

# Magie

## 1. Introduction

La capacité latente d'un personnage à contrôler cette énergie ou force est traduite par ses scores en Pouvoir et Intelligence.

Qu'ils soient mages hermétiques, chamans, psioniques, prêtre ou que sais-je encore, tous appliquent sans le savoir les mêmes principes. Dans la suite, par soucis de généralisation, nous parlerons d'**adepte**, de **mana** et de **sort**.

Bien que les écrits sur le sujet soient nombreux, les connaissances réelles et exploitables en la matière sont bien minces. Durant de nombreux siècles pourtant, certains personnages travaillèrent au développement de cette discipline. Ils devaient braver bien des dangers car s'ils ne périssaient pas sur le bûcher, ceux qui réussissaient à véritablement manipuler ces énergies devaient s'exposer aux conséquences inhérentes à toute tentative de modification non conventionnelle de notre réalité.

La première est appelée le **Drain**. Si dans la plupart des cas il ne se traduit que par une fatigue momentanée, il s'agit en fait d'un processus qui aspire l'énergie vitale de l'adepte. Il peut engendrer très facilement un dessèchement instantané et tout à fait mortel d'un imprudent jouant avec des forces qui le dépassent.

La deuxième, et sans doute la plus terrible, est appelée **Corruption**. Lors des manipulations magiques, elle produit des effets secondaires indésirables, parfois anodins, le plus souvent aussi dévastateurs que horribles. D'autre part, l'adepte qui n'y prend pas garde risque de sombrer dans la folie ou de finir comme la marionnette d'une puissance extra dimensionnelle (plus communément appelée par les religions terrestres "démon").

## 2. Lancer un sort

Pour lancer un sort, c'est à dire pour influencer sur la réalité, un joueur devra procéder à un test de résistance (Pouvoir + Intelligence) contre (Indice Passif du sort) et dépenser un certain nombre de Points de Pouvoir.

Quelque soit le nombre de rounds de préparation du sort, le test est effectué au début du lancement. S'il y a échec, il se produit immédiatement: au round suivant, l'Adepte pourra recommencer.

Tout ceci est déterminé par la procédure suivante qui compte six étapes:

### 2.1. Cible du sort

La cible détermine l'Indice Passif de Base.

Si la cible du sort est un être vivant, l'Indice Passif de Base sera égal au score Pouvoir + Intelligence dudit être vivant. Par défaut, la valeur est de 10.

Si la cible est volontaire et consciente qu'un sort lui est lancé, l'Indice Passif de Base est diminué de 8 points.

S'il s'agit de matière inerte (gaz, roche, lumière...) il faut se servir du tableau suivant:

Matériaux "volatiles"/Puissance	Matériaux denses	IPB
Diamètre 5 cm	100 g	10
Diamètre 20 cm / 1D6	1 kg	12
Diamètre 50 cm / 2D6	10 kg	14
Diamètre 1 m / 3D6	100 kg	16
Diamètre 3 m / 4D6	1 T	18
Diamètre 10 m / 5D6	10 T	20

Si la cible est uniquement composée d'un élément simple (eau, terre, air, feu, électricité, mana) l'Indice Passif de Base est diminué de six points: IPB -6

Si la cible est un objet mécanique: IPB +4

Si la cible est un objet de technologie électrique : IPB +10

Certains sorts ne rentrent dans aucune des deux catégories précédentes, au MJ de déterminer, suivant les circonstances, l'Indice Passif de Base.

### 2.2. Nature du sort

Elle modifie l'Indice Passif de Base.

Un sort peut avoir plusieurs natures, on parle alors de sorts combinés (voir exemples), les modificateurs se cumulent alors.

Nature du sort	IPB
Création/Destruction	+10
Invocation/Révocation	+8
Contrôle/Déplacement	+6
Transformation	+4
Altération	0
Perception	-2

### 2.3. Puissance du sort (Attaque, protection et soins)

Elle augmente la dépense de Points de Pouvoir.

