

Les Halfelings et la magie

Création: De Vos Yves

Relectures et adaptations: De Vos Marc et Droeven Pascal

Remerciements à Sébastien Boudaud pour sa patience digne des meilleurs Halfelings...

Même les Halfelings ont commencé petits...

Le chemin est caillouteux mais n'entame pas la peau épaisse et velue des pieds de **Pierrot Les Papilles**. Par contre, ses jambes donnent des signes de fatigue évidente : Pierrot a horreur de marcher surtout quand il a faim.

*Mais pourquoi n'y a-t-il pas de **magicien** chez moi, juste à côté de mon petit trou douillet. Je me demande si c'est encore loin. Voilà vingt minutes que je marche et le village de Chênehutte n'est toujours pas en vue! En plus, je vais rater la Grande Fête des Desserts de mon village... certainement la plus belle et surtout la meilleure du Moot. Maman aura probablement préparé des nectarines rôties au miel de lavande accompagnées d'un sorbet aux myrtilles des bois ou des petites gaufres caramélisées au sucre aromatisé à la guimauve... quoique, l'année passée, ses millefeuilles de framboises tièdes n'étaient pas mal du tout. Je n'ai jamais compris pourquoi elle n'en avait pas fait plus?.*

Pierrot Les Papilles refoule dans ses pensées gastronomiques l'angoisse qui lui coupe l'appétit. Il sort de sa besace sa pipe de terre cuite et tout en envoyant des petits ronds de fumée blanche dans l'air vif du matin, des pensées fébriles lui traversent l'esprit. En effet, aujourd'hui, c'est le Grand Jour, le Jour tant attendu, le Jour qui ne se présente qu'une seule fois l'an et qui revêt une importance toute particulière pour Pierrot. Il se rend à Chênehutte, là où réside le magicien **Moldo Salsepareille** qui choisira sans doute un apprenti cette année. Pendant la Grande Fête Annuelle des Desserts, Moldo posera une question et Pierrot devra y répondre correctement ou attendre l'année prochaine. Oh ! Bien sûr, il avait déjà essayé de s'initier à la **sorcellerie** à Talabheim auprès d'un sorcier Humain. Il fut recueilli par son cousin Halfeling, Léautaud Périgourdine, le tenancier d'une auberge réputée dans toute la cité : "le Brochet dodu". Mais le maître humain se moquait toujours de lui et le cloîtrait dans l'espace confiné de ses cuisines pour lui préparer sa nourriture... Lassé, désabusé, désespéré de son sort et poussé par la crainte des "Grands", il s'enfuit de Talabheim pour retourner dans son village natal du Moot.

Mais maintenant ça va changer et si jamais je dois encore préparer des plats et des desserts, ils seront tous magiques ou ils ne seront point..., dit-il en fronçant ses sourcils broussailleux.

Le livre des règles de Warhammer Jeu de Rôle est très clair quant aux compétences et spécificités des différentes races du Vieux Monde. Un humain, un nain ou un elfe ont chacun des carrières ou des aptitudes qui mettent leur race en valeur. Hélas, il faut remarquer que la race Halfeling ne présente pas beaucoup d'intérêt pour un joueur alors que force est de constater que ce peuple jouit d'un capital de sympathie hors du commun dans toute la littérature du médiéval fantastique : les livres de J.R.R. Tolkien en sont la preuve. En effet, l'Halfeling offre la possibilité d'incarner un petit personnage insignifiant mais qui recèle des aptitudes étranges et mystérieuses. Bien souvent cette race inoffensive est impliquée malgré elle dans des aventures et des campagnes de grande envergure. Lors de ces événements qui font la gloire de tous les héros de l'Empire, chaque humain, nain ou elfe a pu remarquer l'incroyable résistance à la magie et surtout au Chaos de ces petits hommes aux pieds velus et pourtant toujours soigneusement brossés. Le contraste entre leur physique et leur force mentale souligne le fait que ce peuple a quelque chose d'étrange et bénéficie "d'une bonne étoile" magique. A l'instar des Hauts-Elfes, l'Halfeling est un peuple rare et on aurait tort de le sous-estimer. Les pages qui suivent sont destinées à renforcer l'intérêt du joueur pour ce peuple et surtout à lui conférer plus de réalisme en ce qui concerne son rapport à la magie.

... après tout, même les Halfelings ont commencé petits.

Historique et civilisation

Une origine magique

Tout Halfeling aime avoir ses aises et ne pas être dérangé. Leur esprit casanier, terre à terre et foncièrement rêveur fait dire d'eux qu'ils sont insouciant voire même irresponsables. Aucun débat politique ne perturbe leurs nombreux repas, dîners et goûters. Sous le regard bienveillant de leurs magiciens protecteurs de village, petits et grands dorment paisiblement au fond de leurs trous cossus. Bien peu d'entre eux ont déjà été confrontés au chaos ou aux affres de la guerre que se livrent les humains. En quelque sorte, le peuple Halfeling incarne une belle utopie; celle de l'enfance éternelle, du bonheur de vivre et de la paix sociale. En toute chose et par rapport à n'importe quelle théorie, la neutralité des Halfelings demeure inébranlable.

Cette force d'esprit peut se comprendre si l'on remonte aux origines mêmes de leur civilisation. Lors du règne des Anciens Slanns et de leurs nombreuses expériences mystérieuses, peu à peu le chaos s'est installé. Les dieux du chaos sont parvenus à renverser la toute puissance technologique des Slanns et ont du même coup perverti l'âme et le corps de leurs plus grandioses créations que sont les elfes, nains et humains. Face à ce constat d'échec, les Slanns réagirent et imaginèrent une race qui soit la plus stable et la plus neutre possible. Bien vite, ils comprirent que la tâche à entreprendre serait longue et fastidieuse alors que le temps leur faisait cruellement défaut. Ainsi, lors de la période du déclin des Slanns, leur dernière expérience génétique a créé un être au mental irréprochable, doté d'un esprit équilibré et serein à savoir un petit humanoïde à l'esprit joyeux et à la maturité inachevée. Leurs créateurs avaient compris que les tentations, les pêchers et la convoitise, propices aux complots et à la discorde, sont un terreau fertile pour la propagation du chaos. En lançant leurs sortilèges de création, les Slanns ont réalisé un des plus remarquables paradoxes de la magie: engendrer magiquement un être qui repousse naturellement la magie et le chaos. L'Halfeling est né... Il sera toujours en retrait par rapport à la combativité des autres races mais sa force se situe au plus profond de lui même, en sa paix intérieure.

Hélas, la précipitation à laquelle les Slanns furent contraints, lors du désastre des portails (cf. Le Livre des Règles), les empêcha de toucher à la perfection et de mener l'expérience à son terme. Ainsi à l'heure actuelle, la résistance magique de cette race n'est plus que partielle. En effet, à l'origine, ces humanoïdes bénéficiaient d'une immunité totale à la magie quelle que soit sa source. Mais, malheureusement, elle s'est rapidement flétrie au cours du temps suite au résultat imparfait obtenu par les Slanns. D'ailleurs, au sein même de la race Halfeling, il en a résulté des disparités au niveau de la résistance au chaos. Une partie minoritaire de ce peuple est de *souche saine* et bénéficie d'une résistance accrue face aux mutations et effets chaotiques tandis que l'autre partie n'en est plus que faiblement protégée.

Cette immunité relative à la magie ne les empêche pourtant pas de la pratiquer et l'on peut observer ça et là des magiciens halfelings dans le Moot qui incantent d'étranges rituels ou fabriquent une foule de petits objets magiques. Cette magie répond aux attentes du peuple et correspond au profil psychologique de l'Halfeling. Son angoisse de la nourriture, sa paresse, sa bonne humeur quotidienne, son sens de la fête et de la famille, sa neutralité politique et idéologique, ses traditions immuables, sa peur de l'inconnu et des monstres, son honnêteté et sa naïveté proposent un lien étrange et unique par rapport à la magie. Au fil du temps les Halfelings ont élaboré un type de magie tout à fait particulier qui suit les principes fondamentaux que leurs ont légué les anciens Slanns.

Les aptitudes magiques des Halfelings

"Ne dites jamais immunité totale..."

Au détour des chemins de l'Empire, loin des centres de civilisation, de bien étranges créatures tendent une embuscade aux malheureux voyageurs qui passent sur leur territoire. Tout joueur qui fit l'expérience du sublime scénario L'Empire en Flamme connurent cette triste rencontre. Mais bien peu se doutait de ce qu'ils allaient contempler. L'horreur du chaos a touché ce qui semblait être son dernier fief inaccessible. En effet, quatre pauvres Halfelings furent l'objet d'une expérience des plus abjectes. Enfermé dans une cage, il vécut pendant des jours dans la promiscuité et sous l'exposition néfaste des rayonnements de la pierre distordante. Le résultat de l'expérience n'a pas de nom car jamais encore on n'avait vu un Halfeling mutant. Malgré la protection naturelle des Halfelings, le chaos a réussi à atteindre ce qui lui résiste le mieux et ce qui ne pouvait être atteint...

La paisible race Halfeling bénéficie d'un atout important. En effet, les Slanns, lors de la création des races qui vont peupler le Vieux Monde, ont accordé une immunité aux Halfelings face au danger du Chaos.

Résistance au chaos

On considère souvent l'Halfeling comme une "sous-race", au mieux créée par curiosité au pire par erreur. Certes, il ne cultive pas les qualités guerrières comme celles des Nains ou des Elfes tout simplement parce que les Slanns les destinaient sans doute à une autre tâche. Alors que le Chaos commençait à s'étendre sur le monde, cette race a hérité d'une puissante capacité à lui résister. A l'origine, elle était même insensible au pouvoir de ce dernier et aux mutations.

Rien n'est cependant longtemps immunisé à la puissance du Chaos et peu à peu le Changeur de toutes Choses anéantit l'oeuvre des Anciens Slanns.

