

## Le Vieux Grimoire

*"[Simon Magus] fut soulevé en altitude, et tous le virent voler haut au-dessus de Rome et de ses temples et collines."*

*– Actes Apocryphes de Pierre*

*"Un miracle n'advient pas en contradiction avec la nature, mais en contradiction avec ce que nous connaissons de la nature"*

*- Saint Augustin*

### Magie non Mythique

Toute la magie ne provient pas du Mythe de Cthulhu. Une autre magie terrestre ou religieuse existe et est représentée dans Cthulhu An Mil par le Vieux Grimoire des sortilèges. Le Vieux Grimoire est le produit de siècles de tradition chamanique, de cultes religieux et de sorcellerie. Les mécanismes et les procédures de la magie non Mythique sont les mêmes que ceux de la magie du Mythe et les deux représentations du monde se recouvrent dans une certaine mesure. Par exemple beaucoup de sorts du Vieux Grimoire ont trait aux Limbes, une rationalisation humaine primitive de la demeure de Yog-Sothoth "entre les sphères".

### Le prêtre, la sorcière et le guérisseur

Les deux premières catégories ci-dessous sont des "professions" accessibles aux nouveaux aventuriers, voir le chapitre Système de Jeu. Les deux dernières sont la chasse gardée du gardien, pas des joueurs :

Les **guérisseurs** avaient un rôle bien établi dans la société rurale. Ils perpétuaient la croyance dans les esprits et les ancêtres et révéraient souvent une quelconque déesse de la fertilité (Shub-Niggurath par exemple).

Les **ermites** et les **prêtres "exorcistes"** utilisaient parfois la magie du Vieux Grimoire, quoique sous une apparence religieuse. Ou antireligieuse, en ce qui concerne les **hérétiques** !

Les **magi** étaient des pratiquants secrets de la "huitième discipline" après le Quadrivium et le Trivium, sous le patronage occulte d'un certain "roi des magiciens" (Tawil at'Umr l'avatar de Yog-Sothoth, voir Bestiaire).

Les **sorcières** et **sorciers** étaient des cultistes qui adoraient l'Homme Noir (probablement une forme de Nyarlathotep).

### Magus, Magi

En l'An Mil il restait très peu de pratiquants de la Vieille Magie. L'Eglise combattait les rituels et les croyances païens depuis des siècles et elle gagnait lentement la bataille. Les Mages, les sorcières et les guérisseurs de l'An Mil menaient une vie périlleuse en marge de la société : bien qu'ils ne fussent pas encore traqués ouvertement, ils étaient souvent craints et rejetés.

Les Mages par exemple constituaient une élite de hors-castes, bannis précisément en raison de leur connaissance de l'histoire occulte du monde, de leur magie et de leur familiarité avec les Vrais Noms des esprits et les Limbes.

### Le dilemme du gardien

Caparaçonner les aventuriers avec des pouvoirs magiques, pour ensuite introduire de plus grands obstacles du Mythe à surmonter est une philosophie de jeu décevante et sans issue : l'acquisition de pouvoirs magiques ou sacrés ne

devrait jamais être banale ou routinière. Un nouveau sort devrait seulement être alloué en récompense d'un exploit héroïque ou après une grande persévérance. Apprendre un sort d'une entité du Mythe peut même exiger le sacrifice d'un œil, d'un bras ou toute invalidité. Choisissez avec prudence le nouveau sort !

Le gardien doit bien réaliser que la poursuite des pouvoirs occultes peut mener les aventuriers à la folie, à l'exclusion et vers un destin funeste et prématuré.

### La compétence Occultisme

La compétence Occultisme est à la magie non Mythique du Vieux Grimoire et aux créatures des Limbes, ce que la compétence Mythe de Cthulhu est à la magie et aux monstres du Mythe. Tout signe d'utilisation de sorts et d'ingrédients du Vieux Grimoire nécessite un jet d'Occultisme. En réussissant, l'aventurier arrive à reconnaître l'événement occulte pour ce qu'il est (par exemple, des composants de sort étranges, des nimbes diffus, des bourrasques de vent, des animaux hurlant et sifflant, des voix murmurantes, etc.). La compétence Occultisme aide également à identifier les créatures des Limbes (voir Bestiaire) et les principaux textes occultes, et procure une connaissance des concepts d'astrologie et d'alchimie (arabes).

### Apprendre un sort d'une autre personne

Les sorts du Vieux Grimoire dépendent pour la plupart de la tradition orale. Pour apprendre un sort, le novice doit être instruit par une autre personne ou une entité connaissant ce sort.

Une personne connaissant un sort peut l'enseigner à une autre en y consacrant le plus clair de son temps. Lancez 1D100 chaque semaine, le résultat doit être inférieur ou égal à l'INT x3 du novice pour que le sort soit appris. Un tel apprentissage exige d'habitude que le novice subisse d'abord un rituel d'initiation, un simulacre de sa propre mort. Ce rituel implique d'être baptisé dans l'eau/la terre/le sang d'une victime sacrifiée, et de passer la nuit dans une pièce cachée/une tombe/un trou dans le sol/la clairière d'une forêt, pour y rencontrer ses démons personnels.

### Apprendre un sort d'un esprit

Un esprit, soit qu'il possède le novice, soit qu'il soit lié par lui, peut magiquement imprégner un sort dans l'esprit de son hôte, par le truchement d'une vision ou d'un rêve. Cette méthode est éprouvante et impose au novice un jet de Santé Mentale pour avoir "vu" ou "perçu" l'entité qu'il héberge en lui (utilisez les statistiques de perte de Santé Mentale de l'entité particulière). Le novice doit réussir un jet d'Idée pour retenir le sort.

## Lancer des sorts

Les sortilèges du Vieux Grimoire se présentent sous la forme suivante :

### BENEDICTION (Classe de compétences)<sup>1</sup>

Portée <sup>2</sup> : à portée de voix	Durée <sup>3</sup> : 1 jour
Coût <sup>4</sup> : 1 point de magie par 5% ajoutés aux compétences	
Perte de SAN <sup>5</sup> : 1	Table de Resistance <sup>6</sup> : oui

Bénédition augmente temporairement les chances de succès de la cible pour toutes les compétences de la classe spécifiée...<sup>7</sup>

Bénédition a une variante permanente avec un coût de 1 point de POU pour chaque augmentation de 5%...<sup>8</sup>

Voici les explications détaillées :

1. Chaque sort a un nom générique qui le distingue des autres. Ce nom est intentionnellement générique. Evitez de l'employer pendant le jeu. Remplacez-le par une appellation imprécise, poétique ou circonstancielle. Certains sorts sont suivis de précisions particulières entre parenthèses. Indiquer l'espèce, la substance ou la caractéristique particulière que le sort affecte.

- ❑ **Créature** : animaux spécifiques, créatures fabuleuses, esprits, etc.
- ❑ **Classe de compétences** : activité physique, communication, manipulation, perception, et réflexion.
- ❑ **Caractéristique** : force, constitution, intelligence, pouvoir, dextérité, et apparence. EN AUCUN CAS TAILLE OU EDUCATION !
- ❑ **Esprit** : fantômes, esprits de la nature, démons, Anciens, etc.
- ❑ **Substance** : effluves magique, invisible ou maléfique (par exemple poison, ennemi), substance naturelle, etc.

