux et les formes de ce qu'il veut faire pour que la magie agisse efficacement. Si vous acquérez cela, d'une manière ou d'une autre, le reste viendra avec l'entraînement et l'expérience. Cependant, vous aurez besoin de beaucoup d'entraînement dans certains cas et certaines personnes bénéficiant de cette sensibilité n'auront jamais le moindre sort à lancer.

Un cas à part : Leureduthé, l'assassin dans *Le Père Porcher*, bénéficie d'une certaine forme de magie grâce à son œil de verre. N'importe quel mage sain d'esprit apprenant que l'on a mis un objet magique en orbite s'en retournerait furieux.

L'énergie

Comme la plupart des magiciens des mondes fantastiques, les mages et sorcières du Disque-Monde peuvent puiser à deux sources d'énergie différentes : l'énergie personnelle et celle des objets qui agissent un peu comme des batteries.

Sur le Disque, cette dernière option se résume souvent aux bâtons des mages, les précieux bourdons.

Les sorcières n'utilisent le plus souvent que leur énergie personnelle. Ceux qui y pensent un peu compareront ce style à celui des arts martiaux : si vous accordez trop d'importance à vos outils, vous serez bien ennuyés le jour ou un adversaire antisportif vous en privera. De toutes les façons, la magie des sorcières en règle générale est une petite magie, sans grand coût d'énergie et souvent indirecte. Une sorcière qui lance des sorts à tout va est une sorcière qui n'a pas encore appris ce qu'est la véritable sorcellerie. Certaines sorcières peuvent bien entendu se laisser aller à quelques débordements dans le flot de l'histoire, pour les besoins de la narration, mais c'est généralement considéré comme incommode, outrancier et inutile.

Les mages, de l'autre côté, aiment la magie puissante. Ils s'accordent avec les sorcières pour prétendre que l'usage de la magie doit être sérieusement restreint, mais ils sont conscients du fait qu'une bonne part de leur image vient des effets pyrotechniques. Ils ont donc besoin de « batteries » de puissance, et c'est là qu'interviennent les bourdons. Bien entendu, un mage sans bourdon sera probablement un mage en difficulté, mais plus que tout, un mage sans bâton sera la risée de ses pairs, et c'est bien là le pire (c'est peut-être freudien). Les mages préféreront toujours éviter de payer de leur personne dans l'usage de la magie comme dans la vie en général. Ils n'aiment pas se fatiguer, pour conserver toute leur vigilance, et c'est d'ailleurs à cela que sert la magie : à éviter de s'essouffler bêtement lors des déplacements et des combats avec toutes ces épées. Ils épuiseront d'abord toute l'énergie de leurs bâtons avant de puiser dans la leur propre. A noter qu'un mage éreinté est un mage « vidé de magie » et non pas « fatigué ». Ils y tiennent beaucoup.

Si un mage venait à s'épuiser en lançant des sorts, il serait bien entendu sujet à un assaut de la part des Créatures des Dimensions de la Basse-Fosse.

L'octefer

L'octefer est un étrange métal iridescent duquel émane de l'énergie magique en quantité dangereuse. Une aiguille d'octefer pointera toujours vers le champ magique du Disque et donc 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 (par essence) 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 Très 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 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 ultra-fin. 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 applique de l'eau. Elle peut avoir des propriétés magiques qui inciteraient des aventuriers à visiter la région.

Lancer un sort

En gros, il n'y a rien de compliqué, tout se résolvant de la même manière que pour des tests normaux. Jeter un sort demandera un test en Invocation. Si la victime a la possibilité de résister aux effets du sortilège, elle peut influencer le test par un malus dû à la difficulté. Celui-ci est égal à sa Résistance à la Magie (RM).

Lancer un sort coûte des Points de Magie, points qui sont récupérés après une bonne nuit de sommeil. Plus le sort est puissant, plus il en coûtera en PM. Si les PM tombent à zéro, le personnage est incapable de lancer d'autres sorts, mais il risque également de se compliquer l'existence. Un mage dont les PM tombent à zéro sera somnolent et ne fera plus rien de bon jusqu'à ce qu'il ait au moins partiellement récupéré. S'il descend sous le zéro, il doit trouver un endroit où se reposer pendant [10-RM] heures dans l'heure qui suit sous peine de perdre connaissance.



Les échecs critiques

Le système de règles classique, les échecs et réussites critiques sont souvent soumis à l'interprétation du Maître du Jeu. On assiste à un échec critique lorsque, lors d'un jet de dé pour tester une compétence, le résultat direct du dé est de 20. La magie étant relativement instable sur le Disque, on peut imaginer des Maîtres du Jeu pervers qui pousseraient le vice à considérer que toute réussite critique, dans le cadre de la magie, donnerait également lieu à un échec critique, les conséquences devenant de ce fait néfastes de part un usage trop réussi des flux de magie pure. Donnons-leur raison. Pour sauver la mise des ambitieux, considérons que tout résultat direct de 8 assure d'un succès dans l'action entreprise. Huit étant un chiffre hautement symbolique. Récapitulons.

Les règles du test ne changent pas beaucoup. Un résultat strictement inférieur au score de test

engendre un échec. Un résultat strictement supérieur, un succès. Si le dé donne 1 ou 20, c'est un échec critique. Si le dé donne 8, c'est un succès, quel que soit le résultat final.

La table suivante doit être utilisée lorsque les jeteurs de sorts du Disque-Monde réalisent un échec critique. Une fois de plus, il ne s'agit là que de directives plutôt que de règles. Le Maître peut en modifier les résultats en faisant appel au bon sens ou à l'impératif narratif. Lancez un dé à vingt faces.

D2	Descriptif de l'échec critique
0	
1-5	Le sort échoue lamentablement. Le lanceur s'inflige des dommages à lui-même si le sort avait pour but d'en causer à autrui, et tombe inconscient pour 2d6 heures dans tout autre cas.
6	Le sort produit l'effet inverse de ce qui était attendu.
7	Le sort prend effet sur une autre cible que celle initialement désignée. Ce peut être un compagnon du mage, s'il lui en reste.
8	Il ne se passe rien si ce n'est que le lanceur oublie son propre nom et se retrouve face au célèbre voile blanc s'il tente de s'en souvenir. Chaque jour, il devra tester sa mémoire croisée avec sa volonté pour tenter de s'en rappeler.
9	Le sort produit une série de petits éclairs lumineux et toute personne à proximité ressent comme un inquiétant frisson.
10	Le sort affecte quelqu'un d'autre ou quelque chose d'autre que la cible initiale.
11	Le sort échoue complètement, le lanceur écopant d'un point de dégât dû à un retour de flamme octarine.
12	Le sort échoue et assomme le lanceur qui ne peut agir pour les 1d6 prochains tours.
13	Le sort produit un son étrange et fait apparaître 1d6 boules de billard.
14	Le sort produit l'ombre de ce qui était envisagé, ainsi qu'une plume blanche.
15	Le sort produit une violente explosion qui carbonise les sourcils du lanceur, lui altère le teint, lui déchire ses vêtements et envoie son chapeau à 1d6 mètres. Sans autre dommage physique.
16	Le sort échoue et fait pousser les cheveux du lanceur d'1d4 mètres ainsi que ses doigts d'1d6 centimètres. L'effet se dissipe en 1d6 heures.

17 Rien ne se passe si ce n'est que le lanceur oublie le sort et devra réussir un test de mémoire par semaine pour réussir à s'en rappeler.