#### Sorts offensifs

Un sort offensif est de type Création/destruction et ne produit que des dégâts non localisés. Les protections usuelles non magiques ne sont d'aucun recours contre ce type de dommage.

La dépense d'un Point de Pouvoir entraîne la création d'un dé à six faces de dégâts.

Pour les sorts de zone, le tableau ci-dessous indique dans la première colonne le nombre maximum de Points de Dommages qui peuvent être infligés suivant le volume créé. Tout personnage y subissant une première fois des dégâts a bien évidemment la possibilité de s'y soustraire en quittant la zone. S'il ne le fait pas à la fin du round (ou que l'adepte contrôle son sort et "suipe" le personnage), il est blessé à nouveau le round suivant.

Matériaux "volatiles"/Puissance	Matériaux denses	IPB
Diamètre 5 cm	100 g	10
Diamètre 20 cm / 1D6	1 kg	12
Diamètre 50 cm / 2D6	10 kg	14
Diamètre 1 m / 3D6	100 kg	16
Diamètre 3 m / 4D6	1 T	18
Diamètre 10 m / 5D6	10 T	20

#### Sorts défensifs

Les sorts défensifs sont analogues aux précédents si ce n'est que la dépense d'un Point de Pouvoir entraîne la création d'une "armure" de 4 points. Cette protection étant magique, la nature des projectiles ne peut pas en modifier les propriétés (les carreaux d'arbalète ne divisent pas cette protection par deux). Le type de protection doit être évidemment précisé: attaques physiques, magiques, chaleur...

#### Sorts curatifs

Les sorts de soins doivent être lancés sur une zone corporelle précise (bras, jambe, torse, abdomen, tête). Le nombre de PV regagnés par la zone est égal à Xd6, X étant le nombre de PP engagés dans la Puissance du sort.

# Magie

Ces sorts sont de type Altération lorsque la zone à soigner possède encore des PV, de type Transformation sinon.

Si la zone à soigner a encaissé des dommages supérieurs au double des ses PV initiaux, le sort est de type Création. Les PV définitifs du nouveau membre seront alors égaux au nombre de Points de Pouvoir engagés, jusqu'à concurrence du nombre initial de PV du membre original.

## 2.4. Durée du sort

Elle augmente la dépense de Pouvoir.

Par défaut, la durée est quasiment nulle. Pour augmenter la durée d'un sort, un adepte devra dépenser des Points de Pouvoir comme l'indique le tableau suivant:

1D6 rds	1D20 rds	10 min	1 h	6 h	24 h
1 PP	2 PP	3 PP	4 PP	5 PP	6 PP

L'adepte peut interrompre l'un de ses sorts à tout moment, automatiquement.

Un adepte peut choisir de maintenir un sort mais la décision doit être prise avant de le lancer. Après son lancement et tant que l'adepte se concentre, le sort reste actif. L'adepte perd deux Points de Fatigue par round de concentration en combat et un Point de Fatigue par tranche de cinq minutes sinon, de plus, il agit à -6 pour toute autre action.

## 2.5. Portée du sort

Elle augmente la dépense de Points de Pouvoir.

Le tableau parle de lui-même: Les distances sont à considérer dans le sens "jusqu'à".

1 m	5 m	20 m	1 km	10 km	1 000 km	Planète
0 PP	1 PP	2 PP	3 PP	4 PP	5 PP	6 PP

Si l'adepte est en contact physique avec sa cible, l'Indice Passif est réduit de 4 points!

## 2.6. Temps de préparation du sort

Il détermine à quel round et quand dans le round le sort sera effectif.

Un sort sera effectif X rounds après le début de son lancement, X étant le nombre de points de Pouvoir dépensés pour le lancer.

Lors du round de déclenchement, ses effets se manifestent avec une Initiative égale à deux fois l'Attribut Pouvoir de l'adepte.

Un adepte ne peut lancer qu'un seul sort par round, mais il peut avoir des effets combinés.