En terme de jeu, on considère qu'un Halfeling sur six est de *souche saine* et dispose encore d'une résistance plus importante aux chaos. Pour déterminer si, lors de sa création, un PNJ (personnage non-joueur) est de souche saine, il suffit de lancer un D6. Par contre, tout PJ (personnage joueur) Halfeling fait d'office partie de ces rares individus étant donné qu'ils possèdent tous l'esprit d'aventure.

Note concernant l'origine saine: la race Halfeling est unie et dénuée de tout sentiment de castes au sein de leur peuple qui aboutirait à un clan d'élus. Suivant leur psychologie, il est inconcevable que les Halfelings de souche saine déconsidèrent ou dédaignent leurs condisciples de souche "non pure". Ainsi, d'une part les Halfelings de souche pure n'éprouvent aucun sentiment de supériorité et inversement ceux de souche non pure ne nourrissent aucun ressentiment. Grâce à leur esprit terre à terre, cette disparité n'est considérée que comme un simple fait et n'engendre aucune scission dans leur vie sociale. D'ailleurs, la plupart des représentants de cette race ne sont pas directement conscients de cette différence.

Cette aptitude se traduit par un bonus important des **40%** lors de tests suivants:

- tests de Contre Magie contre tous les sorts chaotiques et contre n'importe quel sort lancé par un personnage d'alignement chaotique,
- tests de Risque, d'Endurance et de Volonté pour résister aux effets chaotiques tels que les mutations (pierre distordante, ...), les maladies (peste de Nurgle, ...), les folies, envoûtements et autres corruptions de l'esprit dus spécifiquement au chaos.

Les Halfelings de souche non pure (PNJ) quant à eux ne bénéficient que d'un bonus de +20% face au chaos.

Sébastien: qu'entends-tu par test de risque ?

Résistance naturelle à la magie:

De plus, les aptitudes magiques des Halfelings (de souche saine ou non) leurs confèrent une résistance à la magie en général (c'est-à-dire celle d'essence non chaotique). Ainsi, il est très

résistant à l'endoctrinement et aux tentatives de corruption de son esprit ou de ses pensées, ce qui se traduit par un bonus permanent de 20% aux tests de Force Morale et de Contre Magie (non cumulable avec le bonus de la résistance au chaos).

Cette résistance à la magie et au chaos des Halfelings ne concerne pas les tests de CI pour la peur et la terreur causées par le chaos et les tests d'Int pour percer les illusions lancées par les sorciers Illusionnistes.

La magie Halfeling

Aspects généraux

Au sein des vallées du Moot se nichent de nombreux petits villages agricoles peuplés de paisibles fermiers, pâtres et artisans qui vaquent à leurs occupations quotidiennes et s'affairent aux préparatifs du prochain repas qui ne pourrait tarder. Non loin des grandes cuisines du village qui servent aux banquets festifs, il n'est pas rare de trouver un "trou à magicien" rempli d'un véritable capharnaüm d'objets en tout genre. On y reconnaît des marmites, chaudrons, couverts et outils mais aussi des glands, cailloux et autres pattes de lapin qui n'attireraient pas la moindre attention de la part d'un humain, elfe ou nain non averti. Il faut dire que ces objets, en tout point singulier, sont belle et bien magiques et façonnés par une magie qui ne ressemble à aucune autre.

Cette magie rurale, encore largement inconnue des sorciers humains, ne connaît pas l'écriture et serait considérée comme rudimentaire si l'on ne prenait pas la peine d'y regarder de plus près. En effet, aucun collège de magie Halfeling ou aucune structure instituée n'existent dans le Moot ou ailleurs dans le Vieux Monde. Seul le magicien de village détient les connaissances suffisantes à l'élaboration de phénomènes magiques et celles-ci lui ont été inculquées par son maître qui lui-même les détient de son propre maître et ainsi de suite... Etant donné le caractère ancestrale et autochtone de la magie Halfeling, elle n'a que peu évolué et ce depuis la nuit des temps. Seul le manque de nourriture (pas plus de quatre repas par jours), le froid, la faim ou la peur des monstres, comme les Trolls qui hantent les forêts et collines, les poussent à créer de nouveaux sorts ou de nouveaux objets magiques. En un certain sens, la magie Halfeling frôle le ridicule par rapport à la technicité et l'efficacité intellectuelle de la sorcellerie classique des humains. Les Halfelings n'ont généralement pas accès à la sorcellerie humaine car ils sont jugés inaptes à la carrière de sorcier. Dans la majeure partie des cas, ils s'occupent des cuisines de leur maître humain. Leur seul recours est de trouver un magicien de village dans le Moot ou dans une grande ville du Vieux Monde qui possède une forte communauté Halfeling comme Marienburg. Commence dès lors une longue recherche pour le jeune futur apprenti qui espère trouver un bon maître de village. Le fait qu'il n'existe pas de guildes, confréries, ni même de grimoires ou de parchemins confine la magie Halfeling dans une culture orale qui se transmet uniquement de bouches à oreilles d'Halfeling. La sorcellerie et la magie de bataille enseignées dans les académies humaines présentent donc un tout autre état d'esprit et d'autres performances que ne recherche pas la magie des Halfelings du Moot. Un rêveur, un songeur, un devin ou un sage Halfeling est bien plus un "magicien" au plein sens du terme qu'un sorcier ou un élémentaliste. Lancer une "Boule de feu" ou invoquer un élémental n'a aucun sens à ses yeux; par contre, créer un objet ou lancer un sort qui améliore le confort de son quotidien ou qui le protège contre les effets néfastes de la magie et du chaos correspond bien plus à ses souhaits et à sa psychologie.

La magie chez les Halfelings a donc ses domaines de prédilection et s'occupe particulièrement de tout ce qui touche, de près ou de loin, à la nourriture, aux récoltes, à la survie en milieu hostile, à la sauvegarde du bien-être de la famille et du clan contre toute agression magique et chaotique. En général, les magiciens de petit village sont peu performants et leurs pouvoirs de bien faible

puissance. Tout au plus, ils favorisent la pousse des carottes et la bonne croissance des petits pois... Nous ne traiterons ici que des aspects magiques relatifs au jeu de rôle proprement dit; mais il ne faut pas perdre de vue que le magicien de village peut créer une quantité impressionnante d'objets divers comme des cruches d'irrigation ou des choux de fertilité. On raconte à qui veut l'entendre que Jean La-Poule-au-Pot est passé maître en ce genre de créations et qu'il fait la réputation incontestée de Vertpaturâge, le bourg où il réside.

Les Objets Magiques Halfelings (dits "OMH") constituent un des plus grands atouts de leur magie et certains peuvent se révéler d'une puissance incalculable. En comparaison, il existe beaucoup moins de sorts et encore moins de rituels que d'objets magiques. Certains explorateurs du Vieux Monde parcourent le Moot à leur recherche mais jamais un Halfelings digne de son nom et de sa famille ne donnerait et surtout ne vendrait un tel présent sans qu'une confiance totale ne se soit établie. Le commerce de ces OMH constitue une hérésie et serait considéré comme une trahison envers le patrimoine halfeling.

Chaque habitant de village vient également consulter le magicien lorsqu'il se pose des questions... Les récoltes vont-elles être abondantes, les bébés et toute la petite marmaille sera-t-elle protégée des maladies, ou encore Cybèle Cordonbleu est-elle secrètement amoureuse de moi? Toutes ces questions trouvent une réponse auprès d'un magicien de village car ils sont détenteurs d'une faculté de prédiction rare et mystérieuse aux yeux des Halfelings eux-mêmes. Les rêves et les songes peuplent l'imaginaire des magiciens. Perpétuellement, ils perçoivent, au travers de la réalité du monde, des signes avant-coureurs de ce qui s'est ou de ce qui va se passer. Une grande partie de la magie Halfeling s'imprègne des rêves. Certains vieux sages se plongent parfois dans des rêves de plusieurs jours qui leurs permettent de réaliser de véritables prophéties. Le rêve constitue la matière même de leur magie. Il est le support de toutes les actions qu'ils peuvent entreprendre. En rêvant, un magicien retrouve toute sa quiétude et tout le calme qui lui est nécessaire afin d'accomplir des choses merveilleuses dans la vie réelle. Un magicien est capable de prédire des événements futurs ou de questionner le passé. Il s'agit d'une faculté naturellement magique qui caractérise la nature même des magiciens Halfelings et qui est au centre de leur relation aux phénomènes magiques du monde. C'est en rêvant que l'Halfeling se rapproche au plus près de l'utopie de la paix et du bonheur éternel.

Si la magie des Halfelings peut parfois prêter à sourire, elle peut également en ébahir plus d'un. Dans certaines circonstances désespérées, des héros de l'Empire ont déjà rapporté et consigné dans leurs mémoires des phénomènes magiques de très grandes puissances qui provenaient pourtant d'un simple petit Halfeling. En effet, cet être chétif recèle une force insoupçonnée qui peut se libérer de manière foudroyante au grand étonnement de tous. Les quelques rares Halfelings qui peuvent drainer une telle force ont recours à des rituels ancestraux qui ont protégé le Moot depuis sa création. Ce phénomène fut décrit comme le "*paradoxe du mystère de la nature secrète des Halfelings*" par le grand érudit de Nuln Eberard Elber dans un manuscrit du siècle passé et conservé à la bibliothèque du temple de Véréna. Généralement les magiciens ne confectionnent rien de plus important qu'une graine enchantée mais, en de rares occasions, ils sont le rempart ultime contre une attaque du Chaos. Encore largement inconnus et totalement insoupçonnés, ces rituels rarissimes et de haut niveau ne sont connus que d'une poignée de magiciens dont Ancien Hisme Coeurvaillant, électeur impérial, est le détenteur le plus charismatique.