18 Le sort semble marcher normalement, mais ce n'est qu'une illusion. Jusqu'à ce qu'il le constate, le lanceur est évidemment persuadé qu'il a réussi.

19 Le sort réussi, mais de moitié. Toute donnée chiffrée est donc divisée par deux. De plus, le lanceur rêvera des Dimensions de la Basse-Fosse pendant 1d6 nuits et ne sera donc pas capable de trouver repos et réparation dans le sommeil pendant cette période.

20 Le sort échoue complètement et une créature des Dimensions de la Basse-Fosse se manifeste quelque part dans les environs. Cela peut être une apparition physique ou un contrôle mental du lanceur ou de l'un de ses proches.

En plus de tout ceci, à chaque fois qu'un lanceur de sort commet un échec critique, le Maître de Jeu doit secrètement lancer 1d6. Pour tout résultat de 1 ou de 6, le personnage aura attiré l'attention des créatures des Dimensions de la Basse-Fosse. Le résultat en sera quelques nuits agitées par de mauvais rêves, mais quelqu'un à qui cela arrive trop souvent risque de se retrouver dans de sales draps. Et peut-être pas les siens.

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 obligées d'avoir, disons, un crapaud, mais il est difficile de l'empêcher de se faire la malle ou de mourir. Dans le cas des vaudous, 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.

L'entraînement des sorcières



Les sorcières sont entraînées par d'autres sorcières, soit en ayant été délibérément choisies comme apprenties ou, dans des cas plus rares, en s'étant présentées spontanément et avec régularité si bien que la vieille sorcière aura accepté d'en endosser la responsabilité pour retrouver la paix. De toutes les manières, l'enseignante ne prendra sous son aile qu'une fille qui a du pouvoir en elle.

L'apprentissage des sorcières peut parfois sembler un peu gros aux non-initiés, mais une chose est certaine : toute sorcière qui y coupe doit avoir une sérieuse explication.

1. Les sorcières suivent des cours relatifs aux herbes médicinales, qui peuvent avoir une grande importance sur le Disque. Elles doivent donc posséder DM 2 minimum en Herboristerie et en Médecine. Il se peut que cette compétence soit encore mieux développée, mais la plupart se contentent

d'impressionner les gens et de compter avec l'effet placebo. Certaines pratiquent également l'hypnose de manière courante, même si son application à la médecine est encore relativement limitée. La chirurgie n'est par contre que très peu répandue. Les sorcières travaillent surtout sur les esprits et les herbes, mais certaines peuvent parfois faire preuve de talents cachés dans les cas les plus urgents (Premiers Soins à DM2). Il faut également savoir que les herbes des Monts du Bélier sont particulièrement efficaces en raison de leur forte teneur en magie. Certaines formules standardisées des sorcières peuvent avoir des effets impressionnants.

2. Les sorcières apprennent aussi la « Tétologie », à savoir : comment susciter le respect des non-sorcières et comment arriver à des résultats sans recourir à la vraie magie. L'apprentissage n'aboutit pas toujours à des résultats probants. Au mieux, la jeune apprentie apprendra la Psychologie ainsi que quelques autres compétences associées. N'importe quelle sorcière un tant soit peu douée peut obtenir tout les renseignements possibles d'une personne qu'elle connaît bien, ce qui favorise bien sûr les compétences sociales. Elles s'y entendent également pour ce qui touche à leur environnement direct, les petits potins et l'histoire locale.
3. Pour parfaire ce tableau, une sorcière se doit de cultiver sa réputation. Elle peut être bonne ou mauvaise, mais le plus souvent un mélange des deux. La chose la plus importante est d'être connue. Peu importe le pourquoi.
4. Pour terminer, et certaines sorcières d'ajouter : « on s'en passe volontiers », on parlera de la sorcellerie. Les sorcières utilisent partiellement des sortilèges et des pouvoirs psychiques tels que la télépathie, la suggestion ou la télékinésie. Il peut même y avoir des pouvoirs psychiques sans sortilèges ou l'inverse. Il est nettement plus facile d'enseigner les sorts que les pouvoirs psychiques, car ils se pratiquent selon un certain schéma mental, avec une structure préétablie.

«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.



Quoi qu'en laissent apparaître les mécanismes du jeu, l'art des sorcières est subtil. Seules quelques privilégiées ou excentriques apprennent la technique de l'Emprunt, généralement à un bon niveau, et dont les effets secondaires peuvent être amusants et donc généralement évités. Bien que nombreuses soient celles qui menacent de transformer leur prochain en crapaud, les sorcières sont moins enclines à ce genre d'excès que les mages. Des sorcières comme Mémé Ciredutemps trouvent nettement plus amusant de *convaincre* les gens qu'ils sont des grenouilles. C'est typique de la sorcellerie : les sorcières jettent la plupart de leurs sorts sur les esprits et abusent de la personnification des objets. Elles n'aiment guère le feu, dont elles ne peuvent discerner l'esprit et n'apprécient pas beaucoup le fer, dont l'esprit est froid et acéré, au mieux. Les conditions météorologiques, d'un autre côté, ont des esprits et des personnalités distincts. Les sorts de sorcières qui affectent directement le physique d'un individu tendent à provenir de malédictions

détournées ou mal dirigées, plutôt que par goût de la dépense.

Les sorcières vaudou

On considère le vaudou comme une branche de la sorcellerie, mais c'en est une très différente. Le Maître du Jeu peut permettre à des personnages vaudou de modifier la liste des compétences mentionnées ci-dessus pour mieux correspondre à l'image qu'ils ont d'eux. Certaines (spécialement les plus méchantes), peuvent préférer les poisons aux herbes médicinales, la persuasion à la psychologie... Leurs sortilèges peuvent également être différents. Elles ne pratiquent quasiment jamais l'Emprunt, mais sont connues pour animer les morts.

Les noms des sortilèges

Les sorts du Disque-Monde se voient généralement affublés d'un nom intéressant et bizarre. Les sorts des mages le sont peut-être d'avantage, car les créateurs d'un sort 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 emprunter leurs ouvrages 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'Elévateur Sans Effort de Gindle. Les mages et les Maîtres du Jeu se doivent donc d'encourager l'invention de nouvelles dénominations intéressantes.

L'entraînement des mages

Toute personne cherchant à devenir mage doit avoir un don pour la magie et être alphabétisé. Lisez qu'elle doit disposer d'un score en Invocation de DM2 au moins et en Langue Maternelle de DM1 ou plus. Les étudiants en magie n'apprennent pas vraiment comment lancer des sortilèges utiles, même s'ils y arrivent

en travaillant dur, les premières années de l'apprentissage étant plutôt axées sur la théorie (la Thaumaturgie). Selon le collège qu'il se choisira, le mage peut développer des aptitudes particulières comme dans des compétences scientifiques (Herboristerie, Géographie, Minéralogie, Histoire (générale), Langues Etrangères (au choix), Médecine, Zoologie...).

La plupart des collèges, y compris ceux de l'Université Invisible, insistent sur l'apprentissage de l'ensorcellement du Bâton, vu que celui-ci sert parfois lors des cérémonies protocolaires. En partie pour préserver l'image du métier, en partie par nécessité. Un mage devrait avoir de très bonnes raisons pour y couper.