La spécialisation du sort doit être définie, avec l'accord du gardien, au moment où le sort est acquis. Par exemple, Trouver Portail est un sort différent de Trouver Or, mais les deux fonctionnent de la même manière. Connaître l'un de ces sorts ne permet pas de lancer les autres.

2. Les sorts ont quatre portées : au toucher, de voix, à vue ou infinie. La cible ou l'aire ciblée d'un sort doit être dans la portée pour que le sort prenne effet.

3. Le coût en points de magie d'un sort vaut pour la durée indiquée. Les durées standard sont : instantanée, 1 round, 1 jour et permanente. Lorsque c'est possible, doubler le coût de base double la durée, tripler le coût triple la durée, etc.

4. Tous les sorts exigent un temps de lancement - par défaut un seul round - et ils nécessitent aussi une dépense en points de magie ou de POU. Les sorts prennent effet à la fin du temps de lancement, après que tous les points de magie ou de POU exigés ont été sacrifiés. Le coût de certains sorts peut être augmenté afin d'amplifier leurs effets. Si le lanceur est distrait durant le lancement (par un événement perturbant, un grand bruit, un coup, etc.), il doit faire un jet d'Idée pour maintenir sa concentration. En cas d'échec, le sort n'a aucun effet et les points de magie ou de POU dépensés sont perdus.

5. La libération de forces magiques coûte en général des points de Santé Mentale, en nombre variable selon le sort.

Notez que les effets de nombreux sortilèges (pensez à *Atrophie d'un Membre* par exemple) peuvent coûter des points de Santé Mentale supplémentaires au lanceur, à la cible du sort ou aux témoins.

6. Pour les sorts "ciblés", confrontez les points de magie courants du lanceur à ceux de la cible sur la Table de Résistance pour savoir si l'attaque magique réussit (inutile si la cible est volontaire). En cas d'échec, le sort n'a aucun effet et les points de magie dépensés sont perdus. Notez que la cible du sort peut être le lanceur lui-même s'il le désire.

7. De même que le nom du sort, sa description est intentionnellement générique. Chaque sort devrait être modelé selon les circonstances. Le gardien et le joueur peuvent proposer des modifications ou ajouter des détails spécifiques. Les composants physiques d'un sort, comment ils sont acquis ou préparés, sont presque entièrement laissés à la discrétion du gardien. Voici une liste de composants courants :

- ❑ **Organique** : cendres, sang, os, cadavre, fleurs, chair, herbes, entrailles, liquides, petit animal, etc.
- ❑ **Minéral** : poussière d'or, granules de mercure, poudre, roche, salpêtre, eau salée, soufre, etc.
- ❑ **Manufacturés** : braser, disque de bronze, coupe de cuivre, sceau de plomb, monolithe, lignes peintes ou tracées, pipes, petite figurine, arrangements de pierres, boîtes en bois, etc.

Les signes occultes d'un sort sont laissés à la discrétion du gardien. Selon ses désirs, le lancement d'un sort peut produire des nimbos diffus, des bourrasques de vent, des hurlements et des sifflements d'animaux, des voix murmurantes, des gémissements effrayants, et ainsi de suite.

8. Beaucoup de sorts temporaires ont une variante permanente qui exige la dépense de points de POU au lieu de points de magie, et vice versa. Chaque variante doit être considérée comme un sort différent et doit être apprise séparément.

### Magie rituelle

D'ordinaire les sorts sont lancés par un seul lanceur en un seul round. Si un lanceur veut lancer un sort dont le coût en point de magie excède ses possibilités, il doit alors passer des heures supplémentaires en incantations. Il peut également joindre ses forces à celles d'autres lanceurs qui connaissent ce sort. Dans les deux cas nous parlons de magie "rituelle".

Les humains régénèrent naturellement les points de magie à raison d'un quart de leur POU toutes les 6 heures. Par conséquent, toutes les 6 heures supplémentaires passées en incantation augmentent effectivement les points de magie du lanceur - pas le POU ! - d'un quart de son POU. Par exemple, une sorcière de POU 12 récupère naturellement 3 points de magie toutes les 6 heures : elle peut lancer un sort coûtant 15 points en 6 heures en dépensant tous ses points de magie (12 + 3 = 15 points de magie temporaires). Les points de magie supplémentaires n'existent que pour le sort en cours de lancement et ne peuvent pas être utilisés à d'autres effets. Notez que les points de magie provisoires sont inutiles pour les sorts qui exigent une dépense de POU : la seule façon de lancer un sort avec un coût en

POU plus élevé que ce que le lanceur peut sacrifier, est de partager la dépense avec d'autres personnes.

Un groupe ou une foule de gens peut aider à actionner des sortilèges. Le lanceur est le point focal du groupe. Tous ceux qui connaissent le sort peuvent dépenser autant de points de magie ou de POU que désiré. Le reste du groupe peut faciliter l'incantation rituelle en faisant cercle autour des lanceurs, en chantant, en tenant des bougies, en brûlant de l'encens, etc. Un tel cercle peut aider à prévenir des interruptions. Chaque lanceur est soumis à un jet de Santé Mentale séparé et encourt la perte maximum de points de Santé Mentale associée au lancement du sort.

Comme les rituels prolongés sont plus susceptibles d'être interrompus, il est sage de les exécuter dans un endroit relativement calme, tel qu'une lointaine clairière au milieu des bois.

### Artefacts magiques

Les artefacts magiques sont des objets dans lesquels un ou plusieurs sortilèges ont été imprégnés grâce au sort *Enchanter*.

L'utilisation d'un artefact magique se conforme aux procédures et conditions habituelles de lancement des sorts. En particulier, le porteur de l'article doit dépenser des points de magie ou de POU et de Santé Mentale afin d'activer un sort.

Le sort de *Sceau* peut être utilisé pour créer les artefacts magiques étranges emprisonnant des esprits. De tels artefacts sont de facto "possédés" et disposent d'INT, de POU et d'une volonté propre. Pour utiliser les pouvoirs magiques des esprits captifs, le porteur doit négocier avec eux. Il n'y a aucune garantie que les esprits liés ne préféreront pas nuire au lanceur ou qu'ils n'aient en tête des machinations totalement extraterrestres.

---

## Le Vieux Grimoire

---

La liste de sorts du Vieux Grimoire de Cthulhu An Mil n'a pas la prétention d'être exhaustive. Beaucoup sont des variantes (non Mythiques) de sortilèges du Grimoire de L'Appel de Cthulhu. Le gardien est libre d'ajouter d'autres sorts non Mythiques à cette liste ou de créer de nouveaux sorts qui lui sembleraient adaptés.