*Au premier round d'un combat, Chat Souriant se prépare à lancer un sort qui lui coûte 3 Points de Pouvoir. Son Attribut Pouvoir est de 11, les effets du sort seront donc résolus avec une Initiative de 22.*

**Quels que soient les modificateurs appliqués, in fine, l'Indice Passif sera toujours au moins égal à 8.**

**Le lancement d'un sort, quelles que soient les circonstances, coûte au minimum un Point de Pouvoir.**

## 3. Exemple

*Chat Souriant, un chaman vivant à Perfida, se prépare à lancer un sort d'illusion visant à créer une calèche qui poursuivrait celle dans laquelle il*

*est assis.*

*Etant donné que le sort est destiné à berner plusieurs personnes, le MJ décide que le sort est assimilable à de la création (IPB+10) de lumière (IPB-6) (et se réserve le droit de procéder ensuite à des tests de résistance), pour un volume équivalent à celui d'une sphère de trois mètres de diamètre (IPB=18).*

*Le MJ va dans le sens du joueur qui argue du fait qu'étant dans une calèche en mouvement il n'a pas besoin de contrôler le sort pour faire que l'illusion les suive, elle restera simplement toujours à la même distance de l'attelage.*

*Le chaman choisit de créer l'illusion à 30 mètres (3 PP) et de maintenir son sort (0 PP). L'Indice Passif du sort est donc de (18+10-6) 22 et le nombre de Points de Pouvoir dépensés: 3.*

*Le chaman perdra de plus un Point de Fatigue toutes les cinq minutes de concentration.*

*Chat Souriant possède un attribut Magie de 18: Il procède à un test de résistance à -4 (18-22) et a donc 6 chances sur vingt de réussir son sort.*

*Si Chat Souriant avait voulu contrôler son illusion (sort combiné: création + contrôle), l'Indice Passif de Base aurait alors augmenté de 6 points et aurait donc été de 28!*

## 4. Réussites spéciales et critiques

Lorsqu'un joueur obtient une Réussite Spéciale alors qu'il lance un sort, il ne dépense que la moitié des Points de Pouvoir engagés. De plus, le MJ pourra accorder d'autres avantages dépendants des circonstances et du sort lancé.

Lorsqu'un joueur obtient une Réussite Critique alors qu'il lance un sort, il ne dépense en tout et pour tout qu'un Point de Pouvoir. De plus, le MJ pourra accorder d'autres avantages dépendants des circonstances et du sort lancé.

## 5. Le Drain

Lorsqu'un adepte utilise ses capacités magiques, il crée une brèche dans notre réalité, un passage entre notre plan d'existence et le monde astral (voir plus loin). Dans la plupart des cas d'ailleurs, la brèche s'étend sur un autre plan encore. Beaucoup plus rarement, la brèche s'étale sur plus de trois plans.

Si c'est par ce passage que le mana s'écoule et se répand en l'adepte, un phénomène inverse se produit naturellement et c'est la force vitale de l'adepte qui s'écoule dans le monde astral. Heureusement, les adeptes apprennent tous à lutter naturellement contre ce Drain, mais il arrive des fois où l'attention se relâche...

Lorsqu'un adepte rate un sort, il ne perd pas tous les Points de Pouvoir engagés mais un seul. En contrepartie, il perd autant de Points de Fatigue que de Points de Pouvoir engagés. Ces Points de Fatigues ne pourront être récupérés qu'après une bonne nuit de sommeil.

Lorsque l'adepte n'a plus de point de fatigue à perdre ou que l'Indice Passif du sort est supérieur ou égal à 20, le Drain occasionne la perte de Points de Vie, non localisés, de la même manière que précédemment. Ces points de vie sont récupérés après une bonne nuit de sommeil.

## 6. La Corruption

La Corruption est un phénomène qui lui aussi est lié à la brèche engendrée par le lancement d'un sort. Si la cause du Drain n'est due qu'au passage entre notre monde et le monde astral, la Corruption elle, n'est à redouter que lorsque cette brèche s'étant sur un plan supplémentaire. Ceci explique pourquoi les psioniques sont très largement épargnés par ce phénomène.