Les mages connaissent presque tous un sort de combat impliquant l'usage de la force, de manière ostensible et fonctionnant à distance. Le sort personnel est question d'image (Eclair, Créer du Feu ou Désintégrer sont des possibilités), et tous ne sont pas nécessairement doués. Un mage qui ne peut pas lancer un flux d'énergie pure ne sera pas respecté par ses collègues. Et de surcroît, ces sorts sont toujours utiles pour s'allumer une cigarette ou pour démontrer son statut à des non-mages. Seul un mage pacifiste ou bénéficiant de solides connaissances scientifiques peut se passer d'un tel sort.

Les mages et les pouvoirs psychiques

A partir du moment où on les accepte dans le jeu, les mages considéreront les pouvoirs psychiques comme des activités frivoles et secondaires. Ils préfèrent des sorts bien formels. L'Université Invisible reconnaît l'existence de tels pouvoirs, et leur accorde une chaire ainsi que des locaux, mais les membres de la faculté considèrent leur étude plus comme une distraction, plus comme on étudierait, disons, les bongos. Ou la physique appliquée.

Les petits talents

La grande majorité des petits talents magiques du Disque-Monde tendent à être très limités dans leur portée et dans un domaine précis. D'un autre côté, ils peuvent être très doués dans ce domaine précis et réussir quelque chose qui demanderait

des semaines de recherches à un mage compétent et diplômé.

Les prêtres et les druides



Certaines religions du Disque-Monde (mais pas toutes) prônent des doctrines métaphysiques complexes qui incluent l'apprentissage d'une certaine forme de magie. La plus grande part des minorités qui s'y impliquent en quête de pouvoir, toutefois, tendent à enseigner quelques sortilèges basiques ou disciplines psychiques en rapport avec leur divinité et aux applications strictement définies. L'exemple classique est celui du prêtre maléfique qui tente de retenir le héros barbare grâce à un sort de peur ou un éclair mental.

Les médiums

Voir le précédent chapitre sur les médiums du Disque-Monde.

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 shamans

Les shamans 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.

Les Hydrophobes (ou les Détesteurs) s'entraînent dès la naissance dans de l'eau déshydratée. En tant que personnages, ils doivent être construits autour d'une incroyable répugnance à 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 objets magiques

La magie dans le Disque-Monde et dans les Annales peut être emmagasinée dans des objets tout comme dans des sortilèges. Ces objets sont souvent créés par des mages ou des nains ingénieux ; et cette compétence ne nécessite pas toujours un don de mage (les ensorceleurs nains

sont rares ou inconnus), mais sûrement un bon niveau en artisanat. Cependant, des objets de grande puissance, uniques ou monumentaux demandent tout de même plus de recherche.



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 des voitures modernes dont les gens disent qu'elles le sont malgré leur mauvaise réputation. En fait, certains fonctionnent très bien pendant une décennie, 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 jouissant d'un peu de magie (l'utilisateur doit être capable de sentir le flux de magie qui en émane pour être à même de le diriger). Donc, sorcières et mages peuvent tous deux les utiliser mais les mages trouvent ce moyen de transport inconvenant et quelque peu... sorcier. Ils préfèrent donc aller à pied ou, pour épater la galerie, voler sur leurs bâtons. Les sorcières les trouvent bien pratiques dans le cadre de leurs activités rurales et passent donc outre les stéréotypes.

Un test en Invocation est nécessaire pour activer un balai. Le manque de pratique peut entraîner certains malus, tout comme la personnalité de certains balais. Une fois en vol, les lignes droites ou les tournants simples ne demandent guère de tests, mais certaines manœuvres peuvent exiger un test en Véhicules Extraordinaires (balais). Il est à noter que maintenir un balai en vol peut se révéler éreintant à la longue, et des tests en Corps peuvent donc être demandés après un certain laps de temps. En cas de perte de contrôle, l'utilisateur peut essayer, après s'être assuré d'une prise (Acrobaties), de rétablir le lien magique entre lui et son balai et donc réactiver le tout via un nouveau test en Invoquer. Un test en Véhicules Extraordinaires (balais) est de toute manière requis pour l'atterrissage. Un atterrissage manqué peut occasionner un point de dégât.

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

Un balai volant normal coûte jusqu'à 5 piastres morporkiennes (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 cher, 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.

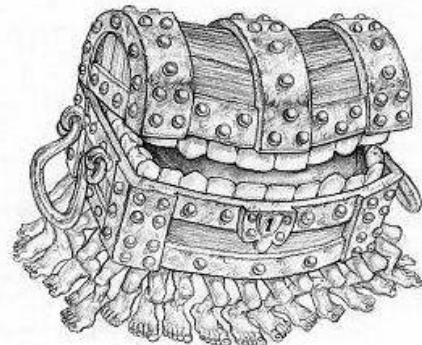
Le poirier savant

Ce bois doté d'une exceptionnelle capacité à la magie est le fruit d'une évolution subséquente aux Guerres Thaumaturgiques dans des régions qui furent fortement exposées à l'énergie magique et à la sourcellerie. Il est très prisé pour la construction des bâtons de mage, puisqu'il permet d'emmagasiner près de dix fois la magie 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 loyalement 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 d'eau lorsque celle-ci déborde. Pour une raison ou une autre (probablement à cause de la violence des duels magiques de l'époque), ils sont généralement de sale caractère. Le bois savant semble souvent mécontent d'être savant, mais prend plaisir à être méchant. On a épuisé presque tous les stocks de bois savant. S'il est encore fréquent d'en trouver dans l'Empire Agatéen, il semble qu'il n'y a plus moyen de trouver le moindre arbre de ce bois dans un rayon de cinq cent kilomètres autour de l'Université Invisible.

Le bagage agatéen



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 sa fatalité. 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 militaristes.

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 ailleurs 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 changer du tout au tout.

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 certain 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 économie dans les scénarios, comme des objets de quête que les personnages ne pourront garder.

Un test en Invocation sera de toutes façons nécessaire pour faire fonctionner un tel objet et les effets n'en seront que temporaires, ne persistant pas 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 en conséquence, comme un défaut de Malchance, par exemple.

Objets de magie courante et magie des imps

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 disposant d'une bonne compétence en Travail Du (technologie imp). Mais c'est autre chose que 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'objets abritant une série de petites créatures talentueuses, travailleuses et rapides, appelées des imps ont fait leur apparition. Les imps, ou diabolins, ne sont pas méchants, même s'ils ne sont pas sans rappeler des démons sentant le soufre et crachant le feu en miniature. Ils peuvent toutefois être 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 imps 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, juste pour l'image.

Les iconographes (« boîtes à images »)

Un iconographe contient un imp doué pour la peinture, ainsi qu'une bonne réserve de pots de peinture, un petit chevalet et un pinceau, tout comme des petites feuilles. Les imps sont des travailleurs rapides, capables de peindre une photo en une ou deux minutes si la lumière est bonne. La peinture prend alors quelques minutes pour sécher complètement. Ils ont une excellente mémoire et peuvent peindre une photo prise récemment à la demande. Ils passent leur tête par une petite ouverture dans la boîte pour signaler s'ils sont à court de peinture, en sachant qu'un bon stock permet à peu près 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 imp n'est pas chose aisée et ils peuvent voir à travers les illusions magiques, tout

comme on ne peut les contraindre à mentir et à peindre autre chose que ce qu'ils voient.

Les boîtes à images coûtent entre 1 et 5 piastres morporkiennes, selon la taille, la résistance, et un tas d'autres critères (dont le talent de peintre de l'imp, la moyenne étant une Compétence à 15). Le papier et la peinture pour chaque image coûtent à peu près deux sous. Une fois de plus, quelques appareils de haute qualité peuvent exiger un papier et de la peinture de qualité supérieure.