### Caractéristiques/compétences

Bénédiction (Caractéristique)  
 Bénédiction (Classe de compétences)  
 Malédiction (Caractéristique)  
 Malédiction (Classe de compétences)

### Éléments

Brume  
 Clair de Lune  
 Lévitacion  
 Vents de Désolation

### Invocations/liens

Congédier (Esprit)  
 Contacter (Créature)  
 Désincarnation

Désincarnation (variante des Limbes)  
 Enchanter  
 Lien Gris  
 Lier (Créature)

### Métamorphose

Déformation  
 Devenir Spectral

### Perceptions

Augure  
 Ensorcellement  
 Fascination  
 Fureur  
 Œil du Démon  
 Oreille du Démon  
 Rendre Aveugle  
 Rendre Sourd  
 Trou de Mémoire  
 Trouver (Substance)

### Points de vie/points de magie/Santé Mentale

Empoisonner le Sang  
 Epuiser le Pouvoir  
 Exaltation  
 Flétrissement  
 Guérison  
 Rempart de Chair  
 Terreur  
 Transférer le Pouvoir

### Portails

Lucarne  
 Faille Temporelle  
 Portail  
 Portail des Limbes

### Protections

Bouclier  
 Sceau

---

## Les sorts

---

### AUGURE

Portée : infinie	Durée : instantanée
Coût : 4 points de magie	
Perte de SAN : 1D2	Table de Résistance : non

Ce sort - ou plutôt le gardien - accorde des visions du futur, si le lanceur est assez intelligent pour les comprendre. Les supports varient des entrailles animales aux baguettes divinatoires. Une vision peut surgir comme une manifestation brumeuse, un murmure de l'au-delà, une émotion écrasante ou une intuition soudaine.

Le gardien doit préparer la vision avec beaucoup de soin. En révéler trop peut facilement diminuer le sentiment de libre arbitre des joueurs et limiter le champ d'action du gardien. Réciproquement, en révéler trop peu est futile et frustrant. Une vision bien pesée au contraire, ajoutera aux

émotions et aux frayeurs du jeu lorsque le gardien mettra en scène des événements dont les joueurs *pensent* être corrélés à la vision.

De nombreux Magi croient qu'un augure est délivré par des messagers d'un autre monde *hors du temps*.

### BENEDICTION (Caractéristique)

Portée : de voix	Durée : permanente
Coût : autant de POU que de points de caractéristique restitués ou ajoutés	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

En cas de réussite, la cible gagne 1D3 points dans la caractéristique spécifiée. Un bon exemple est la Régénération d'un Membre (Bénédition CON) qui régénère un membre blessé ou mutilé.

Les sorts de Bénédition ont des variantes temporaires avec un coût en points de magie au lieu de POU. Les effets du sort durent une journée.

Une autre variante du sort Bénédition, connue de quelques entités des Limbes (voir Bestiaire), a un coût exprimé en points de la caractéristique plutôt que de POU.

### BENEDICTION (Classe de compétences)

Portée : de voix	Durée : 1 jour
Coût : 1 point de magie par 5% ajoutés aux compétences	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Bénédition augmente temporairement les chances de succès de la cible pour toutes les compétences de la classe spécifiée. Si la chance de succès de l'utilisateur est égale à zéro, la bénédiction ne peut pas l'améliorer.

Bénédition a une variante permanente avec un coût de 1 point de POU pour chaque augmentation de 5% de toutes les compétences de la classe spécifiée.

### BOUCLIER

Portée : à vue	Durée : jusqu'à destruction du Bouclier
Coût : 1 point de magie par point d'armure physique	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : non

Crée autour d'une zone donnée une protection dans les deux sens contre le passage de la matière et les attaques physiques. Un être matériel ne peut franchir le Bouclier qu'en confrontant avec succès sa FOR aux points de magie investis dans la protection. Plusieurs êtres ne peuvent pas combiner leurs FOR pour tenter de traverser. Les dommages (coups et projectiles) portés à des cibles de l'autre côté du Bouclier sont bloqués aussi s'ils ne parviennent pas à vaincre les points de magie du Bouclier sur la Table de Résistance. Tout franchissement réussi brise le sort.

La zone peut prendre des formes diverses, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des alignements de pierres dans un champ. La forme et la taille du Bouclier sont laissées à l'appréciation du Gardien. Bouclier peut également être lancé sur la surface d'un objet, pour le rendre plus solide par exemple.

### BRUME

Portée : à vue	Durée : 10 minutes
Coût : 1 point de magie par cube de 3x3x3 mètres	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Fait apparaître une brume pleine d'ombres directement devant le lanceur. Brume peut éteindre les petites lumières, comme celles des bougies, et seule la lumière la plus intense la pénètre. Dans la brume la vision est impossible, les sens du contact et de l'ouïe sont engourdis et l'air glacial émousse l'odorat. Après 10 minutes, la brume s'évapore sans laisser de trace.

On croit que la brume suinte directement depuis les Limbes et qu'elle cache parfois d'horribles choses (voir la Brume Sans Nom dans le Bestiaire).

### CLAIR DE LUNE

Portée : à vue	Durée : 10 minutes
Coût : 1 point de magie par cube de 3x3x3 mètres	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Crée dans la zone ciblée une lumière argentée équivalente à la pleine lune. Clair de Lune dissipe l'obscurité, les ombres et la brume pendant 10 minutes (même la brume spectrale invoquée par le sort Brume). Clair de Lune peut également révéler à un œil exercé le contour des créatures invisibles des Limbes (requiert un jet d'Occultisme).

### CONGEDIER (Esprit)

Portée : de voix	Durée : instantanée
Coût : autant de points de magie que nécessaire	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Renvoie un esprit désincarné de là où il vient, vraisemblablement dans les Limbes. Confronter les points de magie dépensés pour le Congédiement avec ceux de la cible sur la Table de Résistance. Ceci représente la chance que le renvoi réussisse.

### CONTACTER (Créature)

Portée : infinie	Durée : jusqu'à l'apparition de la créature
Coût : 1 point de magie par point de magie de la créature	
Perte de SAN : 1D3	Table de Résistance : non

Fait venir une créature spécifique. Le contacté peut ne pas apparaître avant une heure ou un jour, voire plus : le lanceur ignore quand et doit attendre. Les entités vivant à proximité marchent, nagent ou volent jusqu'au lieu où a été lancé le sortilège. Les choses venant d'autres dimensions se matérialisent ou viennent d'une manière caractéristique. Le sort attire des représentants aléatoires, en principe avec leurs propres motivations. Un individu spécifique peut être contacté, si le lanceur connaît son Vrai Nom (voir Bestiaire).

Une fois que le contacté s'est manifesté, il est libre de repartir. Le gardien peut faire apparaître plusieurs créatures, à condition que la somme de leurs points de magie soit inférieure à ceux dépensés par le lanceur.

Il n'y a aucune garantie qu'une entité contactée préférera discuter plutôt que dévorer le lanceur ou qu'elle n'aura pas un autre but totalement étranger à l'esprit.

## DEFORMATION

Portée : au toucher	Durée : permanente
Coût : 1 POU, 6 points de magie, plus 1 point de magie par point de TAI gagné ou perdu	
Perte de SAN : 2D6	Table de Résistance : oui

Déformation permet au lanceur de changer sa forme physique ou celle de sa cible. Une seule métamorphose est possible par lancement et l'effet est permanent jusqu'à ce que le sort soit lancé de nouveau.

La cible peut prendre n'importe quelle forme et apparence, tout en conservant ses aptitudes personnelles. La forme doit être charnelle, bien qu'elle puisse sembler être en pierre, en bois, en étoffe, etc. Une fois métamorphosée, la cible bénéficie des attributs corporels de cette nouvelle forme (mobilité, sens, etc.). Les FOR, CON, INT, POU et DEX de la cible ne changent jamais. Lorsqu'elle prend l'apparence d'une personne, l'APP de la cible devient celle de l'individu copié. Le lanceur ne peut donner à la cible qu'une forme qu'il connaît, ce qui limite sérieusement la précision de ce sort. Un gardien malveillant peut décider que Déformation n'est *jamais* précis et que par exemple une cible ne peut jamais récupérer sa forme originelle, ce qui pourrait induire une apparence modifiée, des problèmes de santé, des difformités mineures, etc.