LE MAGICIEN HALFELING

(Carrière exclusivement réservée aux Halfelings)

Description et psychologie

Le magicien Halfeling ne diffère pas énormément de ses autres congénères. Tout comme eux, il raffole des petites tartes sucrées avant d'entamer un repas plus copieux. Ses mains et ses pieds sont tout aussi velus et laineux. Chaussé de sandales, il parcourt les forêts, les rivières et bat la campagne toujours à la recherche des meilleurs composants pour ses futures OMH et ses prochains sorts. Rondouillard et ventripotent, il est en permanence affublé d'une simple toge de lin finement confectionnée et porte un grand chapeau pointu fortement vissé sur ses deux oreilles. Les grandes poches des ses vêtements laissent entrevoir une quantité impressionnante d'objets plus insolites les uns que les autres même pour ses compagnons habituels. Les magiciens affectionnent une longue barbe dans laquelle ils se prennent parfois les pieds. Seuls peut-être ses yeux trahissent une plus grande profondeur d'âme. Au fond de son regard, on peut percevoir une lueur reflétant ses rêves nocturnes. Toujours très loquace, le magicien de village s'enquiert de tous les petits et grands soucis de son voisinage. Il est souvent considéré comme le sage respecté du village et ses aptitudes de divination sont très souvent sollicitées et appréciées par le peuple. Bienveillant et gentil, il incarne l'exemple à suivre pour tout Halfeling qui veut faire honneur à sa famille. On vient le consulter, parfois depuis très loin, pour tout ce qui peut perturber une bonne digestion et il n'est pas rare qu'un village, ayant la chance d'abriter un magicien, produise des récoltes plus abondantes et de bien meilleure qualité. Son trou se loge au centre du village et abrite tout ce dont il a besoin pour l'exercice de son art. Bien souvent, il ne retrouve plus ses objets perdus quelque part au milieu de ses provisions.

Lorsque Mannslieb est complète et haute dans le ciel, il part et va rejoindre ses collègues magiciens à la Forêt de Saule-Rêve un lieu uniquement réservé aux enchanteurs Halfelings. Une gigantesque table est dressée au milieu d'une clairière consacrée pour l'événement. C'est le moment du grand banquet magique qui dure dit-on plusieurs jours et qui fait saliver le reste du Moot tout entier. Les magiciens profitent de l'occasion pour partager leurs connaissances et découvrir de nouveaux secrets qu'ils testeront dès leur retour.

Mais le chemin à parcourir est long avant d'entrer dans la clairière de Saule-Rêve pour un jeune Halfeling qui veut embrasser la difficile carrière de la magie et décide de devenir un rêveur, un songeur et peut-être plus tard un devin charismatique ou un sage vénéré par tout son peuple. Bien souvent, le petit Halfeling n'a même pas conscience qu'il pourrait accéder au titre de magicien et qu'il recèle en lui toutes les facultés oniriques nécessaires aux rêves et aux songes des enchanteurs. Il existe un moment privilégié pour la découverte de nouveaux talents mais rares sont ceux qui sont retenus comme apprenti. Lors de la Grande Fête Annuelle des Desserts à la gloire d'Esméralda, chaque village du Moot met les petits plats dans les grands et consacre tout son temps à la réalisation de pâtisseries douces et raffinées. conteurs, raconteurs, poètes et troubadours animent l'événement et chantent des louanges à la Gardienne du Foyer. Les poètes déclament leurs nouveaux textes et les raconteurs captivent l'attention du public émerveillé. Tous se décarcassent pour donner le meilleur d'eux-mêmes et les demandes en mariage des jeunes soupirants sont nombreuses. Les mères sont fières de leurs bambins et les hommes goûtent à grandes bouffées l'arôme parfumé de la nouvelle récolte de tabac. Au moment le plus opportun, le magicien monte sur l'estrade et sous les lampions fait taire toute l'assistance d'un geste de la main. C'est le seul moment de toute la journée où aucun bruit ne résonne car tout le monde sait que le magicien va peut-être choisir un nouvel apprenti. Les prétendants s'avancent alors la peur au ventre et certains avalent la *tarte de la dernière chance* pour se donner du courage. Les parents tremblent pour leurs fils et les petits frères et soeurs se cachent sous les jupons de leurs mamans. Le maître magicien, sérieux et solennel, pose une question à chacun des prétendants...

De leur réponse dépendra leur accession au rang d'apprenti. Dans son énigme, le magicien s'arrange toujours pour faire intervenir la notion de rêve. La capacité onirique du prétendant est la première

chose que recherche un magicien chez un apprenti. La pureté d'âme étant le meilleur gage pour réaliser de beaux rêves, plus le prétendant aura un imaginaire développé, plus il aura des chances d'être retenu comme nouvel apprenti. L'intelligence et la raison, talent prépondérant de la sorcellerie humaine, ne sont d'aucune utilité pour les rêves prémonitoires d'un magicien Halfeling.

L'apprentissage se déroulera de la manière la plus classique qui soit et le jour où le maître sent que son élève est suffisamment prêt, il réunit tout le village et l'honore officiellement du titre de Rêveur. Il s'agit d'un des moments les plus touchants de sa vie de magicien; la foule est en liesse et ses parents pleurent à chaudes larmes, la gorge nouée par l'émotion. La fête se termine par le moment le plus important lorsque le maître donne à son élève ses premiers osselets sacrés. Ces petits ossements seront son bien le plus précieux qu'il conservera soigneusement jusqu'à sa mort et qui lui serviront de support à presque toutes ses actions magiques.

Plan de carrière

La carrière de magicien Halfeling commence par celle d'apprenti et se poursuit par les 4 niveaux habituels appelés dans ce cas *Rêveur*, *Songeur*, *Devin* et *Sage*.

Le rêveur est le magicien de niveau 1 qui assiste son village dans l'exercice quotidien des activités agricoles. Ses rêves sont chargés de poésie mais il n'est pas encore capable de répondre précisément aux différents problèmes qui lui sont posés.

Le songeur devient plus sérieux, son regard plus profond inspire le respect et la confiance. Il est capable d'apporter de véritable information concernant le passé grâce à ses songes. Bon nombre de magiciens Halfelings dans le Moot sont de ce niveau.

Un devin acquiert une véritable reconnaissance dans le Moot. Ses prédictions permettent de questionner l'avenir et sa maîtrise des osselets sacrés lui donne la possibilité de créer des objets magiques de grand pouvoir. Il est un guide au charisme fort et une référence pour toute une région.

Lorsqu'un village reçoit le venue d'un sage, un honneur tout particulier envahit l'assistance. Rares sont les sages et vénéré est leur nom. Un simple regard permet de se rendre compte de sa présence onirique. Ses prophéties sont écoutées avec respect et la protection qu'il peut apporter pour le Moot tout entier en fait un être d'exception.

Carrière de base:

Plan de carrière – Apprenti magicien													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10			+10	+10	

Carrières avancées:

Plan de carrière - Rêveur													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10		+10			+10	+10	

Plan de carrière - Songeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+20	+10	+10	+20	+20	+10

Plan de carrière - Devin													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+30	+20	+20	+30	+30	+20

Plan de carrière - Sage													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+5	+30		+40	+20	+20	+30	+40	+30

Compétences - Apprenti

- Alphabétisation
- Agriculture (Voir Le Mootland)
- Incantations – Magie Halfeling, Mineure
- Identification des plantes
- Sixième Sens

Compétences - Rêveur

- Connaissances des plantes
- Divination
- Incantations – Magie Halfeling, Niveau 1
- Maîtrise des osselets sacrés, Niveau 1
- Sens de la magie

Compétences - Songeur

- Hypnotisme
- Identification des objets magiques
- Incantations – Magie Halfeling, Niveau 2
- Maîtrise des osselets sacrés, Niveau 2
- Rêverie Halfeling

Compétences - Devin

- Charisme
- Conscience de la magie
- Identification des Morts-Vivants
- Incantations – Magie Halfeling, Niveau 3
- Maîtrise des osselets sacrés, Niveau 3

Compétences - Sage

- Connaissance des démons
- Eloquence
- Identification des objets magiques
- Incantations – Magie Halfeling, Niveau 4
- Maîtrise des osselets sacrés, Niveau 4

Points de magie

Apprenti: + 1D4 PM

Rêveur, Songeur, Devin et Sage: + 2D4 PM

Remarque: le Rêveur doit obligatoirement maîtriser le rituel des Osselets Sacrés pour passer au niveau 2.

Dotations

Apprenti: pipe et tabac

Rêveur, Songeur, Devin et Sage: arme simple, osselets sacrés, toge Halfeling et chapeau pointu.

Débouchés

Apprenti: bateleur, herboriste, magnétiseur, prédicateur, raconteur, rêveur Halfeling

Rêveur, Songeur, Devin et Sage: magie Halfeling de niveau supérieur

Tout Halfeling qui a la possibilité de devenir un "apprenti alchimiste ou sorcier" selon la table des carrières de base des lettrés du Livre des Règles (p18) pourra choisir la voie de l'apprenti magicien Halfeling.

LES REVES DU MAGICIEN HALFELING

Le rêve proprement dit

Le rêve est une caractéristique intrinsèque du magicien Halfeling. Grâce aux rêves, il se rapproche au plus près de sa nature profonde. La nuit, dans l'alcôve de son petit trou, il retrouve le bien-être et le calme qui lui sont nécessaires à son épanouissement. Loin de l'activité journalière, son imaginaire nocturne le plonge dans une vision idéale et parfaite de la vie. Rêver le ressource et lui apporte la force d'affronter le monde et son lot quotidien de soucis. Peut-être l'utopie Halfeling n'existe-t-elle que dans son imagination? Mais l'univers qui l'habite nourrit ses actes et lui sert de repère lorsqu'il est confronté à des difficultés.

Récupération des points de magie

Peu à peu, lorsque le sommeil devient profond et tranquille, l'Halfeling entre en *Phase de Rêve*. C'est par celle-ci que le magicien Halfeling récupère ses points de magies dépensés pendant la journée. A ce stade, la quiétude est obligatoire afin de garantir le bon déroulement de son rêve. Généralement, l'Halfeling prend un copieux repas avant de se coucher. Sauter ce dîner, l'empêcherait de s'endormir calmement. Le maître de jeu peut décider que la récupération de ses points de magie ne sera que partielle si le magicien s'endort totalement à jeun.