De la même façon que pour le Drain, les adeptes se défendent naturellement contre cette Corruption, mais il est des fois où l'attention se relâche...

# Magie

Lorsqu'un adepte fait un fumble lors du lancement d'un sort, en plus du Drain, il doit résister à la Corruption. Le joueur ne fait aucun jet de dé, le MJ s'occupe de tout et ne prévient le joueur que des éventuelles conséquences visuelles.

A sa création, un adepte possède un score en Corruption nul.

En premier lieu, le MJ procède à un test sous la caractéristique Intégrité qui est égale à Intelligence + Pouvoir - Corruption(+/- Folie). Un 20 signifie toujours un échec. Si le test est réussi, le score en Corruption de l'adepte reste inchangé. Dans le cas contraire il est augmenté de 1D4 points.

Dans tous les cas, le MJ détermine ensuite les effets de la Corruption en lançant un dé à vingt faces et en lisant le résultat dans le Tableau de corruption (réservé au MJ). Le MJ pourra suivre à la lettre ce qui y est inscrit ou bien largement adapter les conséquences de la Corruption suivant son bon désir.

*Imaginons qu'à son test Chat Souriant ait obtenu 20. On a déjà vu qu'il perd 3 Points de Vie et un Point de Pouvoir sans obtenir aucun résultat, cela à cause du Drain.*

*Le chaman procède de plus à un test en Intégrité, le MJ doit faire moins de 16 pour ne pas augmenter son score en Corruption. Mauvaise nouvelle, il obtient 18. Le MJ lance alors un dé à quatre faces et obtient 3 qu'il rajoute au précédent indice de Corruption qui était de deux points.*

*Le MJ lance alors un dé à vingt faces, obtient un. Le résultat se lit dans la première colonne du tableau (Corruption = 5), aucun effet. (ouf!).*

## 7. La Réserve de Magie

Un adepte commence avec une Réserve de Magie nulle.

A chaque fin de mission, l'adepte reçoit en plus des points de progression un certain nombre de points de magie qui s'ajoutent à cette réserve. En général le MJ accordera un point.

Après avoir lancé les dés pour jeter un sort, un joueur peut dépenser une partie de sa Réserve de Magie pour diminuer le résultat obtenu et réussir un sort qui aurait avorté sinon. La Réserve de Magie ne permet pas d'éviter les fumbles ou les effets du Drain, de changer la qualité d'une réussite (spéciale, critique). Un sort réussi peut donc occasionner un Drain.

C'est le MJ qui détermine quand cette réserve se régénère, habituellement en début de séance.

*Chat Souriant doit faire moins de 6 pour réussir son sort, il lance les dés et obtient un résultat de 8. Sa Réserve de Magie est de 5 points. Chat Souriant se trouvant dans une situation délicate, il décide de dépenser 2 points de magie pour abaisser son jet de dé et réussir son sort. Il doit cependant subir l'effet du Drain.*

## 8. L'esprit des règles

L'intérêt n'est pas que ces règles soient exhaustives et prises au pied de la lettre mais qu'elles offrent au MJ et aux joueurs un cadre pour discuter (sans ralentir le jeu) sur la possibilité de réaliser des sorts aux effets variés et surtout sur les conditions requises pour lancer de tels sorts.

Absolument tout est possible avec la magie, le problème est de déterminer si le joueur est assez puissant pour lancer un sort ou pour résister aux effets secondaires de la manipulation de la trame de notre réalité.

Les indications fournies dans les paragraphes précédents et suivants sont donc, plus que tous autres, sujets à modification en cours de partie suivant les conditions de jeu.

Si vous êtes un joueur obtus ou si vous vous trouvez sous la férule d'un MJ profondément anti-joueurs, oubliez tout ce chapitre et faite un bon vieux guerrier.