## DESINCARNATION

Portée : au toucher	Durée : 1D6+3 heures
Coût : 15 points de magie	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Désincarnation arrache l'âme de la cible de son enveloppe matérielle. Tandis qu'il est désincarné, le corps de la cible demeure endormi. D'éventuelles pertes de Santé Mentale peuvent survenir des épreuves qui s'ensuivent.

Notez qu'un esprit désincarné peut lancer des attaques mentales. Ce sort peut également être lancé sur un sujet possédé, afin d'expulser un démon. Cependant, rien – excepté peut-être un sort de Congédiement - ne peut empêcher le démon libéré d'attaquer de nouveau mentalement la victime... ou le lanceur !

Désincarnation a une variante des Limbes qui envoie l'âme de la cible dans les Limbes pour la durée du sort.

## DEVENIR SPECTRAL

Portée : au toucher	Durée : permanente
Coût : 2 POU	
Perte de SAN : 3D6	Table de Résistance : oui

Ce sort peut cacher une cible aux yeux d'observateurs de notre monde en décalant son corps dans les Limbes. Les sens de la cible restent liés à notre plan matériel, mais tout est perçu comme si une brume froide entourait la cible. La cible spectrale peut se déplacer normalement. Effet méconnu de beaucoup d'utilisateurs, Devenir Spectral possède un danger inhérent : les créatures des Limbes peuvent sentir un corps spectral sitôt qu'il se déplace et l'attaquer mentalement ou magiquement.

Devenir Spectral a une variante temporaire qui dure 1 round par point de magie dépensé.

## EMPOISONNER LE SANG

Portée : au toucher	Durée : variable
Coût : 2 points de magie par jour "d'empoisonnement"	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Empoisonner le Sang expose la cible à un poison infectieux. Compter deux semaines de préparation. Les règles de la maladie s'appliquent en cas d'échec du jet de Résistance. Les symptômes débutent après une période d'incubation de 12 heures et infligent une perte de 1D3 points de vie par jour à la cible. La description des effets du sort est laissée à l'appréciation du gardien, mais pourrait ressembler aux symptômes réels d'un empoisonnement du sang : fièvres, frissons, sentiment de dépression, rougeurs, gangrène, etc.

## ENCHANTER

Portée : au toucher	Durée : permanente
Coût : 1 POU	
Perte de SAN : 1D4	Table de Résistance : oui

Enchante un accessoire ou un artefact avec un sort connu du lanceur. La cible est alors considérée comme "magique". Chaque Enchantement implique un sacrifice sanglant et au moins un jour de préparation.

L'utilisation d'un artefact magique se conforme aux procédures et conditions habituelles de lancement des sorts. En particulier, le porteur de l'article doit dépenser des points de magie ou de POU et de Santé Mentale afin d'activer un sort.

## ENSORCELLEMENT

Portée : de voix	Durée : 1 round
Coût : 8 points de magie	
Perte de SAN : 1D4	Table de Résistance : oui

La cible de l'Enfermement ne voit et n'entend que ce que le lanceur désire. Enfermement est dirigé sur une seule victime qui peut être menée à un destin funeste ou à sa propre destruction.

## EPUISE LE POUVOIR

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : 1D6 points de magie si la confrontation échoue	
Perte de SAN : 1D8	Table de Résistance : oui

Draine les points de magie de la cible. Si le lanceur gagne la confrontation de points de magie, alors la cible perd 1D6 points de magie et le lanceur les gagne. Si le lanceur ne vainc pas la cible, il perd 1D6 points de magie. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à discrétion du gardien.

Epuiser le Pouvoir peut également annuler une magie temporaire. Si le lanceur réussit à surmonter les points de magie investis dans le sort ciblé, il draine 1D6 points de magie du sortilège, affaiblissant ainsi ses effets.

## EXALTATION

Portée : de voix	Durée : instantanée
Coût : 12 points de magie par gain de 1D6 de SAN	
SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Exaltation inonde la cible d'un bien-être qui élève son âme. La sensation de bien-être procure à la cible des points de

Santé Mentale supplémentaires. Le sort peut être lancé sur une cible endormie, lui faisant goûter un merveilleux rêve. L'Exaltation dure 24 heures ou jusqu'à ce que les points de Santé Mentale accordés soient épuisés. Chaque lancement d'Exaltation peut annuler une folie temporaire ou à durée indéterminée.

## FAILLE TEMPORELLE

Portée : à vue	Durée : permanente
Coût : N points de POU pour $10^{(N-1)}$ année(s)	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Chaque Faille Temporelle est reliée à un seul autre moment dans l'avenir ou dans le passé. Une Faille peut prendre plusieurs apparences, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des pierres agencées selon un schéma particulier dans un champ. Traverser une Faille coûte un nombre de points de magie égal au POU dépensé pour la créer, ainsi qu'un point de Santé Mentale.

En cas de manque de points de magie pour compléter le voyage, le gardien peut décréter que le voyageur est perdu dans les Limbes, inconscient et vidé de ses points de magie. Les Failles permettent un voyage retour au même coût qu'un aller.

L'extrémité opposée d'une Faille devrait ressembler au point de départ. En général, n'importe qui ou n'importe quoi peut transiter par une Faille, quoique certaines aient été construites de sorte qu'un certain mot ou geste soit nécessaire pour activer la Faille.

Certains croient que les esprits peuvent s'infiltrer entre les deux extrémités d'une Faille et s'introduire dans notre monde.

Faille Temporelle a une variante temporaire qui disparaît après un passage. Cette variante exige une dépense de points de magie au lieu de POU.

Coût (POU/points de magie)	Distance (années)
1	jusqu'à 1
2	10
3	100
4	1000
5	10.000

et ainsi de suite : pour chaque point supplémentaire, ajoutez un autre zéro.

Il faut noter que les Erudits de l'An Mil croyaient que l'Histoire ne remontait pas plus loin que quelques milliers d'années. Ils pensaient que tout ce qui était au-delà appartenait aux Ages transcendants.

## FASCINATION

Portée : au toucher	Durée : jusqu'à perturbation de la transe
Coût : 2 points de magie	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Fascination force la cible à arrêter tout ce qu'elle faisait. Une cible fascinée ne peut pas attaquer pendant la durée du sort. Une cible fascinée est frappée d'incapacité jusqu'à ce qu'elle sorte de sa transe du fait de dommages physiques ou d'un événement du même ordre.

## FLETRISSEMENT

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : 1 point de magie par point de vie soustrait	
Perte de SAN : ½ Coût	Table de Résistance : oui

Le sort inflige des dommages à la cible. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à discrétion du gardien. Des variantes de ce sort peuvent brûler, écraser, exploser, affaiblir, balafrer, et ainsi de suite.

## FUREUR

Portée : au toucher	Durée : jusqu'à la mort de l'adversaire
Coût : 2 points de magie	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Fureur oblige le lanceur ou sa cible à combattre sans répit pour la durée de sort. La cible choisit toujours qui elle attaque, mais doit attaquer un ami si tous les ennemis ont été tués. Le sort augmente d'un le nombre d'attaques que la cible enragée peut effectuer par round. Le *berserk* ignore le choc que devrait entraîner une blessure grave et ne peut pas sombrer dans l'inconscience. Une blessure mortelle est toujours mortelle, mais le *berserk* attaque jusqu'à la fin du round de sa mort, distribuant les coups alors même qu'il est techniquement mort.