Les images animées sont possibles, mais depuis les événements des *Zinzins d'Olive-Oued*, elles ont été bannies d'Ankh-Morpork. Etant donné qu'en cette occasion, le Patricien, plusieurs personnalités de l'UI et les citoyens de la cité furent directement menacés, on peut être sûr que tout contrevenant sera sévèrement réprimandé.



Les montres

Lesimps des montres ont pour don de connaître toujours la bonne heure et de disposer d'une bonne voix. Lorsque la boîte est ouverte, ils annoncent l'heure, généralement de manière formelle. Le « mécanisme » de base coûte 50 sous, mais si le boîtier est finement travaillé, cela augmente considérablement le prix de la montre. A Ankh-Morpork, les montres de technologie classique coûtent aussi cher, mais sont nettement plus chères dans des cités moins civilisées. Elles sont alors principalement œuvres des nains.

Agendas personnels

Le dernier cri en matière de technologie imp. Ou du moins, c'est ce que disent les gens qui les vendent. Un agenda personnel est un petit boîtier que l'on peut glisser dans sa poche et qui contient un imp disposant d'un sens absolu du temps et une mémoire parfaite. Son travail est de rappeler à son propriétaire ses rendez-vous, et agit le reste du temps comme une montre, un calendrier, un journal intime et une source d'aphorismes moralisateurs. Les modèles les plus récents emploient desimps doués de précognition. Ils sont capables de rappeler des rendez-vous qui n'ont pas encore été pris. On a dit que les agendas personnels du Disque-Monde avaient quinze fonctions, dont dix servaient à s'excuser du fait que les cinq autres ne fonctionnaient 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. Pour illustration, Jingo est un agenda personnel qui a vraiment mal tourné.

Ils coûtent en moyenne 5 piastres. Un bon agenda personnel garde de la place pour de nouveaux ajouts technologiques.

L'enchantement dans les faits

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, un ciseau utilisé pour confectionner des poupées animées par magie depuis des années peut en venir à donner l'apparence de la vie à tout ce qu'il touche. Il s'agit cependant là d'un procédé imprévisible et incontrôlable. Eut égard à la nature du Disque, ce ciseau peut développer une certaine maîtrise du sort « Animer les Poupées », devenir extrêmement coupant ou s'adjuger une personnalité relativement critique sur le travail de son propriétaire. Ou encore sera-t-il capable de voler dans l'atelier à la recherche d'une bonne cachette lorsque l'on a le dos tourné. Mieux vaut toutefois dissuader les personnages envieux d'attendre qu'un objet devienne magique de cette manière, car cela risque de prendre du temps et n'est absolument pas garant de succès.

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 ces propriétés. Et bien que ce procédé n'ait pas grand chose de magique, il peut attribuer des pouvoirs magiques au dit objet.

Par exemple, une épée ayant battu le flanc de nombreux rois peut devenir une épée « royale ». Si ces rois étaient versés dans les cérémonies protocolaires, l'épée peut devenir aussi réfléchissante qu'un miroir et capter la lumière en produisant un petit « ting » audible. 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 trois par des mages (présumés) puissants. Il serait d'ailleurs étonnant dans ce cas que les gargouilles n'y soient pas animées et que le pont-levis ne se redresse pas tout seul (A noter aussi le cas de certains objets non-magiques de très bonne qualité qui ne demandent littéralement qu'à être utilisés. C'est particulièrement malheureux avec les armes).

Les vieux bâtons

Les bâtons de mages ont été décrits précédemment et le sort qui permet d'en créer est exposé plus loin. Les vieux bâtons sont les plus prisés, mais c'est surtout parce qu'ils appartiennent à des mages plus puissants. Dans de rares cas, il peut s'agir de poirier savant. Le problème est que les bourdons de mage doivent être officiellement donnés par leur ancien propriétaire pour être efficaces.

Il est toutefois possible pour un bâton de mage d'absorber une nouvelle magie par une exposition prolongée. Il peut s'agir de plus d'énergie, de nouveaux sorts ou encore d'un peu de la personnalité de leur ancien propriétaire. Les personnages qui veulent débiter avec de vieux

bourdons peuvent suivre les directives suivantes, si le Maître du Jeu le leur permet.

- Les sorts compris dans le bâton sont considérés comme connus de la même manière que par le mage qui le porte, mais ne peuvent être lancés qu'avec le bâton en mains.
- Certaines capacités peuvent être offertes au porteur, avec pour seule limitation de n'être actives que lorsque le mage porte le bourdon. Il peut s'agir d'un sens poussé de l'orientation, d'un sixième sens prévenant du danger, ce peut être aussi une chance accrue ou une meilleure réputation au sein d'un collège de mages (« toute personne qui porte un bâton comme celui-là mérite le respect »)...
- Les bourdons dotés d'une personnalité peuvent aussi jouer des tours au nouveau porteur, comme réduire ses capacités auditives en générant un bourdonnement permanent dans la tête du porteur, ou avertir continuellement des tueurs potentiels pour venger l'ancien porteur... Le bâton peut aussi refuser d'aider à la réalisation d'actes qui vont à l'encontre de sa philosophie, sans cependant pouvoir empêcher le mage d'en faire à sa tête.
- Certains bourdons sont particulièrement liés à leur propriétaire et ceux-ci ne peuvent donc être légués. Même si cela peut avoir des avantages, il y a aussi des inconvénients. Le mage peut souffrir de l'éloignement de son bâton et subir des dommages si son bourdon est brisé. Si les deux sont séparés, un sort de détection ou de communication peut être lancé sur le bâton ou le porteur pour localiser l'autre partie du duo. Le bâton a également tendance à refléter l'état de son propriétaire : il se refroidit s'il a froid, il se réchauffe s'il a chaud, il s'émousse s'il est malade... De manière générale, le propriétaire subit la moitié des dégâts infligés au bâton et si le bâton est détruit, le mage doit effectuer une série de tests pour rester en vie.

Le sort du bâton

Les bourdons de mages, si importants dans la culture magique du Disque-Monde, sont produits par un sortilège appelé le Sort du Bâton. C'est techniquement un Enchantement, bien qu'il soit pratiqué par de nombreux mages qui n'aient jamais attaché grande importance aux autres sorts de ce collègue.

Le bourdon d'un mage est quelque chose d'important. Toute personne touchée par le bâton d'un mage est touchée par le mage lui-même pour des raisons magiques et il s'agit donc de l'extension du bras du propriétaire, mais son rôle principal est de servir de réservoir d'énergie magique.

Par ailleurs, son importance symbolique est plus grande encore. Un mage ne peut utiliser qu'un bâton qu'il a lui-même enchanté, ou qui lui a été volontairement légué au cours 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 confection d'un nouveau. De ce fait, les mages considèrent leurs bâtons comme des marques d'appartenance à leur ordre mais aussi comme des extensions de leur ego disproportionné.

Les mages héritent de leur bâton, ou plus souvent reçoivent leur premier (qui peut être celui de toute une vie) en entrant dans un collège de magie, ou alors doivent-ils attendre d'avoir suffisamment d'expérience que pour lancer ce sort eux-mêmes. D'autres reçoivent leur bâton une fois diplômés. Rares sont ceux qui n'apprennent jamais ce sortilège, mais ceux-là sont considérés comme excentriques. Le sort est généralement lancé de manière cérémonieuse, entouré de ses supérieurs et professeurs. C'est généralement une partie importante des cérémonies d'accueil des universités.