## 9. Les Semi-adeptes, Restrictions et Spécialisation

### Les Restrictions

Un adepte peut choisir à sa création une Restriction. Ce choix est définitif. Il en existe trois sortes:

- **Restrictions élémentaires:** Terre, air, eau, feu, mana.
- **Restrictions de règne:** Minéral, végétal, animal, humain.
- **Restrictions d'orientation:** Vie, mort.

Le MJ, au cours d'une partie, déterminera si besoin est le type de chaque sort par rapport aux Restrictions imposées aux mages. Il existe trois types de sorts pour chaque Restriction: Neutre, positif ou négatif.

### Les sorts positifs

Il s'agit de sorts ayant un lien direct, évident et prééminent avec la Restriction: Qu'il en soit la cible ou l'auteur, l'adepte agit comme si son attribut Pouvoir était augmenté de 4 points, il bénéficie en outre d'un PP gratuit pour chaque sort lancé (L'adepte dépense toujours au minimum 1 PP pour en fait 2 PP utilisables pour les sorts les plus faibles).

*Une boule de feu ou l'invocation d'un élémentaire de feu pour un mage du feu, un sort de soin pour un mage orienté vers la vie...*

### Les sorts négatifs

Il s'agit de sorts ayant un lien antinomique direct, évident et prééminent avec la restriction. Qu'il en soit la cible ou l'auteur, l'adepte agit comme si son attribut Pouvoir était diminué de 4 points. De plus, la dépense de PP est doublée pour le lancement de tels sorts.

*Une boule de feu ou l'invocation d'un élémentaire de feu pour un mage de l'eau, un sort de soins pour un mage orienté vers la mort (qui tue)...*

### Les sorts neutres

Il s'agit de tous les autres sorts. Pour le lancement de tels sorts, un adepte restreint devra dépenser un PP supplémentaire.

### Spécialisation

Un adepte peut choisir de se spécialiser dans une certaine catégorie de sorts (Destruction, Création, Invocation, Perception...) pour y être plus efficace. En contrepartie ses capacités dans le lancement des sorts des autres catégories baissent.

Pratiquement, les sorts de la catégorie privilégiée voient leurs Indices Passifs de Base baisser de 4 points, leur coût en points de Pouvoir baisser de 1 point (le minimum à dépenser reste tout de même de 1 point).

Les Indices Passifs des autres sorts augmentent de 2 points.

### Semi-adeptes

Bien que maîtrisant la magie, ils ne peuvent que lancer certaines catégories ou certains types de sorts relativement à une Restriction ou à une Spécialisation. L'attribut Pouvoir d'un adepte est au maximum de 8 à sa création. On pourra utiliser le terme de "pseudo-mage" pour les semi-adeptes.

Un Semi-adepte doit choisir avant tout son domaine qui est soit une spécialisation soit une Restriction. Dans le cas d'une spécialisation, il ne pourra lancer que des sorts de la catégorie choisie. Dans le cas d'une

# Magie

Restriction, il ne pourra lancer que des sorts positifs. Dans tous les cas, que le semi-adepte soit la cible ou l'auteur d'un sort, son Attribut Pouvoir est normalement pris en compte.

Il n'y a pas ici ni de considération de majoration ou de minoration de 4 points, ni de bonus de Points de Pouvoir.

Un semi-adepte ne pourra bénéficier de Réserve de Magie et tout sort lui coûte un Point de Pouvoir supplémentaire.

Un semi-adepte restreint peut se spécialiser, un semi-adepte spécialisé peut se restreindre.

## 10. Les Entités, Invocations et révocations

**Entité** est un nom générique qui désigne n'importe quelle créature qui n'est pas originaire de notre plan de réalité.

Elles sont très diverses aussi bien en nature, en puissance, qu'en intention à notre égard. Elles sont parfois connues des hommes car légendaires (fantôme, totem, ange, démon, dieu...). Les adeptes ont la possibilité de convoquer certaines de ces entités sur notre terre pour une période plus ou moins longue, mais ceci est l'une des activités qui réduit le plus l'espérance de vie de ces adeptes.