Une cible furieuse ne peut pas se défendre activement (esquiver ou parer) pendant la durée du sort.

Les sorciers connaissent parfois ce sort sous le nom de "La malédiction du Loup".

## GUERISON

Portée : au toucher	Durée : 1 semaine
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Guérison accélère la vitesse de rétablissement : trois points de vie par semaine de façon naturelle et six points par semaine avec Médecine. Le sort doit être relancé au bout d'une semaine pour prolonger son effet.

Chaque sort de Guérison peut soigner une maladie ou un empoisonnement.

## LEVITATION

Portée : à vue	Durée : 1D6 minutes
Coût : 1 point de magie par point de TAI lévité	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Lévitacion permet au lanceur ou à une cible de son choix de flotter lentement dans les airs. Le sort soulève la cible d'un peu plus d'un mètre de la terre ou du sol. En cas de chute d'une hauteur, la cible tombe au ralenti et s'arrête à environ un mètre de la terre. Chaque point de magie supplémentaire dépensé après que le lancement du sort permet à l'utilisateur de se déplacer, lui ou la cible, d'un mètre horizontalement ou verticalement.

La cible flotte au gré du lanceur, incapable d'empêcher le déplacement excepté en s'agrippant à une branche d'arbre ou à une amarre du même genre : dans ce cas, confrontez la FOR de la cible aux points de magie du lanceur (actuels plus ceux dépensés pour le sort). Si la cible gagne, le sort est rompu... et la cible tombe, naturellement.

**LIEN GRIS**

Portée : au toucher	Durée : jusqu'à décomposition
Coût : 8 points de magie	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : non

Une façon de créer un vampire incontrôlé. Un liquide rituel doit être aspergé au-dessus d'un cadavre. Le gardien détermine les ingrédients du liquide : il devrait être difficile de s'en procurer au moins une partie. Le cadavre est ensuite laissé à macérer. Au bout d'une semaine, le lanceur entonne l'incantation, après quoi le cadavre s'éveille. Il est presque entièrement dénué d'intelligence mais possède une volonté propre. Il n'est pas sous le contrôle de son créateur. La chose continue à se décomposer après sa création et, par la suite, se dégrade jusqu'à pourrissement total. Sinon le cadavre réanimé est identique au vampire du Bestiaire.

**LIER (Créature)**

Portée : de voix	Durée : jusqu'à accomplissement de l'ordre
Coût : 1 point de magie	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Force une créature de l'espèce spécifiée à obéir à un ordre unique. Une fois liée, la cible doit obéir au commandement du lanceur, même s'il s'agit d'attaquer ses proches, après quoi elle est libérée.

L'ordre du lanceur doit être précis et limité dans le temps : "protège-moi pour toujours" n'est pas un ordre valable, mais "massacre ce sorcier" l'est. Les ordres peuvent être du type conduire quelqu'un quelque part, présider à une cérémonie ou se rendre à un endroit précis pour donner un avertissement - laissez libre cours à votre imagination.

En général, l'ordre donné à un monstre lié ne devrait pas comporter plus de mots que l'INT de la chose. D'une manière générale, considérez que la créature liée est toujours capable de comprendre le sens d'un ordre.

**LUCARNE**

Portée : à vue	Durée : 1 round
Coût : N points de POU pour 10 <sup>(N-1)</sup> année(s)	
Perte de SAN : 1D3	Table de Résistance : non

Crée une fenêtre magique qui s'ouvre sur le passé. Quand le sort est lancé, il doit être accordé sur un moment précis du passé en tenant compte de la date du lancement. On peut préciser, "800 ans dans le passé", mais pas "en 1125 avant Jésus Christ". Le sort montre le lieu d'où il est lancé (mais au moment indiqué dans le passé).

Le sort a des limitations évidentes : une scène donnée ne peut être regardée qu'une fois, car le temps s'écoule des deux côtés de la fenêtre, et le sort doit être accordé à un point où il se produit quelque chose d'intéressant.

Lucarne a un danger inhérent : tout être observé a une chance égale à POU-20 sur 1D100 de s'en rendre compte. Il pourrait alors lancer un sort par la fenêtre, y compris un sort qui pourrait faire surgir un monstre du côté de l'observateur. Pire encore, les Chiens de Tindalos pourraient repérer l'intrus.

**MALEDICTION (Caractéristique)**

Portée : de voix	Durée : permanente
Coût : 1D3 POU en cas d'échec de la confrontation	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Si le lanceur remporte la confrontation de points de magie, la cible perd alors 1D3 points de caractéristique et le lanceur gagne autant de POU. Si le lanceur échoue, il perd 1D3 POU. Les exemples sont Voler la Vie (Malédiction POU) qui fait vieillir et décrépiter la cible, Atrophie d'un Membre (Malédiction CON) qui fait s'atrophier et se dessécher des parties du corps et Lavage de Cerveau (Malédiction INT) qui détruit l'intelligence. De plus, la cible de tels sorts perd 0/1D3 points de Santé Mentale.

Malédiction POU peut aussi être utilisé pour annuler une magie permanente (par exemple une autre Malédiction, un Portail, etc.). Si le lanceur réussit à surmonter le POU investi dans le sort ciblé, il draine 1D3 POU du sortilège, affaiblissant ainsi ses effets.

Les sorts de Malédiction ont des variantes temporaires avec un coût en points de magie au lieu de POU. Les effets de ces sorts durent une journée.

Une autre variante du sort de Malédiction connue de quelques entités des Limbes (voir Bestiaire), a un coût et/ou un gain exprimés en points de la caractéristique plutôt qu'en POU.

**MALEDICTION (Classe de compétences)**

Portée : de voix	Durée : 1 jour
Coût : 1 point de magie par 5% soustraits aux compétences	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Malédiction diminue temporairement les chances de succès de la cible pour toutes les compétences de la classe spécifiée.

Malédiction a une variante permanente avec un coût de 1 point de POU pour chaque diminution de 5% de toutes les compétences de la classe spécifiée.

**ŒIL DU DEMON**

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Œil du Démon permet à la cible de tout voir comme étant deux fois plus proche.

Œil du Démon a une variante permanente coûtant 3 POU.

**OREILLE DU DEMON**

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Oreille du Démon permet à la cible de tout entendre comme étant deux fois plus proche. Plusieurs individus affectés par le sort peuvent chuchoter entre eux tant qu'ils restent à portée de vue.

Oreille du Démon a une variante permanente coûtant 3 POU.

## PORTAIL

Portée : à vue	Durée : permanente
Coût : N points de POU pour une distance $1,5 \times 10^{(N-1)}$ km	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Chaque Portail est relié à un seul autre lieu. Un Portail peut prendre plusieurs apparences, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des pierres agencées selon un schéma particulier dans un champ. Traverser un Portail coûte un nombre de points de magie égal au POU dépensé pour le créer, ainsi qu'un point de Santé Mentale.

En cas de manque de points de magie pour compléter le voyage, le gardien peut décréter que le voyageur est perdu dans les Limbes, inconscient et vidé de ses points de magie. Les Portails permettent un voyage retour au même coût qu'un aller.

L'extrémité opposée d'un Portail devrait ressembler au point de départ. En général, n'importe qui ou n'importe quoi peut transiter par un Portail, quoique certains aient été construits de sorte qu'un certain mot ou geste soit nécessaire pour activer le Portail.