Un bâton normal peut contenir jusqu'à deux fois l'addition du Pouvoir et de la compétence Invocation en points de magie au moment de son enchantement. Un bourdon de poirier savant peut contenir jusqu'à dix fois plus d'énergie. Les bourdons de métal, et d'octefer en particulier, sont toujours des cas à part, soumis au bon vouloir du Maître du Jeu. De vieux bâtons peuvent

également accroître leur capacité au fil du temps. L'énergie emmagasinée ne peut être utilisée que par le propriétaire actuel du bâton, qui doit être en contact physique avec lui au moment de l'utilisation.

Un bâton ayant épuisé une partie de sa charge se recharge au rythme suivant :

- Zone sans mana : pas de rechargement.
- Zone de faible mana : 1d6 points par semaine.
- Zone de mana normale : 1d6 points par jour.
- Zone de haute mana : 1d6 points par heure.
- Zone de très haute mana : 1d6 points par minute.

Recharger son bourdon dans une zone de très haute mana est toujours risqué et peut avoir des conséquences fâcheuses. De simples éclairs d'octarine à la possession du bâton par *quelque chose*. Les zones autres que de haute mana sont rares sur le Disque, mais sont mentionnées ici par soucis d'exhaustivité.

Un mage peut également transférer de ses propres points de magie dans son bâton pour peu qu'il réussisse un test en Invocation. De toutes les manières, lorsqu'un bâton est rechargé de cette façon, il est nécessaire de lancer un dé pour tester sa compétence en Invocation. En cas d'échec, le bâton acquiert un défaut. En cas d'échec critique, c'est un défaut majeur. Ces défauts peuvent être de nature simple (une odeur bizarre qui suit le bourdon, des pousses qu'il faut élaguer chaque semaine...), ou de nature caractérielle (le bâton refuse de travailler après dix heures, il se refuse à faire du mal à de petites créatures...). Les détails appartiennent au Maître du Jeu, mais doivent dépendre des circonstances. Les défauts acquis par un bâton de métal sont a fortiori plus déplaisants. Ils peuvent être drôles aussi, bien sûr, tout dépend de l'extrémité du bâton à laquelle on se situe. Et les traits de personnalité qu'il développe tendront à la malice, à l'infantilisme, au malsain ou encore au psychotique.

Un mage qui commence avec ce sortilège aura probablement déjà créé son propre bâton. Un mage qui a hérité d'un bâton n'a pas eu à le créer.

Coût d'incantation : 15

Pré-requis : Don en magie et entraînement de mage.

Matériel : Un bâton de bois ou de métal d'au moins cinq pieds de long (de cinq à sept, c'est mieux). Le bâton peut être décoré avec d'autres matériaux, par prétention ou excentricité.

Différents collèges de magie

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'une flèche.

L'Emprunt, décrit plus loin, 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 toutes façons 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 que 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 Invocation au double du prix normal.

Des personnages doués pour les enchantements et possédant une bonne Compétence en Travail Du (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. Etant 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 Travail Du

(couture) et en Invocation pour réaliser une petite poupée sur qui le sort prendra effet. La victime (mais aussi toute personne lui ressemblant) en subira alors les effets.

Les parchemins

Les parchemins magiques sont rares sur le Disque. Il reste possible d'en trouver, mais la plupart des mages trouvent lamentable de recourir à ses notes pendant que l'on utilise la magie.

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 bâtons

La façon d'utiliser ce sortilège est clairement définie plus haut.

Les pierres de pouvoir

Ce sort n'est généralement pas utilisé sur le Disque, le sort de Bâton remplissant plutôt ce rôle. Le principe en est le même, les pierres permettant d'emmagasiner de l'énergie magique pour la restituer à la demande au porteur. Les Maîtres du Jeu qui permettent l'usage de tels objets dans des pays reculés par des mages isolés doivent également rendre ces pierres relativement rares, autrement, elles se répandraient à travers le Disque en peu de temps.

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 *Soin 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 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 *Bénédictions* et les *Malédiction*s 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 nécromanciens

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 *Invoyer les Esprits* seront donc plutôt rares, et le bon esprit répondra rarement présent.

Sorts végétaux

Les sorts les moins puissants de ce collège 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 collège 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 collège 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 que de dresser une liste populeuse 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. Par la suite, un mode d'emploi à la création de nouveaux sorts sera exposé.

Le blocage magique (collège de protection et d'alarme)

Ces sortilèges sont 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 Invocation avec pour modificateur la Marge de Réussite de son adversaire. 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. Il coûte néanmoins un Point de Magie au lanceur par utilisation.

L'emprunt (collège animalier)

Ce sort est réservé aux sorcières. Toute sorcière formée normalement doit le connaître, même si toutes ne l'utilisent pas souvent (il peut être considéré comme un pré-requis pour devenir une sorcière comme tout sortilège jouant avec la conscience latente des objets ou des créatures. Certains sorts dérivés peuvent être utilisés par les mages, mais ceux-ci en voient difficilement l'intérêt ou le confort.

La sorcière projette son esprit dans celui d'un autre être vivant, se rendant capable d'utiliser les sens de son hôte, tout comme de le guider en des endroits qu'elle veut visiter. Toutefois, il ne s'agit pas d'un contrôle absolu. La sorcière doit garder à l'esprit que la créature ne se rend pas compte qu'un autre esprit occupe son cerveau, ou elle paniquerait sûrement si elle le savait.

Ce sort fonctionne le mieux avec des esprits simples, ne pensant qu'à peu de choses à la fois, comme ceux des lapins ou de petits oiseaux. Les carnivores sont un peu moins réceptifs, avec leur

esprit en pointe de flèche, alors que les êtres intelligents, dont l'esprit est un amalgame d'impulsions contradictoires, d'idées, de pensées et d'instincts, sont extrêmement complexes. Les communautés et les essaims, par exemple, sont considérés comme ayant un esprit commun et sont donc les plus difficiles à Emprunter. Car les humains ne pensent pas souvent à voler en tous sens alors qu'ils butinent les fleurs, façonnent le nid et couvent les œufs.

Pour que le sort fonctionne, il faut que l'animal que l'on souhaite emprunter soit visible dans un rayon de dix mètres par tranche de deux points dans la Compétence en Invocation du lanceur. Des malus peuvent être apportés au score à tester selon le type de cible :

- carnivore : -3
- créature magique non-intelligente : -2
- créature a un Attribut Esprit supérieur ou égal à 5 : -4
- créature partage un esprit commun (insectes sociaux...) : -10.

Quelle qu'elle soit, la cible peut tenter de résister à l'Emprunt de manière classique : en diminuant le score à tester de sa Résistance à la Magie. En cas d'échec, la créature aura été avertie de la tentative et le lanceur doit attendre au moins cinq minutes avant une nouvelle tentative sur la même cible. La façon de diriger sa cible est de placer des directives dans son esprit qu'elle considérera comme sa propre volonté. Chaque impulsion de ce type prend à peu près dix secondes pour être acceptée et demande un nouveau test en Invocation (sans malus). Un cas de réussite critique peut signifier que la créature s'abandonne totalement à son hôte, mais conservera en mouvement ses fonctions motrices. Imaginez qu'un oiseau en plein vol décide soudain de vous passer les commandes...En cas d'échec d'une tentative d'impulsion, le lanceur doit rester cinq minutes avant de tenter une nouvelle intrusion, ou quitter l'esprit de la cible. Des modificateurs peuvent être appliqués pour des impulsions particulièrement complexes ou n'entrant pas dans le mode de vie habituel de la cible (demander à un colibri Emprunté de ramasser une clé, par exemple, à un rat de porter un message en défiant le chat du quartier...).

