Sortilèges additionnels

Voici trois sortilèges dont vous pourriez avoir besoin durant vos parties de *Pulp Cthulhu*. Ils n'existent pas dans le *Manuel du Gardien* et sont extraits du supplément *The Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic*, non traduit en français à l'heure actuelle.

Identifier l'Esprit

Coût : 12 points de magie, 2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Crée une poudre magique qui permet d'exposer temporairement une présence extraterrestre occupant le corps ou l'esprit de la cible. Une fois qu'elle a été confectionnée par un sorcier, n'importe qui peut l'utiliser. Il suffit de la répandre sur un être humain et de prononcer un mot de pouvoir afin qu'elle révèle l'entité envahisseuse pendant un round.

La confection de la poudre requiert un fragment pilé de miroir âgé d'au moins 100 ans, une poignée de poussière d'or et deux ingrédients spéciaux (à la discrétion du Gardien). L'incantateur doit ensuite méditer en silence pendant un jour et une nuit dans une grotte ou tout autre endroit dépourvu de lumière. Lorsqu'il a vidé son esprit, il mélange les ingrédients, ajoute le sang d'un mammifère, prononce une courte formule et dépense le coût du sortilège. Le contenu du récipient devrait alors s'enflammer, indiquant que le rituel a été correctement accompli. Dans le cas contraire, les points de magie et de Santé Mentale sont perdus et le sorcier doit tout reprendre à zéro. Un test de POU est nécessaire pour déterminer la réussite ou l'échec du sortilège.

Le résultat est une fine poudre gris-bleu aussi douce que les cendres d'une bûche ou autre morceau de bois tout juste consumé. Elle se conserve indéfiniment, sans date de péremption.

Une ou deux pincées suffisent ; soufflée, répandue ou lancée sur une cible, la poudre rend visible n'importe quelle entité étrangère qui possède le corps. Une ombre à taille humaine se superpose à l'hôte jusqu'à la fin du round, après quoi elle se dissipe. Toute perte de Santé Mentale pouvant résulter de l'apparition de cet esprit est réduite de moitié.

La poudre est capable de révéler un membre de la Grande Race de Yith, un insecte de Shaggaï et même Y'golonac. Elle ne fonctionne cependant pas sur les hommes-serpents qui utilisent le sortilège Ressemblance Dévorante (cf. page 272 du *Manuel du Gardien*), les goules, les vampires ou les métamorphes.

Autres noms possibles : *Exposer le Visage du Mal Envahisseur, Poussière de Vision, Éclairer le Démon*

Le Signe Rouge

Coût : 3 points de magie, 1D8 points de Santé Mentale, 1 point de vie par round

Temps d'incantation : 1 round

Ce sort terrible apporte une mort atroce à une ou plusieurs cibles. Le sorcier exécute dans l'air le Signe Rouge redouté tout en prononçant des mots de pouvoir. Si le rituel est correctement accompli, un symbole rouge terne apparaît dans les airs au moment où les doigts le composent. Ses effets maléfiques se manifestent le round suivant sa création. Une fois formé, le Signe doit être maintenu par la concentration (en restant dans ses environs immédiats) et la dépense de 3 nouveaux points de magie par round supplémentaire au-delà du deuxième. L'incantateur perd également 1 point de vie par round à cause de la proximité du symbole.

Toutes les personnes situées dans un rayon de 10 mètres autour du Signe perdent 1D3 points de vie par round tandis que leur corps se met à trembler et à se tordre, leurs organes internes et leurs vaisseaux sanguins à convulser. Ceux qui se tiennent

entre 10 et 30 mètres de lui perdent 1 point de vie par round. Les individus à plus de 30 mètres ne sont pas affectés. Il est possible d'échapper aux effets du signe en rampant derrière un mur épais ou toute autre barrière opaque.

Version approfondie : le sorcier peut donner plus de puissance au Signe Rouge en investissant 5 points de POU dans sa création. Le symbole inflige alors 1D6 dégâts aux victimes situées à moins de 10 mètres et 2 dégâts à celles se trouvant jusqu'à 30 mètres. À la place, l'incantateur peut aussi forcer le Signe à expulser sa sombre énergie en une unique explosion. Il doit pour cela créer le symbole comme d'ordinaire et investir 10 points de POU dans le rituel ; 1D4 rounds plus tard, le Signe explose dans une brillante lumière rouge, infligeant 2D8 dégâts à toute personne se trouvant dans un rayon de 50 mètres, y compris le sorcier.

Autres noms possibles : *Signe Rouge de Shudde M'ell, La Marque de Douleur Vive, Sceau Pourpre*

Note : bien qu'il porte l'un de ses autres noms dans Pulp Cthulhu, *ce sortilège correspond à quelques détails près au Signe Rouge de Shudde M'ell présenté* page 273 *du* Manuel du Gardien.

Repousser le Démon

Coût : 10 points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 jour

Libère les victimes de possession de l'entité qui les hante. Ce sort élaboré et épuisant nécessite une journée de travail ainsi que de nombreuses composantes issues de la magie tribale. Pour qu'il fonctionne, l'incantateur doit réussir un test opposé de POU contre l'esprit envahisseur. Un ou deux assistants volontaires (connaissant eux aussi ce sortilège) peuvent l'aider en dépensant 10 points de magie pour lui octroyer un dé bonus. Sans un tel soutien, il est peu probable que le sorcier réussisse son test.

Ce sortilège existe sous diverses formes selon les cultures, notamment chez les Africains, les Celtes et les Arabes. La nature des composantes utilisées doit refléter les origines de l'incantateur.

Le sort fonctionne face à plusieurs types d'ennemis. Il permet de libérer un individu possédé par Y'golonac ou par un membre de la Grande Race de Yith, ainsi qu'un hôte dans le corps duquel est implantée une larve d'Eihort. Si la créature qui émerge alors de sa victime est visible à l'œil nu, toutes les personnes présentes durant l'exorcisme doivent effectuer un test de Santé Mentale approprié.

Autres noms possibles : *Le Rituel d'Exorcisme, Assujettir le Démon, Meurtre de l'Âme*