Les points de magie sont récupérés au rythme de 20% de son Niveau de Pouvoir par heure de *Rêve*. Il faudra donc 5 heures ininterrompues de sommeil afin qu'il recouvre la totalité de ses points de magie. Au moindre réveil suite à des événements extérieurs tel qu'un bruit, une attaque, un réveil soudain par un personnage sa *Phase de Rêve* est brisée. Un rêve de moins de 5 heures (arrondi à l'inférieur) ne restaurera qu'une partie des PM proportionnelle à la durée (c'est-à-dire soit 20, 40, 60 ou 80 % du total). La *Phase de rêve* n'est rien d'autre qu'un sommeil commun à toutes les autres races mais les Halfelings ont pu exploiter leur don afin d'en extraire toute la puissance.

On notera que le maître peut décider que le magicien Halfeling ne pourra pas se mettre normalement en phase de rêve lors de circonstances particulières. Par exemple, s'il s'endort dans un lieu consacré au mal ou au chaos qui provoque aux personnages joueurs des cauchemars ou des troubles psychiques. Le magicien Halfeling ne pourra alors pas se mettre normalement en *Phase de Rêve* et ne récupérera pas sa force magique. Ces lieux maudits et peu rassurants n'apportent pas le

calme suffisant au magicien. Par exemple, il peut s'agir de plaines jonchées d'ossements, un sanctuaire dédié à Khaine, les Terres Incultes du Chaos... D'autre part, on peut considérer qu'un magicien subissant les symptômes de la folie Cauchemars (p. 86 du Livre des Règles) ne pourra plus jamais récupérer normalement ses points de magie jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

Trois autres moyens de récupération existent:

- la compétence Rêverie Halfeling (décrite ci-dessous),
- l'utilisation de l'objet magique Pipe et Tabac Halfeling (voir les Objets Magiques Halfeling),
- les moyens classiques de la sorcellerie liés à un objet magique (joyau de pouvoir, ...: voir le Livre des Règles).

Compétence Rêverie Halfeling

Cette compétence (à acquérir au niveau Songeur) permet au magicien Halfeling d'entrer volontairement en *Phase de Rêve Eveillé*, même en pleine journée, afin qu'il puisse régénérer sa force magique. Le magicien détermine à l'avance le nombre total de Points de Magie qu'il souhaite récupérer (sans dépasser son maximum) et lance 1D10 pour chaque point. La somme des D10 donne le temps en Tours de Jeu durant lequel il doit rêver. Pendant le rêve, l'Halfeling s'assied et garde les yeux grand ouverts. Il demeure totalement inconscient de son environnement et ne peut pas réagir même en cas d'attaque. Néanmoins, s'il est dérangé (bruit fort, coup, ...) il se réveillera comme toute personne qui émerge d'un sommeil profond. Dans ce dernier cas, il ne récupère aucun point de magie. Au sortir d'une rêverie totalement accomplie, il peut augmenter ses PM du nombre déterminé au début de la *Phase de Rêve Eveillé*.

Si le magicien Halfeling est incapable de rêver lors de son sommeil normal suite à des désordres psychiques induits par le chaos ou le mal (cf. ci-dessus), cette compétence permet néanmoins de forcer le rêve pour récupérer ses PM.

Alignement du magicien

S'il est évident qu'un Halfeling est toujours d'alignement neutre, il est impératif qu'il en soit ainsi. En effet, son bon équilibre moral garantit le bon exercice de ses rêves. S'il se trouve perturbé de quelle que manière que ce soit dans sa neutralité d'âme comme par la folie Dépersonnalisation (p85 du Livre des Règles) ou par les effets néfastes d'un objet magique, il ne pourra plus rentrer en phase de rêve durant son sommeil et, de fait, ne récupérera plus de Points de Magie jusqu'à ce qu'il retrouve la paix en son fort intérieur et revienne à la neutralité. Même la compétence Rêverie Halfeling (cf. ci-dessus) ne lui sera d'aucun recours. L'unique solution pour l'infortuné magicien Halfeling est alors l'utilisation des moyens de la sorcellerie classique (joyau de pouvoir...) ou de l'objet Pipe et Tabac Halfeling. Mais il devra être très prudent car il encourt dans ce cas la colère de ses pairs et le rejet de ses semblables si ceux-ci apprennent qu'un magicien pratiquant son art ne se comporte plus de manière neutre.

LES OBJETS MAGIQUES HALFELINGS

Les osselets sacrés

Tous le savoir de la confection magique des Halfelings est focalisé sur l'utilisation des osselets sacrés. Cette race ancestrale a développé un savoir magique propre. Cette maîtrise leurs est tout à fait spécifique et seuls quelques rares Halfelings privilégiés en ont accès.

La nature des osselets remontent aux origines même du développement de leur civilisation Halfeling. Leur création est emprunte de mystères. Ces osselets proviennent de petits animaux dont les Halfelings raffolent lors de leurs nombreux banquets : lièvre, lapin, pintade, caille, dindon, oie, poulet, ... Ils sont constitués de phalanges, vertèbres et côtes de 5 animaux différents. Chaque os est parfaitement nettoyé, conservé, poli et soigneusement sélectionné selon leur forme. Ils sont consacrés par le maître magicien et offerts à l'apprenti lorsque celui-ci atteint le niveau de Rêveur. Pour cela le maître utilise ses propres osselets lors d'un rituel d'initiation. Si, pour une raison ou une autre, le magicien perd ses osselets, il devra retourner auprès d'un de ses confrères dans le Moot ou trouver un autre magicien dans les communautés Halfelings de l'Empire. Celui-ci consacra de nouveaux osselets à l'aide des siens.

En permanence, le magicien dispose de ses osselets qu'il conserve dans un petit gobelet recouvert de cuir. Ces ossements sont le support de ses facultés de divination et servent également pendant la confection d'OMH et l'invocation d'un rituel. D'un geste rapide, il jette les osselets sur le sol ou à coté de l'objet qu'il désire créer. En quelques instants, les osselets semblent se magnétiser et irradient une faible lumière à peine perceptible. A ce moment, le magicien met en jeu ses facultés oniriques et canalise le lent mouvement des osselets. Cette action est appelée le *Rituel des Osselets Sacré* (voir le chapitre des "Sorts et rituels de la magie Halfeling")

Apprentissage des Objets Magiques Halfelings

Avant de pouvoir créer des Objets Magiques Halfelings, le personnage doit effectuer un apprentissage qui est spécifique et différent pour chaque objet.

En premier lieu, le personnage doit recevoir les explications d'un maître capable de créer l'objet en question. Ce professeur est indispensable car il n'existe pas de grimoires écrit en langue hermétique comme pour la sorcellerie. D'ailleurs, la langue hermétique Halfeling n'existe pas. Le moment privilégié de cet enseignement est bien entendu la grande réunion des magiciens de Saule-Rêve. Cet enseignement dure environ une à deux semaine par niveau d'OMH mais est laissé à l'appréciation du Maître du Jeu.

Il doit acquérir la compétence *Maîtrise des Osselets Sacrés* au niveau requis comme l'indique le plan de carrière.

Il doit connaître le rituel de base de niveau 1 "*Rituel des osselets sacrés*",

Tout comme un sort, il dépense des points d'expériences pour l'apprentissage de l'OMH.

Coût de l'apprentissage d'un OMH	
Niveau	Coût en PE
1	100
2	200
3	300
4	400

Les points d'expérience doivent être dépensés à chaque fois que le magicien Halfeling souhaite apprendre un nouvel OMH (comme un sorcier doit dépenser des PE pour apprendre un nouveau sort).

Création des Objets Magiques Halfelings

Le magicien entreprend de nombreuses recherches pour mettre la main sur les meilleurs composants qui lui seront indispensables à la création de ses OMH. Il doit ensuite lancer l'invocation du rituel de niveau 1 "Rituel des Osselets Sacrés" et dépenser les points de magie en fonction de l'objet désiré.

Il effectue ensuite un test de FM pour canaliser l'énergie magique qu'il insuffle aux osselets sacrés. La difficulté du test de FM dépend du niveau de l'OMH.

Test de FM pour la création de l'OMH	
Niveau	Modification *
1	+10%
2	normal
3	-10%
4	-20%

*: un résultat de 96-100 pour le jet naturel du D100 signifie toujours un échec.

En cas d'échec de ce test, les points de Magie sont dépensés et le ou les composants ne pourront pas être utilisés une seconde fois lors d'un nouveau rituel.

Les osselets sacrés ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par jour. Ainsi dès que le magicien Halfeling a tenté de créer un objet, leur pouvoir est désactivé jusqu'au prochain lever du soleil.

Si l'OMH a une durée d'effet permanente, comme les Sandales de Vigueur, le magicien devra dépenser, en plus de ces PM, un nombre de point d'expérience à chaque fois qu'il crée ce type d'objet car il investit une partie de son expérience et de son savoir dans la confection de genre d'OMH (cf. Liste des Objets Magiques Halfelings). Si le test de FM échoue le magicien ne perd seulement que ses PM et pas ses PE.

Liste des Objets Magiques Halfeling

Ces Objets Magiques Halfelings ne peuvent être créés que par des magiciens halfelings.

Pour rappel, jamais un Halfeling respectueux de ses traditions ne donnerait et surtout ne vendrait un OMH sans une confiance totale. Le commerce de ces OMH dans un but mercantile n'existe pas. En aucun cas, un Halfeling ne donnera un OMH à une personne en sachant qu'elle est d'alignement mauvais ou chaotique et fera tout, dans la mesure de ses moyens, pour récupérer des OMH volés ou acquis par mensonge. Le MJ devra être particulièrement vigilant si le magicien Halfeling ne montre pas suffisamment de respect par rapport à ces préceptes. Néanmoins, dans le cadre de l'aventure, le magicien pourra donner son appui aux personnages du groupe en leur procurant ses OMH surtout si le scénario le requiert comme par exemple lors de luttes contre le chaos ou le mal.