Dans les cas où la cible se rend compte qu'elle est Empruntée, sa réaction dépendra du bon vouloir du Maître de Jeu. Il peut s'agir de réactions violentes à tendance auto destructrice. Certaines créatures s'arrêteront net, paralysées. Les créatures intelligentes paniqueront sûrement, se frapperont la tête contre le murs, croyant devenir folles. Certaines entameront peut-être un dialogue, mais c'est plutôt rare. Même sur le Disque, sentir une présence inconnue dans sa tête a de quoi faire peur. Certaines sorcières utiliseront ce sort en dernier recours contre un adversaire menaçant, Empruntant leur esprit, y semant le trouble sans cacher leur présence et se retirant aussi rapidement qu'elles étaient venues. Les créatures en mouvement rapide ou en vol devront alors tester leur Compétence en Acrobaties pour reprendre normalement le cours de leur mouvement, sous peine de se prendre les pattes les unes dans les autres, de s'arrêter de voler...

Deux tours de jeu après que le sort ait été lancé avec succès, le corps du lanceur tombe dans l'inconscience et les personnes qui n'y connaissent rien peuvent facilement confondre cet état avec la mort. C'est pourquoi Mémé Ciredutemps utilise souvent un panneau qu'elle tient fermement sur elle lorsqu'elle se lance dans un Emprunt. Panneau où il est écrit « Chuis pas morte ».

Lorsque le lanceur veut mettre un terme à son Emprunt, un nouveau test en Invocation est nécessaire, associé à un malus si la distance entre le corps d'Emprunt et celui du lanceur est grande (plus d'un kilomètre). Si c'est un échec, le lanceur peut retenter l'expérience toutes les cinq minutes, mais perdra un Point de Magie à chaque tentative. Le danger est réel de rester le prisonnier de l'esprit de la créature, devenant partie intégrante de son processus de pensée et de ses instincts. Certaines sorcières ne sont jamais revenues de leurs Emprunts, et continuent à hanter l'esprit d'un pauvre animal même après que leur corps charnel ait été détruit.

L'Emprunt est séduisant et peut provoquer une certaine dépendance, surtout auprès des personnes lassées de l'espèce humaine. Il est de coutume chez les sorcières de croire que certaines vieilles collègues vivent toujours sous la forme de petits oiseaux, ce qui explique sans doute

pourquoi toutes les sorcières ont un perchoir et sortent une soucoupe de lait en hiver.

Au retour dans son propre corps, la sorcière peut connaître un temps d'adaptation, surtout si elle est restée trop longtemps dans son corps d'Emprunt. Une sorcière peut rester sans mal en Emprunt un nombre de minutes égal au double de son Pouvoir. Après, elle peut conserver pendant 1d20 minutes de petites manies comme vouloir se lisser les oreilles pour un lapin, avoir faim en regardant une mouche pour les batraciens...

Utiliser l'Emprunt coûte trois points de magie plus un point par tranche de cinq minutes passées sous cette forme. Cinq secondes de concentration sont nécessaires pour incanter correctement.

Distorsion morphique (collège animalier et de contrôle corporel)

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). Les mages s'y réfèrent en parlant du *Résonateur Morphique de Stacklady*. Cela 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 des

malus au test d'Invocation. 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 Vie 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 donnera un bonus substantiel au mage ou à 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*.

Utiliser la Distorsion Morphique coûte quatre Points de Magie et demande un temps d'invocation de dix secondes. La métamorphose se prolonge d'une heure par Degré de Maîtrise en Incantation de la personne qui lance le sort (1 heure à DM1, 2 heures à DM2...).

Surprise incendiaire de Sautefosse (collège élémentaire du feu)

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.

Lancer ce sort coûte trois Points de Magie. Son effet dure une minute mais peut être maintenu par la dépense d'un PM supplémentaire par minute additionnelle. Dix secondes d'incantation sont nécessaires.

Boule de cristal (collège des enchantements)

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. Le temps d'incantation nécessaire est d'une minute, mais une fois enchantée, la boule conserve son énergie jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou fendue. Son coût de lancement est de dix Points de Magie.

Invoquer un imp technicien (collège des enchantements)

C'est un sortilège que l'on utilise dans le cadre de la fabrication des objets de technologie imp, comme les iconographes et les agendas personnels. Une variante est également utilisée pour créer des heurtoirs de porte parlants. Il invoquera un petit démon humanoïde (1 Point de

Vie, quelques centimètres de haut) aux compétences très spécifiques qui peut être appelé à remplir une fonction précise dans un objet trivial mais utile. Chaque type d'imp est invoqué par un sort différent, qui doit être appris séparément. Des objets différents peuvent faire appel aux mêmes types d'imps mais de manière générale, tout nouveau type d'objet demandera l'étude d'un nouveau sortilège. Bien entendu, il se peut aussi que les imps invoqués ne soient finalement pas aussi utiles ou appropriés que souhaité (voir l'exemple des agendas personnels). L'objet devra être créé au préalable, et protégé par les symboles de réclusion nécessaires, sans quoi l'imp retournera dans sa dimension de poche personnelle non sans une remarque sarcastique. Si tout se passe correctement, l'imp invoqué sera lié à l'objet presque indéfiniment, sauf s'il finit par se sauver ou par disparaître avec le temps.

Le coût en Points de Magie est de quatre pour chaque habileté distincte requise. Un imp doué en écriture, ayant une bonne voix et une excellente mémoire coûterait donc douze PM. A noter que les imps sont naturellement rapides et leur vitesse n'est donc pas une capacité spéciale. Le temps d'incantation est d'une minute.

Pré-requis : Le lanceur doit disposer d'un DM1 au minimum dans la compétence Travail Du (technique imp).

L'améliorateur d'Englebert (collège des sorts alimentaires)

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. Le coût en Points de Magie est plus élevé pour de plus grandes quantités.

Les effets qui demandent à être chiffrés sont augmentés de cent pour cent lorsque le sort est lancé (soit doublés dans un premier temps). Par Point de Magie additionnel investi, en plus d'un

éventuel modificateur dû à la quantité, une augmentation reste possible. Un point de plus accroîtra les effets de la nourriture de cinquante pour cent, un nouveau point accroîtra l'effet de vingt-cinq pour cent et tout autre point augmentera l'effet par tranche de dix pour cent. Si l'on dépense trois Points de Magie en plus du coût de lancement initial, les effets chiffrés seront donc de 175 pour cent supérieurs à la normale.

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.

Lancer *l'Améliorateur D'Englebert* coûte 1 Point de Magie et demande une incantation de dix secondes.

Suspendre le temps (collège des portails)

Pour jeter ce sort, le lanceur doit commencer son rituel peu avant le crépuscule, environ une heure, dépensant la première moitié des Points de Magie 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 Magie 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 est Connaissance de la 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, mais finiront par tomber au sol. Un sort ne peut être maintenu à l'intérieur s'il est lancé à l'extérieur, et vice versa.

Le coût en Points de Magie 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. Le coût est de cinq Points de Magie par tranche de cinq ans, à multiplier par le nombre de kilomètres couverts, arrondi au chiffre supérieur.

Le sort souffre également de pénalités dues à la surface couverte. On considère un malus de 1 par quart de kilomètre couvert. 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 agit comme malus sur le test d'Invocation.