Quelques magi croient que les esprits peuvent s'infiltrer entre les deux extrémités d'un Portail et s'introduire dans notre monde.

Portail a une variante temporaire qui disparaît après un passage. Cette variante exige une dépense de points de magie au lieu de POU.

Coût (POU/points de magie)	Distance (kilomètres)
1	jusqu'à 1,5
2	15
3	150
4	1500
5	15000

et ainsi de suite : pour chaque point supplémentaire, ajoutez un autre zéro.

Il faut noter que les Erudits de l'An Mil croyaient que la taille du Monde n'excédait pas quelques milliers de kilomètres. Ils pensaient que tout ce qui était au-delà appartenait aux Sphères transcendantes.

## PORTAIL DES LIMBES

Portée : à vue	Durée : permanente
Coût : 3 POU	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Un Portail des Limbes ne mène pas à un Portail de sortie, mais dans les Limbes (voir cette section). L'entrée dans cette dimension coûte 3 points de magie et 0/1D4 points de Santé Mentale. Aussi loin que le voyageur ose aller, luisent des diagrammes géométriques suspendus selon divers angles. Il est possible d'entrer dans ces structures - ce sont les Portails menant hors des Limbes et chacun coûte encore 3 points de magie par utilisation. Le gardien peut choisir vers où et à quand ils mènent.

Les Limbes coïncident avec beaucoup d'époques et d'espaces et sont habitées par des choses horribles. Les explorateurs qui ne connaissent pas les chemins à emprunter entre les diverses dimensions peuvent facilement se perdre.

Les Portails des Limbes ont un danger intrinsèque : ils fonctionnent dans les deux sens. Les horribles créatures

des Limbes peuvent découvrir l'existence d'un Portail et le traverser.

Portail des Limbes a une variante temporaire qui disparaît après un passage. Cette variante exige seulement une dépense de points de magie au lieu de POU.

## REMPART DE CHAIR

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : 1 point de magie par point de vie ajouté	
Perte de SAN : ½ Coût	Table de Résistance : oui

Le sort augmente les points de vie de la cible. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à la discrétion du gardien.

Rempart de Chair dure 24 heures ou jusqu'à ce que les points de vie accordés soient épuisés.

## RENDRE AVEUGLE

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Rendre Aveugle rend une cible simple temporairement aveugle. L'expérience coûte à la cible 0/1D4 points de Santé Mentale.

Le sort possède une variante permanente coûtant 3 POU.

## RENDRE SOURD

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Rendre Sourd rend une cible simple temporairement sourde. L'expérience coûte à la cible 0/1D4 points de Santé Mentale.

Le sort possède une variante permanente coûtant 3 POU.

## SCEAU

Portée : à vue	Durée : jusqu'à destruction du Sceau
Coût : 1 point de magie par point d'armure spirituelle	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : non

Crée autour d'une zone donnée une protection dans les deux sens contre le passage d'esprits (désincarnés ou non) et la plupart des sortilèges. Une entité *consciente* peut franchir le Sceau en confrontant avec succès ses points de magie à ceux investis dans la protection. Plusieurs esprits ne peuvent pas combiner leurs points de magie pour tenter de traverser. Seuls les Appels, Contacts et Invocations fonctionnent à travers un Sceau. Les autres sortilèges sont bloqués : confrontez les points de magie sur la Table de Résistance. Tout franchissement réussi brise le sort.

La zone peut prendre des formes diverses, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des alignements de pierres dans un champ. La forme et la taille du Sceau sont laissées à l'appréciation du Gardien. Sceau peut également être lancé sur la surface d'un objet, par exemple pour créer un de ces artefacts magiques étranges qui emprisonnent des esprits.

De tels artefacts sont de facto "possédés" et disposent d'INT, de POU et d'une volonté propre. Pour utiliser les pouvoirs magiques des esprits captifs, le porteur doit



négociier avec eux. Il n'y a aucune garantie que les esprits liés ne préféreront pas nuire au lanceur ou qu'ils n'aient en tête des machinations totalement extraterrestres.

## TERREUR

Portée : de voix	Durée : instantanée
Coût : 12 points de magie par perte de 1D6 de SAN	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Terreur saisit la cible d'une peur qui glace son âme. L'inattendue et soudaine sensation de frayeur coûte à la cible une perte de points de Santé Mentale et provoque l'arrêt de toute activité ou de sa concentration. Le sort peut être lancé sur une cible endormie, lui faisant subir un horrible cauchemar à la discrétion du gardien.

## TRANSFERER LE POUVOIR

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : autant de points de magie que désiré	
Perte de SAN : 1D8	Table de Résistance : oui

Transmet des points de magie à la cible. Si le lanceur gagne la confrontation de points de magie, alors la cible gagne 1D6 points de magie et le lanceur en perd autant. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à discrétion du gardien.

Transférer le Pouvoir peut également renforcer la magie temporaire. Si le lanceur réussit à surmonter les points de magie investis dans le sort ciblé, il confère 1D6 points de magie au sortilège, renforçant ainsi ses effets.

Transférer le Pouvoir dure 24 heures ou jusqu'à ce que les points de magie impartis soient épuisés.

## TROU DE MEMOIRE

Portée : de voix	Durée : permanente
Coût : 1D6 points de magie	
Perte de SAN : 1D2	Table de Résistance : oui

Trou de Mémoire empêche la cible de se rappeler un événement particulier. Si le lanceur remporte une confrontation de points de magie sur la Table de résistance, l'esprit de la cible est mentalement bloqué à l'égard d'un incident spécifique. Si l'incident était terrifiant, la victime peut ensuite avoir encore des cauchemars qui lui seraient vaguement liés. Si le sort échoue, le souvenir de l'événement en question est ravivé dans l'esprit de la cible. Le lanceur doit connaître l'événement spécifique à bloquer : il ne peut pas ordonner quelque chose de vague comme "oubliez ce que vous avez fait hier." Il doit, au contraire, citer un événement précis, comme "oubliez ce que vous avez été assailli par un monstre."

Ce sort ne peut pas annuler une perte de Santé Mentale ou à durée indéterminée.

## TROUVER (Substance)

Portée : à vue	Durée : 1 round
Coût : 1 point de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : non

Trouver permet de rendre des choses non visibles évidentes aux yeux du lanceur, comme Trouver des Choses Magiques, Trouver des Choses Invisibles (tel que le Signe de Voor et la Poudre d'Ibn-Ghazi) ou Trouver de

l'Or. Apercevoir ce que Trouver révèle peut très bien provoquer une perte de points de Santé Mentale supplémentaire.

## VENTS DE DESOLATION

Portée : à vue	Durée : 10 rounds
Coût : 10 points de magie pour chaque point de force éolienne (voir table)	
Perte de SAN : 1D8	Table de Résistance : non

Fait souffler les vents. Lancer ce sort en mer soulève des vagues qui se fracassent dans la direction choisie par le lanceur. Les vents poussent également les feux (feu de forêt par exemple) au gré du lanceur. Inutile de dire que les gens engloutis par de puissantes vagues ou piégés dans des tempêtes de feu disparaissent pour toujours.

Pour déterminer le coût du sort, considérez la différence entre la force souhaitée et celle du vent au moment du lancer. Ainsi, il "suffit" de 60 points de magie – et non pas 100 – pour obtenir une tempête à perte de vue, partant d'une bonne brise.