Chaque OMH est caractérisé par:

- **Niveau d'OMH:** niveau du magicien et de la compétence "Maîtrise des osselets"
- **Composant:** matériel nécessaire pour fabriquer l'objet. Tous les composants sont désintégrés lors de la fabrication (qu'elle soit réussie ou non) sauf si le composant est lui-même le futur objet magique. Néanmoins, un composant ne peut pas être réutilisé lors d'une seconde tentative si la première a échoué.
- **Point de Magie:** nombre de PM nécessaire pour créer l'OMH

- **Durée:** indique la durée pendant laquelle l'OMH reste magique. "Jusqu'à utilisation" signifie que l'objet ne peut être utilisé qu'une seule fois. "Permanent" signifie que l'OMH restera toujours magique. Dans ce dernier cas, il est noté le nombre de Points d'Expérience que le magicien doit dépenser à chaque fois qu'il crée ce type d'objet.

Niveau 1 d'OMH

Caillou Halfeling

Niveau d'OMH: 1

Composant: 1 caillou d'une roche calcaire et enrobé d'argile

Point de Magie: 5

Durée: jusqu'à utilisation

En lançant ce caillou, l'utilisateur crée une attaque magique constituée de plusieurs pierres dirigées vers une personne ou un groupe d'ennemis (maximum 1D3+1) situé à moins de 24 mètres. Le caillou Halfeling touche automatiquement sa cible et cause 1D3 points de BI sans tenir compte des protections et de l'endurance.

Fève de guérison

Niveau d'OMH: 1

Composant: une fève et une feuille de hêtre

Point de Magie: 4

Durée: jusqu'à utilisation

Tout personnage ingurgitant cette fève gagne 1D3 point BI à condition qu'elle ne soit que légèrement blessée. Cet OMH est donc sans effet si le personnage est sérieusement blessé ou a subi un impact critique.

Viande de Eberlo Main-Grasse

Niveau d'OMH: 1

Composant: 1 morceau de viande (0,2 kg) et une feuille de sauge

Point de Magie: 3

Durée: jusqu'à utilisation

Cette viande nourrit pour une journée entière un Halfeling. Un humain sera en convulsion et atteint de vomissement (s'il n'en mange que la moitié, il pourra donc effectuer 2 repas "normaux"). Elle a la particularité de ne pas être putrescible et peut donc être mangée plusieurs mois après sa création.

Eau miraculeuse

Niveau d'OMH: 1

Composant: 1 litre d'eau potable, une outre et quelques feuilles de valérianne séchée

Point de Magie: 3

Durée: jusqu'à utilisation

Une seule gorgée d'eau miraculeuse désaltère complètement un personnage assoiffé. Un litre d'eau correspond à 40 gorgées. Le nombre de gorgées à boire dépend des conditions climatiques et de l'effort fourni. Il est laissé à la discrétion du MJ. Si un personnage en boit trop, il devra effectuer un test d'E ou avoir des maux de ventre et subir une pénalité de 10% pour ses caractéristiques physiques (durée au choix du MJ).

Vin de Moldo de Salsepareille

Niveau d'OMH: 1

Composant: 1 litre de vin provenant de vignes de la région du Moot et 5 cl d'eau de vie d'Averlo*

Point de Magie: 4

Durée: jusqu'à utilisation

*: Averlo est un village Halfeling le long de la rivière Aver reconnu pour ses excellentes eaux-de-vie.

Un verre de vin de Moldo de Salsepareille (qui est de qualité) rend complètement saoul. Il équivaut au contenu d'une bouteille normale malgré que sa teneur en alcool soit classique. Les règles de résistance à l'alcool sont d'application. Cet objet est souvent utilisé pour soutirer des informations en saoulant les personnes interrogées alors qu'elles ne s'y attendent pas.

Colombe magique

Niveau d'OMH: 1

Composant: un gland enveloppé dans une feuille de chêne.

Point de Magie: 2

Durée: jusqu'à utilisation

Lancé en plein air, ce gland se transforme en colombe qui s'envolera pour indiquer une orientation. L'utilisateur doit énoncer le nom du lieu ou de la direction en lançant le gland et l'oiseau s'envolera pour donner le chemin à suivre. La colombe ne permet néanmoins pas de détecter les lieux secrets. Son vol n'est visible que durant quelques minutes. Il faut attirer l'attention sur le fait que cet OMH permet de créer un oiseau réel et vivant; tous les Halfelings et personnages soucieux du bien-être des animaux (prêtres de Taal ou de Karnos) éprouveront une réticence certaine à utiliser cet OMH lors de conditions mettant en danger sa vie (blizzard en hiver, ...).

La betterave de Rave-Ubac

Niveau d'OMH: 1

Composant: 1 morceau d'une variété de betterave du Moot et une pincée de tourbe humide.

Point de Magie: 5

Durée: jusqu'à utilisation

Celle-ci, mélangée dans la cuisson (ou un plat chaud) d'une nourriture empoisonnée ou avariée, se désagrège instantanément dans les aliments et les rendra inoffensifs et propres à la consommation. Cependant, la betterave de Rave-Ubac est sans effet contre les poisons d'origine magiques sauf si ceux-ci sont chaotiques.

Brodequins de Wileau Calme-Soupir

Niveau d'OMH: 1

Composant: 1 paires de brodequins de confection halfeling (ou des chaussons : cf. ci dessous) et une plume d'aigle.

Point de Magie: 8

Durée: permanent (50 PE)

Ces Brodequins (sorte de chaussures lacées) ont été créées par le magicien Wileau Calme-Soupir qui souhaitait souvent être seul lors de la recherche de ses composants en forêt. Ils ne laissent que d'infimes traces sur le sol même si celui-ci est composé de sable ou recouvert de neige. Tout pisteuse doit obligatoirement disposer de la compétence Pistage pour repérer le porteur et il subira un malus (en plus d'autres modificateur) de 40% à son test d'Int.

Une variante de cet OMH sont les chaussons qui sont destinés à un cheval. Le composant doit alors être remplacé par 4 chaussons de confection halfeling. Tout magicien Halfeling disposant de la faculté de réaliser cet OMH pourra donc créer indifféremment soit les brodequins soit des chaussons.

Niveau 2 d'OMH

Sandales de vigueur

Niveau d'OMH: 2

Composant: sandales halfelings et une opale (valeur de 20 Co)

Point de Magie: 10

Durée: permanent (100 PE)

Celles-ci permettent de marcher sans se fatiguer même durant une journée complète de marche. L'utilisateur ne subira donc pas les malus ou inconvénients que le MJ applique en cas de fatigue dû au voyage pédestre. Ces sandales n'apporte aucun avantage en cas de course.

Gant de velours Halfeling

Niveau d'OMH: 2

Composant: des gants en velours et du duvet

Point de Magie: 10

Durée: permanent (100 PE)

Lorsqu'ils sont portés, les gants de velours accordent un bonus de +20% à la Dextérité du porteur.

Dent de répulsion

Niveau d'OMH: 2

Composant: 1 dent de la créature visée

Point de Magie: 6

Durée: jusqu'à utilisation

Cette dent doit être lancée sur une créature animale non fantastique (loup, ours...) ou un gobelinoïde ou assimilé (morveux, goblin, orque, semi-orque, orque sombre, hobgoblin, troll et Ogre). Elle est considérée comme un projectile à part entière dont les portées sont de 4-12-20 mètres. Si les test de CT est réussi, la créature sera d'office sujette à la peur durant 1 round et fuira. Après le premier round, elle pourra effectuer un test de Cl par round pour reprendre ses esprits. La dent utilisée devra appartenir à la race visée.

Haricot magique

Niveau d'OMH: 2

Composant: Un Haricot ou plusieurs

Point de Magie: 1 par haricot

Durée: jusqu'à utilisation

Enterré, il donnera naissance à une plante qui croîtra de plusieurs mètres en une nuit pour atteindre une taille de 2D6 mètres. Enterrer plusieurs haricots au même endroit fera naître une plante au tronc large et solide atteignant en une nuit (car c'est la nuit seulement que ce haricot se métamorphose dans la terre) 2D6 mètres par haricot. Planter ce haricot une nuit où la Lune Mannslieb est pleine décuple la taille finale de la plante.

Gobelet du roi

Niveau d'OMH: 2

Composant: Un gobelet en étain et la peau d'une vipère.

Point de Magie: 12

Durée: permanente (50PE)

Tout liquide, contenant du poison ou du venin, bu dans ce gobelet sera inoffensif. Mais l'utilisateur ne peut pas détecter si la boisson contenait du poison ou pas.

Huile de dérobad

Niveau d'OMH: 2

Composant: Une fiole en verre d'huile contenant de la mousse végétale poussant le long d'une rivière

Point de Magie: 7

Durée: jusqu'à utilisation

Répan due sur le sol, l'huile magique couvrira instantanément une surface de 3 mètres de rayon. La zone affectée deviendra glissante comme du verglas. Tout personnage devra effectuer un test d'I par round ou tomber. S'il court, il subira un malus de 20%. L'huile agira pendant 2D4 tours.

Niveau 3 d'OMH

Corne d'abondance

Niveau d'OMH: 3

Composant: Corne de bélier sculptée et remplie de viande de sanglier

Point de Magie: 10

Durée: Permanent (100 PE)

La corne d'abondance est celle décrite dans le livre *Repose Sans Paix* page 101.

Remarque: à la création, le magicien peut imposer le goût de la nourriture et de la boisson que la corne produit.