En effet, peu de ces créatures aiment à être aspirées dans un vortex de mana pour atterrir dans un monde plat et y obéir aux ordres d'un humain prétentieux aussi, dès qu'elles en ont la possibilité, elles se contentent de tuer, habituellement avec un certain goût du spectacle, l'opportuniste indécis.

Les entités qu'invoquent les adeptes sont généralement des esprits liés à un endroit ou des élémentaires. Ces entités ne sont pas vraiment des êtres pensants mais plutôt des archétypes latents ayant pris forme à la demande de l'invocateur. Elles peuvent rendre nombre de services et présenter une certaine forme d'intelligence, seulement elles ne possèdent aucun esprit d'initiative si ce n'est celui de casser la tête à celui qui les a tirées du néant.

Plus rarement, l'adepte cherchera à appeler un "esprit libre" (dont les anges et les démons sont les plus parfaits exemples) qui lui a une existence propre sur un plan autre que le notre. Evidemment, la puissance et l'intelligence d'une telle entité sont de loin supérieures à celles de la catégorie précédente. Les dangers encourus en cas d'échec à l'invocation sont par conséquent un rien plus problématiques.

### Combat

Les entités qui se manifestent sur notre plan sont par nature différemment sensibles aux attaques de type physique que nous autres résidents permanents. Pour réussir une attaque contre un esprit, un personnage devra obtenir avec un D20 un résultat inférieur ou égal son attribut Pouvoir auquel est ajouté le modificateur précisé ci-dessous (pas de parade ou d'esquive de la part de l'entité).

On distinguera ainsi cinq classes d'entités caractérisées en quelque sorte par leurs vulnérabilités aux attaques physiques. Les Indices Passifs de Base correspondants sont valables pour tous les sorts ayant pour cible de telles entités. Les adeptes peuvent utiliser librement leurs compétences martiales contre les entités. Les dégâts occasionnés par les armes non spécifiquement adaptées (pour les non- et semi-adeptes) sont toujours égaux à 1D4 points, quelle que soit l'arme utilisée.

Classe	I	II	III	IV	V
Modificateur	-5	0	+5	+7	+10
IPB	20	16	14	12	10

### Invocation

Lorsqu'un joueur désire invoquer une entité, en premier lieu, il doit décider

de la classe d'entité choisie et du nombre de Points de Pouvoir qu'il va engager. La classe d'entité donne dans le tableau précédent l'Indice Passif de Base pour le sort. Ces deux choix vont déterminer la nature de l'esprit qui prendra pied sur notre plan. Le joueur fait ensuite un test pour faire venir la dite entité dans notre monde en dépensant le nombre de Points de Pouvoir voulus. Ce n'est qu'après, et sans dépense de Pouvoir, qu'il essaye d'en prendre le contrôle.

Si un échec survient au premier test, l'adepte rate son sort et doit donc résister au Drain, le deuxième test est devenu inutile.

Si le premier test est réussi mais le deuxième non, l'entité arrive dans notre monde, se retourne contre l'adepte et l'attaque pendant un nombre de rounds égal au nombre de Points de Pouvoir dépensés pour l'invocation de l'entité!

Dans les caractéristiques qui suivent et qui se rapportent aux entités invoquées, la Puissance correspond au nombre de Points de Pouvoir dépensés par l'adepte pour la convocation (hormis ceux alloués pour la durée: voir plus loin).

**Points de vie:** (1D4+1)x Puissance.

Les Points de Vie sont non localisés. Lorsqu'ils sont nuls, l'entité retourne sur son plan d'origine.

**Attaque:** 5 + Puissance.

L'entité procède à un unique test de résistance (Attaque) contre (Attribut Pouvoir de sa cible) pour savoir si elle occasionne des dommages.