Pré-requis : la puissance de ce sort est telle qu'il est nécessaire de disposer de quarante autres sorts avant d'être à même de lancer celui-ci.

Reporter un coup (collège des soins)

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. On ne peut lancer ce sort qu'un nombre de fois en suivant égal son Pouvoir divisé par deux, chaque tentative ayant bien entendu son propre coût d'invocation et de maintien. Le coût en Points de Magie de ce sort est de 1 point au lancer et de deux points par tranche d'une heure passée à le reporter.



Respirateur artificiel de Spolt (collège des soins).

Ce sort permet aux poumons du lanceur de fonctionner normalement lorsque celui-ci avait 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.

Son coût initial est de un point et le temps nécessaire à l'incantation est de cinq secondes.

Bouquet surprise 'Erinyas (collège des illusions et de la création).

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.

La durée normale de l'effet est de huit minutes, mais un Point de Magie additionnel double la période (et ainsi de suite). Le coût initial est de 1 Point de Magie.

Concentrateur magnifique de Fresnel (collège de l'illusion et de la création).

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 forme 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.

Le coût de lancement est de vingt Points de Magie et de deux PM supplémentaires par tranche de huit heures additionnelles.

Divination (collège du savoir)

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 dix Points de Magie, 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 malus. 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.

Une compétence en Astrologie est nécessaire à l'utilisation de la *Divination* sous cette forme. 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 subira un malus. 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 interprétée 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 ankhien coûte une piastre et nécessite un test en Connaissance de la 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 perplexes (« ...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 malus d'utilisation. 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. L'avenir se lit à (-2) et le passé à (-1).

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. Les possesseurs de ce sort doivent se choisir un plat favori pour pratiquer leur art. Toute tentative à base d'un autre plat subira des pénalités (de -1 à -3). La substance peut être cuisinée par le lanceur lui-même afin d'obtenir un bonus (+1), mais un test en Cuisine sera alors 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 octogramme 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 une pénalité de -1 à -3.

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 souler pour pouvoir incanter. A moins de bénéficier d'une résistance à l'alcool, le lanceur agira donc à -2 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'une pénalité de -1. Cette technique donne l'illusion de la véracité mathématique. Elle est très populaire auprès des mages érudits.

Retour mystique (collège des méta-sortilèges)

Ce sort est utilisé contre un sort de *Maléfice* dont le lanceur est la cible (il ne peut être utilisé pour aider autrui). Il utilise la puissance du *Maléfice* contre lui-même et ne peut donc être contré qu'à -5. Après avoir lancé ce sort, le lanceur doit agir de manière violente et auto-destructrice, comme en plongeant sa main dans le feu, par exemple. Le dommage est transmis à la poupée vaudou et celle-ci est détruite. 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. Le coût s'en

élève à quatre Points de Magie et l'incantation ne dure que deux secondes.

Octogramme (collège des méta-sortilèges)

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 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 sous son Corps et son Esprit divisés par deux $[(\text{Corps} + \text{Esprit})/2]$ avec 1d100. Si elle réussit, elle brise l'octogramme. Un octogramme est permanent jusqu'à ce qu'il soit brisé. Son coût est de dix Points de Magie par surface de trois mètres carrés protégée. Son temps d'incantation est de cinq secondes par surface de trois mètres carrés tracée.

Puiser dans le pouvoir narratif (collège des méta-sortilèges).

Un lanceur est capable de puiser des Points de Magie dans la trame du pouvoir narratif. Ce sort est généralement lancé avant un autre, réclamant beaucoup de Points de Magie, afin d'être capable de le lancer. Le nombre de Points de Magie du lanceur est accru de son score en Pouvoir additionné à son score en Esprit, avec les modificateurs suivants.

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 (25% des PM en plus). Par exemple, permettre au prince de sauver le royaume en éloignant sa promise.

Si le sort est utilisé pour faire avancer l'histoire de manière modérée, son effet est amélioré (50% des PM 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 (PM 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.

Le coût en Points de Magie est de deux points (qui ne peuvent être retranchés du total acquis). L'incantation dure cinq secondes.

Désillusion (collège du contrôle spirituel)

Ce sort place un fort sentiment de désillusion dans l'esprit de la cible, qui la forcera à agir à -5 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. L'incantation dure cinq secondes, le coût en Points de Magie est de 3 plus 2 points par heure supplémentaire. Le sort de base conserve son effet pendant une heure.

Hibernation de masse (collège du contrôle spirituel)

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, d'un empoisonnement, peuvent bénéficier d'un test à +2 sous leur Corps pour évacuer ce problème pendant leur sommeil (un test tous les cinq ans). Ce sort est souvent jeté sur de vastes endroits comme des châteaux, ce avec l'aide du sort *Puiser Dans Le Pouvoir Narratif*. 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 donc sa Résistance à la Magie qui sera testée. 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 (il doit être relancé). Son coût de base en Points de Magie est de 5 +5 par surface de 3x3 mètres +1 par tranche de dix années supplémentaires. L'incantation dure une minute.

Briser les barrières mentales (collège du contrôle spirituel)

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 auto-destructrices. La Résistance à la Magie de la cible est réduite d'un point en raison du caractère insidieux de l'attaque. Ce n'est d'ailleurs 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 Esprit sur 1d20 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.

Ce sort coûte trois Points de Magie au lanceur et nécessite deux secondes de temps d'incantation.

Manipulation narrative (collège du contrôle spirituel)

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 Observation) 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 malus plus ou moins conséquents. Voir cependant les réserves émises à propos de *Puiser Dans Le Pouvoir Narratif*.

La durée de ce sort est variable, mais ne peut excéder cinq minutes sans être maintenue. Le coût initial est de cinq Points de Magie et ajouter cinq minutes d'effet coûte trois points supplémentaires. Le temps d'incantation est de cinq secondes.

Gravitation personnelle d'Atavarr (collège du mouvement)

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 Acrobaties 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 mortel. 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.

Le sort dure cinq minutes et son incantation dure deux secondes. Il nécessite la perte de huit Points de Magie, un coût renouvelé pour prolonger l'effet de cinq minutes.

Point d'attraction de Quondum (collège du mouvement)

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 (estimation de Tour de Force à 15). Les objets au centre de la zone d'effet restent en suspens tandis que tout objet ou personne dans un rayon égal au Pouvoir en mètres du lanceur sont attirées. 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 dix secondes que dure le sortilège, les objets rassemblés au centre commencent à tomber en tas au sol. Ce sort peut avoir des usages multiples. Il est très efficace pour ranger sa chambre.

Le coût en Points de Magie est d'un point pour deux points en Tour de Force supplémentaires, ainsi qu'un coût identique pour être maintenu. Le temps d'incantation est de cinq secondes.

Le rite d'AshKente (collège nécromancien)

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 que 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 coût en Points de Magie est de 16, l'incantation dure huit minutes.

La boule de feu (collège élémentaire du 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 Acrobaties. 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 dépendent du Degré de Maîtrise du lanceur en Invocation. Lancez 1d6 et ajoutez un point par DM. Ce sort coûte deux Points de Magie et demande un temps d'incantation de 2 secondes. D'autres sorts offensifs peuvent être adaptés facilement sur ce schéma, comme l'*Eclair Octarin De Schmold*, la *Flèche Magique De Pounze* ou le *Choc Electrique De Machinchouette*.

Réorganisateur sismique de Herpetty (collège élémentaire de la terre)

Ce sortilège particulièrement puissant provoque un tremblement de terre localisé sur un point visible par le lanceur et atteignant une surface égale au Degré de Maîtrise du lanceur en Invocation multipliée par cinq en mètres. Le tremblement aura une amplitude suffisante que 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 Invisible, mais il y est fréquemment étudié.