Patte de lapin

Niveau d'OMH: 3

Composant: patte de lapin et un trèfle à quatre feuilles

Point de Magie: 12

Durée: jusqu'à épuisement des doses

Cette patte douce et soyeuse accorde les même effets que la compétence *Chance*. Le porteur bénéficiera de 1D10 utilisations.

Pipe et tabac Halfeling

Niveau d'OMH: 3

Composant: une grande pipe sculptée par un maître-artisan Halfeling et du tabac provenant du Moot

Point de Magie: 15

Durée: permanent (200 PE)

Les pipes Halfelings ont une réputation inégalée dans tout le Vieux Monde. Si certaines sont de dimension normale, les meilleures atteignent un mètre et sont munies d'un important foyer sculpté dans du bois dur comme le buis ou façonnées en faïence émaillée. Leur long bec adoucit et refroidit la fumée aromatique du tabac. Les magiciens utilisent cet instrument de la même manière que les autres Halfelings mais en puisent une force qui leurs permettent de récupérer des points de magie sans passer par leur phase de rêve ou par l'utilisation de leur compétence de *Rêverie* et ce même au dessus de leur niveau de pouvoir habituel. Chaque bouffée inhalée emplit son corps et son esprit de magie. Une dose de tabac remplit complètement un foyer et se fume en un quart d'heure. Pendant ce temps l'Halfeling peut vaquer à ses occupations quotidiennes tout en sentant la force magique grandir en lui. Une dose de tabac lui rendra 2D4 point de magie et peut dépasser son maximum (mais à ce moment il ne peut plus utiliser sa pipe). S'il dépasse son niveau de pouvoir par le biais de

cet artifice, il devra impérativement effectuer un test d'Endurance ou se retrouver intoxiqué par le surplus de puissance. En cas d'échec, il perdra 1D3 BI. De plus, ses caractéristiques de pourcentage seront diminuées de 10% pendant 1 jour. Les éventuels PM en surplus sont d'office perdus lors du prochain lever de soleil. La pipe et le tabac Halfeling forment un tout que le magicien Halfeling doit apprendre à utiliser parcimonieusement... "Sachez apprécier sans abuser"

Bonnet Halfeling d'invisibilité

Niveau d'OMH: 3

Composant: Un bonnet de laine et 3 plumes d'aigle royal

Point de Magie: 15

Durée: permanent (100 PE)

Ce bonnet finement tissé possède de remarquable propriété. Lorsque la personne le pose sur sa tête (attention, il doit être à la bonne taille), il disparaît automatiquement. Il restera invisible tant qu'il ne fera pas le moindre mouvement, ne prononcera pas la plus petite parole et ne portera aucune attaque.

Niveau 4 d'OMH

Gland de pétrification

Niveau d'OMH: 4

Composant: Un gland d'un chêne plusieurs fois centenaire d'une forêt du Moot et un peu d'argent (métal).

Point de Magie: 15

Durée: Jusqu'à utilisation

Ces glands très rares et d'aspect argenté peuvent être jetés sur un adversaire. La zone touchée se transformera en pierre pendant 2D6 rounds si la cible échoue à un test de Contre Magie. Les conséquences varient selon la zone affectée: la tête paralyse entièrement l'adversaire et le rend inconscient (cible inerte); le bras sera inutilisable et réduira de 20% toute ses caractéristiques physiques; le tronc ou la jambe le fera tomber au sol et il sera considéré comme cible occasionnelle. De plus, en cas de toucher au tronc ou à la tête il perdra 1 point de BI par round après son endurance en round tant que les effets magiques subsistent.

Marmite de puissance

Niveau d'OMH: 4

Composant: Une petite marmite en or (valeur 200 Co)

Point de Magie: 25

Durée: permanent (300 PE)

La marmite de puissance permet de réaliser un breuvage aux facultés extraordinaires. Le magicien doit réaliser une recette et rassembler toutes sortes de condiments pour les faire mijoter. Cinq litres d'eau de source doit être portée à ébullition à laquelle on ajoute une pincée de salicée (voir La Campagne Impériale p.31), deux Faxtorylls, de la viande de sanglier et une bouteille d'alcool. Le tout cuira pendant 5 tours. La marmite contient 10 doses de breuvage qu'il faudra boire immédiatement pour en ressentir les effets. Dès que le contenu se sera refroidit, le liquide perdra toute vertu magique. Chaque personnage qui absorbe une dose de cette mixture décuplera considérablement sa puissance pendant une heure. Sa force et son endurance sont augmentées de 4.

Sorts et rituels de la magie Halfeling

Ces sorts et rituels sont réservés uniquement à la carrière de Magicien Halfeling.

Les sorts nécessitent la compétence Incantation Magie Halfeling tandis que les rituels requièrent en plus la compétence Maîtrise des Osselets Sacrés.

Les rituels forment un groupe à part et requiert obligatoirement la manipulation des osselets. Le magicien aura besoin de temps et de toute sa concentration afin d'amener le rituel à son terme. Ses osselets sacrés prennent toute leur importance lors de l'invocation des forces magiques. Ils recueillent l'énergie libérée par le magicien et entament une légère oscillations qui se mue progressivement en une véritable lévitation. Les osselets s'élèvent dans les airs et tournent de plus en plus vite tout autour du magicien en décrivant une foule de mouvements concentriques et lumineux. Chaque osselet catalyse l'énergie magique et amplifie la force mise en jeu. En son climax, le tourbillonnement s'arrête subitement et la force engendrée et démultipliée par les osselets sacrés se libère. Ça et là les osselets retombent sur le sol en silence quant tout à coup une déflagration retenti. La puissance mise en jeu peut atteindre, de cette manière, des sommets rarement égalés par d'autres types de magie. Ce genre de rituels sont l'apanage des devins et plus particulièrement des sages. Rare sont les Halfelings ou les humains qui ont déjà vu ce type de manifestations mais tous ceux qui en ont été témoins les relatent comme des phénomènes de grande ampleur.

Sorts: Niveau mineur

Même si la magie halfeling et de bataille sont différentes, le magicien Halfeling a néanmoins la possibilité d'incanter les quelques sorts suivants de magie mineure du Livre des Règles (il s'agit d'ailleurs des seuls sorts de magie de bataille qu'il est capable d'incanter): *Apparition de petits animaux, Feux-follets, Luminescence, Pare-Pluie* et *Sons*.

Prévision du temps

Niveau de sort: mineur

Points de magie: 1

Portée: -

Durée: instantanée

Composants: Une petite girouette

Ce sort permet de prévoir le temps qu'il fera pour les prochaines 24 heures.

Découverte des chemins

Niveau de sort: mineur

Points de magie: 2

Portée: -

Durée: Jusqu'à la découverte du chemin ou maximum 1 heure

Composants: une canne de marche

Ce sort permet de découvrir un ancien chemin presque abandonné (en forêt ou en montagne) ou de connaître la direction générale qui mène vers un chemin à proximité. Attention, dès que le chemin est trouvé, le sort ne permet pas de savoir dans quel sens il faut l'emprunter et de donner l'orientation !

Découverte d'un point d'eau

Niveau de sort: mineur

Point de magie : 1

Portée: -

Durée : jusqu'à la découverte du point d'eau ou maximum 1 heure

Composants : un bâton en forme de Y (bâton de sourcier)

L'Halfeling peut trouver un point d'eau sous toutes ses formes (étang, lac, rivière, marais, source,...) et prendre la direction qui y mène et cela dans un rayon de 1 km. Si aucun ne s'y trouve, le sort est sans effet.

Chasse miraculeuse

Niveau de sort: mineur

Points de magie: 1

Portée: -

Durée: maximum une heure

Composants: un appeau

Dans une forêt, le gibier se fait plus présent. L'Halfeling dégage une aura qui attire les animaux à sa proximité. Le MJ pourra définir le nombre et les espèces en fonction du lieu où le magicien se trouve (les conditions ne sont pas les mêmes en forêt que dans le désert). Tant qu'il se concentre sur ce sort, le magicien devra rester immobile. S'il n'y a pas initialement de gibier dans son entourage, aucun animal ne surgira.

La claque Halfeling

Niveau de sort: mineur

Points de magie: 1

Portée: 10 mètres

Durée: Instantanée

Composants: une crécelle

Ce sort envoie une baffe à une cible se trouvant à moins de 10 mètres de l'enchanteur. La cible ne pourra pas détecter qui lui a donné cette claque invisible. Celle-ci ne cause aucune blessure mais déclenchera certainement une belle bagarre dans une auberge.

Chaleur de braise

Niveau de sort: mineur

Points de magie: 2

Portée: 2 mètres

Durée: 10 tours

Composants: Les cendres d'un feu

Ce sort permet à l'enchanteur de cuire n'importe quel aliment en un temps record (très important lorsqu'on est en retard pour la préparation du dîner du soir) ou encore de faire bouillir de l'eau. Alternativement, le magicien peut également allumer un feu de camp ou un foyer même si celui-ci est détrempé. Néanmoins, il devra au préalable disposer de suffisamment bois et le placer comme si le feu devait être allumé par des moyens naturels. Ce sort ne permet en aucun cas de mettre le feu à des vêtements ou des objets.

Zone de Herbert Doux-Foyer

Niveau de sort: mineur

Points de magie: 2

Portée: 5 mètres de rayon

Durée: 1D4 heures

Composant : Une fourrure d'hermine.

Ce sort crée une zone parfaitement tempérée et protégeant de la pluie sur une surface de 5 mètres de rayon autour du magicien quel que soit les conditions météorologiques ambiantes. Néanmoins, ce sort ne permet pas d'atténuer les effets du vent. Toutes les restrictions des sorts de Zone (cf. Livre des Règles) s'appliquent.

Sorts et rituel: Niveau 1

Parmi tous les sorts et rituels de magie halfeling, le rituel des Osselets Sacrés et le plus connu et le plus emblématique. Il est obligatoire pour tout magicien qui souhaite passer au niveau Songeur.