On croit que les Vents de Désolation soufflent des Limbes et transportent souvent des esprits enrégés en leur sein.

Force	Sur terre	En mer
Calme - petite brise (1-3)	Les feuilles bruissent	Vaguelettes
Jolie brise – bon frais (4-6)	Soulève la poussière, les branches bougent	Vagues, moutonnements
Grand frais- coup de vent (7-9)	Les arbres se balancent, dommages structureaux	Hautes vagues écumantes
Tempête – ouragan (10-12)	Arbres déracinés, dommages étendus	Mer blanche en furie

Les meilleurs vents pour naviguer sont des brises. Les grands frais peuvent faire tomber des humains moyens. Les tempêtes sont une grande menace pour les bateaux : une mauvaise manœuvre fera immédiatement chavirer le navire.

## Limbes

*"Il fut nécessaire de naviguer sur l'Océan qui entoure les pays, de laisser le soleil et les étoiles derrière nous, de s'enfoncer dans le chaos et enfin de passer dans une terre où il n'y avait nulle lumière et où l'obscurité régnait de toute éternité." - Livre VIII de l'histoire de Saxo.*

*"Et au-delà de cet abîme j'ai vu un lieu qui n'avait aucun firmament au-dessus et aucune terre ferme sous lui : il n'y avait pas d'eau, et pas d'oiseaux, mais c'était un endroit désert et horrible " - Livre d'Enoch, 17:12.*

Les Limbes (littéralement "frontière" ou "prison") représentent les interstices entre les sphères qui composent l'univers. Les Limbes ont de nombreux noms, selon chaque système de croyance, dont voici les plus courants : (le premier cercle de) l'Enfer, Hadès, le chaos ou Vide primordial, Sheol, Nilfheim, etc. Les Limbes sont une *extension hors du temps* de notre monde matériel, et bordent de nombreuses époques et lieux de notre monde. La Brume Sans Nom imprègne les Limbes, en faisant la "Terre sombre comme les ténèbres de l'ombre de la mort, et où il n'y a que confusion, et où la clarté est comme des ténèbres profondes", Job 10:22. La Brume Sans Nom est une entité "vivante" quoique inintelligente, qui pourrait avoir à l'origine engendré Yog-Sothoth.

Les Portails menant hors des Limbes apparaissent comme des formes géométriques luisantes, suspendues selon des angles étranges. Le gardien peut choisir vers où et à quand chacun mène.

### Le Sixième Sens

Les sens ordinaires sont inutiles dans les Limbes et position, durée et mouvement n'ont aucune signification, bien que des jets d'Occultisme réussis puissent fournir un sens *brumeux* de forme et de relation. Comme Lovecraft l'a écrit dans *A travers les portes de la clé d'argent*, "[Carter] ne possédait [...] ni forme ni position fixe, mais seulement de mobiles intuitions de forme et de position que lui communiquait son imagination perpétuellement mouvante."

Les créatures des Limbes - les esprits - sont dénués de substance et possèdent seulement des caractéristiques d'INT et de POU. Voir le Bestiaire pour plus de détails.

Chaque être produit une aura grossièrement proportionnelle à son POU, la "force de la personnalité", qui peut être perçue grâce à un jet d'Occultisme réussi comme une ombre vague, une forme brumeuse, une silhouette obscure, une onde, etc. Percevoir les créatures des Limbes grâce à ce "sixième sens", entraîne la perte de Santé Mentale prévue dans la description des créatures.

### L'Ultime abîme

Depuis les Limbes, l'Ultime Porte gardée par les Très Anciens et Tawil at'Umr, avatar de Yog-Sothoth - mène à l'Ultime abîme, le Vide Ultime qui est hors de tous les univers. L'Ultime abîme est *l'enfer* dans le sens primitif du mot : le *trou* ou le *lieu caché* de Yog-Sothoth.

Le Necronomicon dit que l'Abîme est hanté par des Anciens, des Vagabonds Dimensionnels et le Troupeau des tombes, et qu'il y a six cent quarante portes près desquelles ils montent la garde, attendant de "festoyer des âmes des morts". Notez qu'une de ces portes mène probablement aux Contrées du Rêve.

Il est conseillé au gardien de lire le récit de Lovecraft *A travers les portes de la clé d'argent* pour plus d'informations.

### Perte de Santé Mentale

Pénétrer dans les Limbes ou dans la Brume Sans Nom coûte 0/1D4 de Santé Mentale. Entrer dans l'Ultime abîme, pour apprendre que *l'illusion est l'unique réalité et que la substance est le grand imposteur* et pour assister à la dissolution de son *soi* en une *légion de soi*, coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

### Attaques et possession spirituelles

La plupart des esprits désincarnés possèdent naturellement des attaques spirituelles comme le sort Epuiser le Pouvoir ou l'une des variantes de Malédiction (dans notre plan matériel l'esprit peut être entr'aperçu griffant, enveloppant ou attaquant "physiquement" la cible). En général ces attaques épuisent les points de magie ou le POU de l'esprit et de sa cible.

- Si un esprit perd tous ses points de magie, il se dissout en moins d'un round et ne peut pas se reformer avant un jour.
- Si un esprit perd tout son POU, il est dissipé pour toujours.
- Si un humain perd tous ses points de magie, il sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'il ait régénéré au moins un point de magie.
- Si un humain perd tout son POU, soit il meurt, soit il devient un "légume" jusqu'à ce que son POU puisse être remonté, à la discrétion du gardien.

Dans les deux derniers cas l'esprit attaquant peut *posséder* la cible : un esprit possédant peut dominer l'identité de sa victime à volonté et ainsi utiliser son corps comme étant le sien (remplacer l'INT et le POU de la victime par ceux de l'esprit). Un esprit possédant peut uniquement être délogé par des attaques magiques (Epuiser le Pouvoir, Malédiction INT ou POU, Désincarnation, Congédier).

Le possédé peut être contraint d'accomplir certaines actions, comme fournir des informations, lancer des sorts, attaquer des innocents, etc., jusqu'à ce que l'esprit possédant relâche son emprise spirituelle.

### Qu'est-ce qu'un point de magie ?

La perte de points de magie peut laisser de faibles sensations émotionnelles (par exemple de la tristesse, de la torpeur et de l'anxiété). Le gardien inventif peut également associer la perte de POU à des hallucinations ou des visions cauchemardesques appropriées à la situation, qui laissent la cible désorientée, nerveuse, terrifiée ou avec des cheveux blancs.

---

## Livres du Mythe et autres

---

Quelques tomes de légendes mystérieuses qui étaient contemporains de l'An Mil sont décrits ci-dessous. Evidemment, il en circulait beaucoup plus que ce qui est mentionné ici. Les manuscrits se trouvaient d'habitude dans les bibliothèques des abbayes, où ils étaient traduits et copiés par des moines méticuleux et souvent imprudents.

**TUPSIMATI** - langue morte, auteur et trad. inconnus. Les Tables de la destinée de la mythologie mésopotamienne, supposées appartenir au Serpent babylonien Tiamat, alias le Grand Cthulhu. Les Tables sont prétendument plus anciennes que la Terre et d'un pouvoir formidable. On dit que deux copies presque inaccessibles existent sur terre. La rumeur répand que les Tables - parfois connues sous le nom de Clefs Très Anciennes - constituent la source unique la plus importante de nombreux textes plus tardifs du Mythe. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +20 % ; 75 semaines d'étude.