Son lancement coûte 5 Points de Magie et l'incantation nécessite dix secondes.

Élévateur sans effort de Gindle (collège du mouvement)

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. Le coût en Points de Magie est de 2 plus 1 point par tranche de cinquante kilos supplémentaires soulevés en plus de son propre poids. L'incantation ne dure que cinq secondes.

Armure sans faille de Strachan (collège des protections et des alarmes)

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 dix secondes par Degré de Maîtrise en Invocation du lanceur (un DM3 permet de maintenir le sort pendant trente secondes) en dépensant un Point de Magie par tranche supplémentaire. Le contenu en air respirable de la sphère permet en règle générale au lanceur de tenir 1 heure avant de suffoquer. 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. Son coût de base en Points de Magie est de 3 et un

temps de cinq secondes est nécessaire à son lancement.

Lampe de poche fe Fistule (collège des illusions et de la création)

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 (+1 mètre par DM en Invocation). Très pratique pour les utilisateurs de magie, elle ne sert à rien pour les non-pratiquants, puisque sa lumière est octarine. Elle ne peut donc être vue que par des initiés. Le sort peut être maintenu. Son coût initial est d'un Point de Magie, +1 PM par tranche d'une minute additionnelle. L'incantation dure deux secondes.

Tour mineur de Libelly (collège des illusions et de la création)

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. Le coût de lancement est de 1 Point de Magie et le temps d'incantation est de deux secondes par tour. Chaque tour coûte bien entendu un Point de Magie.

Corde sans fin de Bugsby (collège des illusions et de la création)

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, qui coûte 2 Points de Magie et nécessite une incantation de 5 secondes. 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.

Force de héros barbare de Tanneran (collège du contrôle corporel)



Ce sortilège permet au magicien d'augmenter sa force physique pour un temps très limité (une dizaine de secondes). 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 deux Points de Magie par point qu'il souhaite ajouter dans sa Compétence en Tour de Force (jusqu'à un maximum de 20). L'effet du sort dure 10 secondes, et ne peut être prolongé (il doit être relancé). Le temps d'incantation est de 2 secondes. On peut imaginer des variantes de ce sortilège pour chaque Compétence...

Invisibilité imparfaite de Fifelon (collège du contrôle spirituel)

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. Lorsque l'on rencontre un groupe, la Résistance à la Magie à prendre en compte est celle de la personne la mieux dotée de ce point de vue. 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. Son coût de lancement est de trois Points de Magie et son temps d'incantation est de cinq secondes.

L'irrésistible rire de Tasha (collège du contrôle spirituel)

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 de rire, de se rouler par terre en se tenant les côtes et de pleurer de joie. Dans le cas d'un groupe, c'est la RM du personnage le plus doué qui doit être prise en compte. Le lanceur peut ainsi atteindre deux fois son Degré de Maîtrise en personnes (2-10). 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. Un test en Langue Etrangère (spécifique) peut être nécessaire au préalable. 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. Le coût de lancement du sort est de deux Points de Magie et son temps d'incantation est de cinq secondes (ou la durée de la blague). Le rire dure une minute et ne peut être prolongé que par une nouvelle incantation.

L'or éphémère de Natscha (collège des créations et des illusions)

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 fûtés 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. Le sort coûte 2 Points de Magie et son temps d'incantation est de deux secondes.

Ténèbres absolues de Guillibert (collège des créations et des illusions)

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 dix secondes (+10 secondes par PM 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 Défensif doublé en ce qui concerne les

attaques provenant de l'extérieur. Le temps d'incantation est de cinq secondes et le coût en Points de Magie est de 3 (+1 par tranche de dix secondes).

Dissipation de la magie de Herpès (collège ces méta-sortilèges)

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 Connaissance de la Magie (avec un bonus de 1 s'il possède lui-même le sort qu'il souhaite annuler). Une fois cela fait, la Résistance à la Magie du sort à annuler dépend du Degré de Maîtrise en Invocation du lanceur précédent. Un sort ayant été lancé par un lanceur au DM 3 aura une RM de 3. Une fois le sort annulé, ses effets se dissipent avec toutes les conséquences que cela entraîne. Le coût en Points de Magie est égal à la RM du sort en question +1. Le temps d'incantation est de deux minutes.

Mémorisation imparable de Rary (collège du contrôle spirituel)

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 a un pourcentage de chances égal à son Esprit x 5 sur 1d100 de se rappeler de quelque chose. Ce score passe à ESPx4 la semaine suivante, ESPx2 la troisième et ESP la quatrième. 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. La durée classique de ce sortilège est de 1 jour par Degré de Maîtrise

du lanceur. Il peut être prolongé en dépensant 1 PM par jour. Son coût initial est de 2 Points de Magie et son temps d'incantation est de 10 secondes. Il faut aussi pendant ce temps, dans le cas d'un livre, en feuilleter rapidement tout le contenu (au moins quelques dixièmes de secondes par page). Un gros livre constitue le maximum de mémorisation de ce sort, mais rien n'empêche d'en lancer plusieurs si l'on doit mémoriser une bibliothèque...

Echange géographique de Ludlum (collège des mouvements)

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. Un test en Mémoire peut être exigé par le Maître du Jeu si le lieu ne fait pas partie de ceux que le personnage fréquente souvent. 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'encastrerait... 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. Le coût de lancement d'un tel sortilège est de 10 secondes et son coût en Points de Magie est de 8.

Invocation de dragon noble (collège des créations et illusions)

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, et 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.

Créer ses propres sorts

La lecture de ce chapitre devrait permettre à ceux qui souhaitent créer leurs propres sortilèges de ne pas rencontrer de difficultés majeures. Il faut garder à l'esprit que la magie sur le Disque-Monde est puissante mais délicate à manier et qu'elle n'est généralement pas simple d'usage, dans le sens où tout ce qu'elle permet de faire entraîne forcément l'une ou l'autre complication. Les sortilèges doivent être avalisés par le Maître du Jeu avant de pouvoir être officiellement reconnus. Un sort est défini par un nom, comportant souvent celui de son inventeur, un effet, amplement décrit, une durée si nécessaire, un temps d'incantation nécessaire à son lancement et un coût en Points de Magie. On peut s'inspirer d'autres sortilèges tels que ceux rencontrés dans les univers classiques du jeu de rôle, mais les mages du Disque ne sont pas ceux

des autres mondes. Le petit aperçu des sortilèges décrits ci-dessus peut servir de base à d'autres sorts. Il suffit d'en changer le nom et les effets, d'adapter les coûts divers et les temps nécessaires pour en faire des sorts différents, avec l'aval du Maître.



Combien de sorts ?

Il n'y a théoriquement aucune limite au nombre de sorts qu'un mage ou tout autre lanceur peut connaître. N'ayant pas à les mémoriser, tout pratiquant peut en effet lancer au cours de son existence un nombre relativement élevé de sortilèges. La question se pose par contre en ce qui concerne les aventuriers débutants, qui en veulent toujours plus. On considérera qu'un mage débutant qui vient d'être créé dispose d'un nombre de sorts égal à son Esprit (1-10). Le Maître du Jeu suivra avec attention le choix de ses joueurs en la matière, les conseillera et n'hésitera pas à leur interdire l'accès à certains sorts si ceux-ci se révèlent trop puissants ou déséquilibrés par rapport à la partie.