Rituel des Osselets Sacrés

Niveau de rituel: 1

Points de magie: variable selon le type d'utilisation

Portée: non applicable

Durée: variable selon le type d'utilisation

Composants: un gobelet de cuir et minimum cinq osselets sacrés

Plus qu'un rituel, il s'agit d'un apprentissage de base pour tous les Rêveurs du Moot. Le maître enseigne à son élève les rudiments nécessaires à la création d'OMH mais aussi à l'exercice de la divination Halfeling. Ce rituel très simple est le premier stade qui permettra d'entreprendre l'accomplissement de rituels de grand pouvoir ou la consultation des osselets sacrés en vue d'un rêve, d'un songe, d'une prédiction et d'une prophétie (pour la création d'OMH reportez-vous au chapitre adéquat). Ce rituel est chaque fois utilisé lorsque le magicien a recours à ses osselets c-à-d pour la création des OMH et la divination de la magie halfeling. La seule action magique qui ne nécessite pas d'osselets est l'incantation d'un sort.

Pour réaliser une divination magique, le magicien doit effectuer une *Consultation des Osselets sacré*. Il doit tout d'abord posséder la compétence Divination inscrite dans son plan de carrière. Le magicien se concentre et agite fermement son gobelet de cuir. Il lance avec agilité ses osselets sur le sol. Un échec à ce stade perturbera immanquablement la *Consultation*. Pour ce faire, il doit réussir un test de **Dex**. Comme pour chaque utilisation des osselets, un échec à ce test les désactivera jusqu'au prochain lever du soleil. De cette manière, il ne pourra réaliser au maximum qu'une seule consultation par jour. Si le test est un succès, le magicien dépense ses PM et commence sa *Consultation* en interprétant les petits mouvements légèrement lumineux des osselets. A ce moment, il déclare solennellement que "*ses osselets ont parlé*". La concentration du magicien est, dès à présent, totale et son état mental est proche de ses rêves nocturnes. Dans les brumes de son esprit, il perçoit des images et des sons provenant de ce que certains Halfelings appellent la trame du temps et du destin. Ses divinations sont toujours véridiques étant donné qu'elles sont magique. L'Halfeling ne peut être induit en erreur ou raconter n'importe quoi comme certaines diseuses de bonnes aventures ou tireurs de cartes. Pourtant, bon nombre des ses consultations peuvent demeurer vagues ou mystérieuses. (En terme de jeu, il est conseillé aux joueurs inexpérimentés de ne pas abuser des renseignements que peut découvrir un magicien Halfeling. Ces règles s'adressent plus particulièrement aux joueurs confirmés et à ceux qui attachent une importance à l'esprit du jeu. Cette exercice de divination magique ne doit pas briser le suspense ou une intrigue mais au contraire en renforcer l'intérêt par l'ajout d'éléments qui enrichissent le jeu de rôle. Le MJ devrait interdire aux autres PJ d'intervenir et entamer un bref jeu de questions et réponses avec le magicien. Le MJ assiste son PJ et lui donne des informations vagues ou précises selon le cas. A tout moment il peut interrompre la *Consultation* du magicien si celui-ci est confronté à des énigmes trop complexes (ou s'il se montre trop indiscret). La quantité de points de magie dépensés varient selon

le type de *Consultation*. Le durée pendant laquelle s'affaire le magicien à sa *Consultation* est indiquée ci-dessous mais le maître de jeu ne doit pas hésiter à l'adapter en fonction de la demande du joueur et des conditions du moment. A ce titre, la durée peut être multipliée par deux, trois voire cinq fois le temps normal.

Le Rêve: Niveau de Consultation: 1 (Rêveur)
Point de magie: 4
Durée de consultation: 1D10 tours (ou plus)

Les rêves touchent tout ce qui concernent l'instant présent. Grâce à cela, le magicien peut, par exemple, prévoir la pluie et le beau temps à court terme, décider le moment des semailles et des vendanges des vignobles, savoir s'il est utile d'aller à la chasse ou à la pêche pour ne pas revenir bredouille, percevoir si un personnage est plus ou moins amical ou plus ou moins néfaste, résoudre une énigme simple qui ne surclasse pas son niveau d'intelligence et bien sûre entrevoir une histoire d'amour imminente. En aucun cas, le sujet du rêve ne peut concerner l'avenir ou le passé au delà de quelques heures ou d'une simple journée.

Le Songe: Niveau de Consultation: 2 (Songeur)
Point de magie: 10
Durée de consultation: 2D10 tours (ou plus)

La force du songe est sa faculté de questionner le passé. Le Devin peut lancer ses osselets sur un objet pour avoir une idée de son histoire et savoir s'il à été utilisé ou manipulé. Il peut interpréter, par exemple, des traces laissées par un type particulier d'animal, des flaques de sang pour deviner si la victime est toujours vivante et d'origine animale ou humanoïde. Plus les événements sont proches, plus les renseignements peuvent être précis mais au delà de plusieurs semaines ou quelques mois, le songe du magicien devient de plus en plus trouble et obscure. Lorsqu'un devin réalise un songe de niveau 2, il peut l'exécuter avec plus de puissance et consulter le passé sur plusieurs années.

La Prédiction: Niveau de Consultation: 3 (Devin)
Point de magie: 15
Durée de consultation: 3D10 tours (ou plus)

L'avenir est l'aptitude du Devin Halfeling. En fonction des choses qu'il remarque ou qu'il trouve autour de lui, le Devin peut prédire des événements futurs et savoir, par exemple, si un piège lui sera tendu dans un avenir proche ou lointain. Ses prédictions se vérifient toujours (sauf s'il change l'avenir par ses actions futures) et ne sont sujette à aucun doute possible mais si elle demeurent obscure à déchiffrer.

La Prophétie: Niveau de Consultation: 4 (Sage)
Point de magie: 20
Durée de consultation: 4D10 tours au minimum, parfois plusieurs jours.

Un sage atteint une maîtrise totale du passé et de l'avenir parfois sur quelques siècles. Plus que de simples informations, la prophétie donne une vision globale d'une situation. Une prophétie lui permet de recueillir suffisamment d'informations pour avoir la possibilité d'infléchir le cours de l'histoire. Ce fut le cas lors de la grande crise que connu l'Empire lors de la mort de Karl-Franz I. Bien avant ces faits historiques, Ancien Hisme Coeurvaillant prophétisa le retour de Ghal-Maraz. Aux vues des événements, il en toucha mot à l'Archi-Lector Kaslain et à Ar-Ulrich

qui échafaudèrent sur le moment le plan que l'on sait. Une telle prophétie est bien évidemment des plus rares. Elles concernent généralement des événements plus locaux comme l'attaque d'une bande d'Homme-Bêtes ou la découverte d'un objet important.

Escalade

Niveau de sort: 1
Points de magie: 2
Portée: -
Durée: 1D4 heures
Composants: un crochet

Le magicien a la faculté d'escalader sans aucun danger n'importe quelle paroi rocheuse simple comme si l'Halfeling possédait la compétence escalade. Si l'obstacle présente une difficulté particulière, la cible bénéficiera d'un bonus de +20 % à son test de Dex.

Marche légère

Niveau de sort: 1
Points de magie: 2
Portée: -
Durée : 1D10 tours ou jusqu'à ce que la distance soit parcourue
Composants : Une plume d'oiseau.

Le magicien sera capable de marcher une trentaine de cm au-dessus du niveau du sol afin d'éviter à ses pieds velus de se piquer sur des ronces ou des chardons ou encore d'éviter des blessures sur du verre pilé, des braises ardentes, un terrain très accidenté,.... Il pourra parcourir 1D100 mètres (tant il est vrai que la magie Halfeling est très variable et n'est pas toujours parfaite). Le magicien se déplace alors à son allure prudente (et effectuer des pauses) et peut continuer à dépenser ses PM si la distance n'est pas suffisante. Ce sort ne permet pas de marcher sur les eaux ou sur un sol instable qui ne pourrait le soutenir.

Agilité manuelle

Niveau de sort: 1
Points de magie: 3
Portée: -
Durée: une heure par niveau de l'enchanteur
Composants: une paire de mitaines

Le magicien reçoit un bonus de 20% en Dex. Ce sort est souvent utilisé par les halfeling qui doivent effectuer une délicate préparation culinaire ou de lancer ses osselets sacrés lors d'une divination.

Nez de chien

Niveau de sort: 1
Points de magie: 1
Portée: -
Durée: 2D10 tours
Composants: un flacon de parfum

Ce sort permet de reconnaître et de suivre à la trace une odeur fraîche en plein air sur une distance d'1D100 mètres (comme un animal suit une piste) ou de déterminer une odeur même très ancienne dans un lieu clos. Ce sort permet également de détecter les poisons olfactifs avant que les effets ne surviennent.

Soif folle

Niveau de sort: 1

Points de magie: 1 par niveau

Portée: 20 mètres

Durée: 1D10 tours par niveau de l'enchanteur

Composants: un verre avec un liquide quelconque

La cible de ce sort doit effectuer un test de Contre Magie ou être pris d'un besoin constant de boire. Que ce soit de l'alcool ou de l'eau, il ingurgitera toute boisson normale qu'on lui mettra dans les mains pendant 1D10 tours par niveau de l'enchanteur. Les magiciens Halfelings aiment lancer ce sort avant le début d'une fête de village pour mettre de l'ambiance. Dans un groupe, tout l'intérêt réside dans la possibilité de saouler quelqu'un en vue d'obtenir des informations.

Conservation

Niveau de sort: 1

Points de magie: 2 par semaine

Portée: toucher

Durée : minimum 1 semaine

Composants : un noyau de prune

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel ensemble d'aliments périssables pour un équivalent de 5 repas (de taille Halfeling). Ils ne seront pas altérés par le temps pendant la durée du sort et cela quel que soit l'environnement dans lequel ils se trouvent (humidité, chaleur,...). Au delà de la durée du sort, ils commencent à dépérir normalement. Ce sortilège peut s'avérer très intéressant lorsqu'un groupe se retrouve dans des endroits dépourvus de nourriture (désert, steppes, mer,...)

