



Rituel de l'Infinité

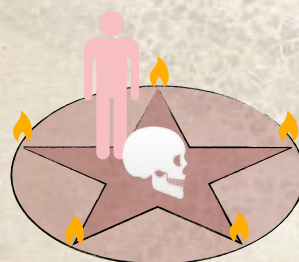


• Présentation du Rituel

Le Rituel de l'Infinité est un rituel de magie noire que des PJ pourraient (si ils sont prêts à remettre leur cœur aux forces du mal). Il est inspiré du rituel effectué par Sigméus le Nécromant dans le scénario *Chaos à Clairval*. Le PJ récitera une incantation maléfique au milieu d'un cercle et extirpera son cœur qui se fossilisera immédiatement. Après cela, quand le PJ mourra, il réapparaîtra quelques temps plus tard auprès du cœur. Un cœur de pierre peut sans risque être emmené avec soi.

• Comment exécuter le Rituel ?

1. Tracer une étoile et un cercle à la cire et placer une *bougie noire* (2pa sur le marché noir) sur chaque angle de l'étoile (total de 5 bougies). Déposer un *crâne de Démon Ancien* (20pa chez l'alchimiste) au centre.
2. Réciter *Qua mi corzon eresco Nascas*.
3. S'arracher le cœur qui se fossilisera à l'instant.
4. Test de **CON** ou **INT** ou **SAG** difficulté **13** (difficulté **10** pour un nécromancien) pour ne pas succomber dans l'instant et se métamorphoser en Démon.



• Malus du Rituel

Le Rituel a des malus, les voici :

- Si le PJ s'écarte de plus de 10 km de son cœur, il a **-1** en **FOR**, **DEX**, **CON** et **CHA** tous les jours et perdra 1d6 vies sur ses vies max toutes les heures et ne pourra plus effectuer l'action *Repos*. Une fois revenu à moins de 10 km, ses vies max et ses caractéristiques reviendront à l'origine.
- Si le Cœur est détruit, le PJ a **-1** dans toutes les **caractéristiques** et perd la faculté d'immortalité.
- À partir du niveau 6, le PJ perdra le contrôle à chaque fois qu'il descendra à moins de 3 vies (il attaque avec acharnement le personnage le plus proche de lui pendant 1d6 tours).

• Bonus du Rituel

Le Rituel a aussi des bonus (sinon, à quoi bon ?), les voici :

- En cas de mort, le PJ réapparaît avec tout son équipement, à côté du Cœur de Pierre 1d8h après l'instant tragique.
- Le Cœur ne peut être brisé que suite à un test de **FOR** difficulté **15+ niveau** ou à cause d'une chute de 20m minimum.