**AL AZIF** - en arabe, par Abd al-Azrad, env. 730 ap. JC. Format original inconnu mais de nombreuses versions du manuscrit circulaient parmi les érudits. Immense compendium sur presque chaque aspect du Mythe. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +18 % ; 68 semaines d'étude.

**NECRONOMICON** - en grec, trad. de l'Al Azif par Theodorus Philetas, env. 950 ap. JC. Des copies manuscrites ont circulé jusqu'en 1050, jusqu'à ce que le Patriarche Michel de Constantinople condamne le tome blasphématoire. De nombreuses copies ont été confisquées

et brûlées. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +17 % ; 68 semaines d'étude.

**PNAKOTICA** - en grec, auteur et trad. inconnus. Collection disparate d'histoires, de mythes et de légendes pré-humains. Version sur papyrus. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +17 % ; 60 semaines d'étude.

**CTHAAT AQUADINGEN** - en latin, auteur inconnu, env. 11e siècle ap. JC. Etude extrêmement rare sur les Profonds. Relié en peau humaine. Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; Mythe de Cthulhu +13 % ; 46 semaines d'étude.

**LES TROIS CODEX** - en latin, auteur et trad. inconnus, env. 400 ap. JC. Trois livres ("Livre lépreux", Codex Maleficium et Codex Dagonensis) au contenu similaire à celui du Cthaat Aquadingen. Chaque volume contient au moins un ensemble d'invocations et de protections des séries Sathlattaë. Utiliser les statistiques du Cthaat Aquadingen.

**LIBER IVONIS** - en latin, auteur Caius Phillipus Faber, 9e siècle ap. JC. Auteur original présumé : Eibon, sorcier d'Hyperborée. Versions manuscrites reliées. Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; Mythe de Cthulhu +13 % ; 36 semaines d'étude.

**RITES NOIRS** - en grec, par le haut prêtre égyptien Luveh-Keraphf, trad. inconnu. Rare traduction grecque de rouleaux de parchemin secrets concernant Bast et d'autres dieux égyptiens. Contient une note d'avertissement sur Nyarlathotep et le Pharaon Noir. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +11 % ; 41 semaines d'étude.

**RASUL AL-ALBARIN** - en arabe, par Ibn el-Badawi, env. 900 ap. JC. Livre traitant des Grands Anciens et de l'être Huitloxopetl. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +11 % ; 36 semaines d'étude.

**SAPIENTIA MAGLORUM** - en latin et en grec, par le mage-feu persan Ostanès. Volume rare contenant des rituels pour invoquer Hastur et Shub-Niggurath et une possible formule d'immortalité. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +10 % ; 40 semaines d'étude.

**LIVRE NOIR** - en latin, par Alsophocus d'Erongill, trad. inconnu, env. 200 ap. JC. Contient le secret du Trapézohédon Rutilant et l'appel de Cthulhu. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +10 % ; 37 semaines d'étude.

**CONFESSIONS DU MOINE FOU CLITHANUS** - en latin, par Clithanus, env. 400 ap. JC. Contient des formules pour appeler une Larve de Cthulhu, la renvoyer et se protéger contre sa colère. Explique également comment les prêtres slavoniques ont emprisonné un grand nombre de Larves. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +9 % ; 29 semaines d'étude.

**DAEMONOLORUM** - en latin, auteur inconnu, env. 200 ap. JC. Exposé d'une secte égyptienne qui croyait que ses dieux pouvaient prendre forme humaine. Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; Mythe de Cthulhu +8 % ; 28 semaines d'étude.

**REFLEXIONS** - en arabe, par l'érudit Ibn Shacabao. Conversations avec les Jinn (Anciens). Cité deux fois dans Al Azif ! Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; Mythe de Cthulhu +8 % ; 27 semaines d'étude.

**TESTAMENT DE CARNAMAGOS** - en grec, trad. par un moine anonyme, env. 935 ap. JC. Auteur original présumé : Carnamagos, oracle cimmérien. Testament des événements du passé et du futur et une invocation à

Quachil Uttaus. Le livre distordrait le déroulement du temps pour le lecteur. Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; Mythe de Cthulhu +6 % ; 23 semaines d'étude.

**CHANT D'YSTE** - en grec, trad. par les magiciens de Dirka. Entre autres choses, discours sur les entités adumbrali. Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; Mythe de Cthulhu +5 % ; 11 semaines d'étude.

**CABALE DE SABOTH** en hébreu, auteur ou auteurs inconnus, env. 100 av. JC. Livre ésotérique sur le mythe des "anges". Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; Mythe de Cthulhu +3 % ; 16 semaines d'étude.

**IERON EGYPTON** - en grec, auteur inconnu (Ieron d'Egypte ?), env. 200 ap. JC. Rouleaux de parchemin décrivant les rites effrayants du Peuple Ténébreux ; mentionne également le Pharaon Noir Nephren-Ka et les prodigieuses ruines "sur lesquelles le Soleil se lève". Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; Mythe de Cthulhu +2 % ; 6 semaines d'étude.

**RITUELS TOSCANS** - en latin, auteur inconnu. Rites du Grand Ancien Summamus. Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; Mythe de Cthulhu +2 % ; 3 semaines d'étude.

**PRAESIDIA FINIUM** - en latin, par Lollius Urbicus, 183 ap. JC. Rouleaux de parchemin relatant les événements mystérieux qui se sont déroulés pendant l'occupation romaine de la Bretagne, y compris le massacre d'un être ailé sans visage (plus de 50 soldats y ont aussi perdu la vie). Perte de Santé Mentale 1/1D2 ; Mythe de Cthulhu +1 % ; 2 semaines d'étude.

**KITAB AL-KIMYA** - en arabe, par Abu Musa Jabir ibn Hayyan (env. 750-803), également connu en Occident sous le nom de Geber. L'un des 22 monumentaux traités d'alchimie de Geber, "le livre de l'alchimie". Remarquable exemple de "galimatias". Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +3 % ; aucun sort.

**BEATUS METHODIVO** - en latin, attribué à saint Methodius d'Olympe, env. 300 ap. JC. Apocalypse prophétique relativement courte. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +2 % ; aucun sort.

**TABULA SMARAGDINA** - original araméen ou grec, auteur inconnu, env. 200 ap. JC. La "Tablette d'Emeraude" fait partie du Corpus Hermeticum, le texte alchimique central de l'Europe médiévale. Attribué à Hermès III le Grand. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +1 % ; aucun sort.

**LIVRES SIBYLLINS** - en latin, auteur inconnu. Compilation de prophéties de la sibylle cuméenne Amalthaea, qui proposa à Tarquinius Superbus, le dernier des sept rois de Rome, de lui vendre ces livres. La sibylle brûla les six premiers livres après qu'il a refusé de lui en payer le prix. Les trois derniers disparurent dans un incendie en 83 av. JC. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +1 % ; aucun sort.

**CANON EPISCOPI** - en latin, par Reginon de Prum, archevêque de Trèves. Extrait d'un guide de discipline ecclésiastique destiné aux évêques. Le Canon fait mention de femmes volantes, de cultes des sorcières et de sorcellerie. Sera utilisé dans les siècles suivants par les Inquisiteurs pour justifier leur impitoyable chasse aux sorcières. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +1 % ; aucun sort.