Sorts: Niveau 2

Invisibilité

Niveau de sort: 2

Points de magie: 4

Portée: toucher

Durée: variable

Composants: un morceau de soie

Ce sort donne à une cible vivante de taille humaine la possibilité de se rendre invisible tant qu'elle restera parfaitement immobile. Si la personne souhaite porter un coup, elle deviendra visible juste avant de le donner.

Transformation gastronomique

Niveau de sort: 2

Points de magie: 3

Portée: toucher

Durée: instantané

Composants: un fruit confit

Ce sort est le stade ultime de la survie. Il permet de transformer n'importe quelle matière non vivante et non magique en nourriture. Toutefois, l'objet transformé ne peut dépasser 100 points d'encombrement.

Zone de protection du chaos

Niveau de sort: 2

Points de magie: 1 par tour

Portée: 10 mètres de rayon

Durée: minimum 1 tour

Composants: un casque consacré par un prêtre d'Esméralda

Ce sort permet de créer une zone de 10 mètres de rayon que toute créature d'alignement chaotique ou mauvais ne peut pénétrer. De plus elle est incapable de lancer des sorts ou projectiles à l'intérieur de la zone. Le magicien devra se tenir parfaitement immobile pendant toute la durée du sort.

Murmure des bois

Niveau de sort: 2

Points de magie: 4

Portée: 500 mètres de rayon

Durée: 1 heure par niveau

Composants: Un morceau de chêne appartenant à un Homme-Arbre

Les Halfelings entretiennent parfois des liens amicaux avec des créatures fantastiques qui peuplent les forêts profondes du Moot. Les Hommes-Arbres, toujours très méfiants, aiment leurs faire confiance. La gentillesse légendaire des halfelings facilite grandement les contacts avec ses entités des forêts. En lançant ce sort, le magicien pourra localiser un ou plusieurs hommes-arbres qui se trouvent à moins de 500 mètres de lui et, ainsi, entamer une discussion.

Amitié

Niveau de sort: 2

Points de magie: 4

Portée: 10 mètres

Durée: 10 tours

Composant: deux anneaux de fer liés

Ce sort permet au magicien de rendre son interlocuteur moins agressif et fait taire toute les vellétés de l'Animosité. De plus, il peut être lancé sur un groupe d'individus qui sont en discorde comme un elfe et un nain se disputant la possession d'une pierre précieuse. Un homme animé de mauvaise pensée ou sous le coup de la colère s'apaisera et reconsidérera ses actes malveillants en fonction de son alignement ou il restera indécis pendant 1 tour de jeu laissant le temps à l'Halfeling de partir. De même, tout personnage sujet à la Haine ne sera plus que sujet à l'Animosité.

Sorts et rituels: Niveau 3

Immunité magique

Niveau de sort: 3

Points de magie: 5 + cf. ci-dessous

Portée: toucher

Durée: 1 heure

Composants: une carapace de tortue

Ce sort accorde un bonus +10% par PM dépensé (en plus du coût initial du sort) au prochain test de Contre Magie de la cible (y compris l'enchanteur lui-même). Le bénéficiaire doit être d'alignement neutre, bon ou loyal sinon le sort est dans effet (ainsi le magicien pourra détecter l'alignement chaotique ou mauvais de sa cible en constatant que son sort ne fonctionne pas). Le magicien ne

pourra recouvrer ses PM dépensés pour ce sort au moyen de sa phase de rêve que lorsque le test aura été effectué par la cible choisie ou que les effets du sort aient pris fin.

Havre de paix

Niveau de sort : 3

Points de magie : 6

Durée : 1D4 heures

Composants : une clairière en forêt saine et pure.

Le magicien crée en forêt une zone de quiétude. Les arbres murmurent une douce mélodie, une légère brise flotte dans l'air, les oiseaux sifflotent... Les personnes (sauf ceux d'alignement mauvais et chaotique) se trouvant dans la clairière se sentent apaisés et sereins. En s'imprégnant des lieux pendant quelques tours, tout leurs prochains tests dans leurs caractéristiques mentales (FM, CI, Cd, Int et Soc) se feront avec un bonus de 10% pendant 1D4 heures.

Rituel de la guérison onirique

Niveau de sort : 3

Points de magie : 8

Portée: toucher

Durée: instantanée mais la durée d'incantation du rituel lui-même est de 1D4 X 10 tours de jeu

Composants : la poudre d'os provenant d'un fémur d'un Troll.

Ce rituel permet de soigner des blessures et de guérir un personnage ayant subi un ou des coups critiques. En disposant ses osselets tout autour du malade, le rituel va immédiatement stopper les hémorragies et réduire progressivement tout déboîtement ou fracture. Pendant la durée d'action des osselets, le malade sombrera dans un sommeil profond s'il n'était déjà inconscient. En aucun cas le magicien ne peut perdre sa concentration et se déplacer sous peine de briser le rituel et laisser le malade à son triste sort (les PM sont perdus). Peu à peu, l'esprit du magicien se met en phase avec celui de son patient et il canalise le flux magique vers les zones meurtries par les blessures. Si le personnage est d'alignement Mauvais ou Chaotique, le magicien sera incapable d'accorder son psychisme à celui d'un tel personnage. Il en résulte qu'une guérison est impossible dans ce cas. Le rituel accompli (après 1D4 X 10 tours), les deux complices émergent de leur phase psychique. Le patient regagne à ce moment 2D6 points de Blessures et toutes les fractures, déboîtements et hémorragies sont soignés.

Sorts et rituels: Niveau 4

Invocation de la forêt

Niveau de sort : 4

Points de magie : 10

Portée: 10 kilomètres de rayon

Durée : instantanée (appel)

Composant: un diamant de 50 Co

L'enchanteur peut appeler un homme-arbre pour qu'il vienne l'aider. La créature arrivera à l'endroit de l'invocation après 1D100 tours en fonction de la distance qu'il doit parcourir (ce jet devrait être tenu secret par le MJ). L'enchanteur pourra demander un service et/ou un renseignement; il pourra lui demander de combattre à ses côtés (durée laissée au choix du MJ), mais seulement si les raisons qu'il invoque sont nobles et dignes d'intérêt comme chasser une bande d'orques et gobelins de la forêt. Le MJ peut demander un test de Soc à l'halfeling pour convaincre l'homme-arbre du bien fondé de la tâche demandée. En aucun cas le magicien ne contrôlera la volonté et les actes de

L'Homme-Arbre et celui-ci pourrait très bien délaisser l'Halfeling si son appel n'a aucun intérêt pour lui. Aucun Homme-Arbre ne viendra si il n'en n'existe pas sur le terrain.

Rituel d'épuration

Niveau de rituel: 4

Points de magie: 18

Portée: 1 mètre

Durée: 1D10 tours (durée du rituel lui-même)

Composants: un coffret contenant une plume d'un pégase et béni par un prêtre d'Esméralda

L'Halfeling n'a jamais côtoyé la cruelle réalité des distorsions du chaos. Sa répulsion et sa peur de tout ce qui est chaotique peuplent leurs craintes les plus enfuies. Un Halfeling subissant les affres d'une mutation serait désespéré et aux portes du suicide. Le chaos sous toute ses formes les plus abominable n'a pas droit de citer chez les Halfeling. C'est pourquoi, il y plus longtemps que le plus ancien souvenir d'un Homme-Arbre, les magiciens Halfelings, sentant leur immunité naturelle régresser, mirent au point un rituel de grande puissance destiné à guérir et annihiler une mutation du Chaos. Le Sage place ses osselets sur la partie affectée et commence une des plus incroyables actions magiques qui soient. Lentement, la mutation se réduit alors que les osselets tournoient à une vitesse fulgurante tout autour de la mutation. A chaque tour de jeu, le patient doit effectuer un test d'Endurance ou perdre un Point de Blessure. L'énergie ne cesse d'attaquer le corps du sujet et peut malheureusement le tuer sans que le magicien ne puisse stopper le processus en cours. L'esprit du malade ne doit pas avoir été touché par le chaos car le rituel ne guérit que les séquelles physiques. Ce rituel n'est d'aucune utilité s'il est d'alignement mauvais ou chaotique. Une seule mutation à la fois peut être soignée.

Rituel de neutralité

Niveau de rituel: 4

Points de magie:20

Portée: un kilomètre de diamètre centré sur le magicien

Durée: 2D6 round (la préparation du rituel dure 1 tour de jeu)

Composants: un objet en Mithril

Le Moot est le berceau de la civilisation Halfeling. Ses Forêts denses, collines, rivières poissonneuses et vallées verdoyantes constituent l'écrin idéal à l'épanouissement de tout un peuple pacifique. En tant que gardien des traditions et guide respecté le Sage Halfeling veille autant sur le bien-être de sa race que sur le territoire où il vit. Jamais le Chaos ne doit flétrir le havre de paix que les Halfelings ont mis des siècles à bâtir. En cas de grand danger, un sage peut accomplir un miracle qu'aucun humain, nain ou elfe ne pourrait soupçonner. Sur une distance d'un kilomètre, il peut créer un dôme de lumière pure qui dissout et ronge toute forme du chaos de l'intérieur. Au fur et à mesure que les osselets tournoient autour du Sage, aucune créature chaotique ou du mal (alignement) même un démon ne peut échapper à la *Lumière de Neutralité*. A chaque round, les créatures incluse dans la zone d'effet perdent 2D6 point de Blessures mais à chaque round le magicien doit réussir un test de FM non modifiable sous peine de perdre un point de Blessure. Une fois lancé, le rituel ne peut être stoppé sauf si le Sage expire avant terme ou est tué par un ennemi (le Sage est occasionnel durant la durée du rituel). La lumière s'adoucit ensuite ne laissant plus aucune trace des déjections du chaos et jette en pâture les hypothétiques survivants à la merci des combattants armés.