**Dégâts:** Les dommages sont localisés et dépendent de la Puissance de l'entité. Aucune protection non magique n'est prise en compte:

Puissance	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Dommages	1D6	1D10	2D8	2D10	3D8

**Initiative:** 20 + 2xPuissance

**Maîtrise:** Puissance

**Intelligence:** Elle modifie l'Indice Passif de Base.

Faible(Poule)	Moyenne(Chien)	Elevée(Homme?)
-4	0	+4

### Esprit lié à un endroit

Cette catégorie d'entités ne peut agir que dans une zone d'une nature donnée: maison, forêt, rues... Cette zone doit être spécifique et sa taille ou sa localisation importent peu, ce qui compte est sa nature particulière. Si un adepte choisit d'invoquer un tel esprit, l'Indice Passif de Base de l'entité est diminué de 4 points.

### Élémentaires

Ces entités, lorsqu'elles prennent forme sur terre, se composent d'une matière unique, présente en quantité suffisante près du lieu d'invocation (feu, eau, terre, électricité, bitume...). Ce faisant, elle peuvent présenter une faiblesse vis à vis de certaines attaques (l'eau pour un élémentaire de feu...). Dans ce cas, les chances de "toucher" un élémentaire sont doublées ainsi que les dégâts qu'il subit. Si un adepte choisit d'invoquer un tel esprit, l'Indice Passif de Base de l'entité est diminué de 4 points.

On ne peut invoquer un élémentaire lié à un endroit.

### Durée de l'invocation et nombre de services

Lors d'une invocation, l'adepte choisit parmi deux possibilités: Soit l'entité sera présente sur notre plan pour une durée déterminée par la dépense

# Magie

habituelle de Points de Pouvoir (dépense qu'il faut ajouter à celle qui détermine la Puissance de l'entité) et obéira pendant ce laps de temps à tous les ordres de l'adepte au mieux de ses capacités (faite confiance au MJ pour jouer une entité ayant le QI d'une poule avec toute la mauvaise foi qu'on lui connaît), soit l'entité sera présente pour une durée indéterminée, ne pouvant toutefois excéder 24 heures, et devra exécuter un nombre de services (simples, pas la peine d'essayer de gruger en donnant un ordre de mission faisant quatre pages) égal à la Puissance de l'entité (Tuer X individus est considéré comme X services, "protège-moi" comme un seul).

Les entités invoquées peuvent retourner sur leur plan d'existence sur un ordre de l'adepte et revenir automatiquement à la demande de ce dernier sans que cela soit considéré comme un service. Le retour de l'entité prend alors un round complet. En ce qui concerne les élémentaux, le rappel doit toujours se faire dans une zone pourvue en l'élément idoïne.

Un joueur averti aura noté qu'une entité ne possède aucune compétence de parade ou d'esquive. Un seul test d'attaque suffit à savoir si l'entité subit ou non des dommages.

Outre le fait de combattre pour le compte de l'adepte, une entité invoquée peut rendre de nombreux services dans notre monde ou dans un autre.

*Notre chaman, Chat Souriant, se trouve dans un parc boisé et désire invoquer un esprit des forêts de classe V, moyennement intelligent:  $IPB=10$  (classe V) -4 (esprit lié à un endroit) +8 (invocation)=14. Il choisit de l'invoquer pour une durée indéterminée et consacre 4 Points de Pouvoir à cette opération. Il pourra donc espérer obtenir quatre services de la part de l'esprit en cas de réussite, services que l'esprit ne pourra rendre que dans un cadre boisé.*

*Chat Souriant possède un attribut Magie de 18, il doit donc obtenir sur un D20 un résultat inférieur ou égal à 14, chose qu'il réussit: l'esprit des forêts prend corps dans notre monde, un entrelacs de lierre, de mousse et d'humus à forme vaguement humanoïde sort des buissons et se dirige vers le chaman.*

*Le MJ, malin, dégaine sa machine à calculer programmable et sort, en un clin d'oeil, les caractéristiques de l'esprit des bois (non mais!):*

**Points de vie: 13 Attaque: 9 (1D10) Initiative: 28 Maîtrise: 4**

*Il s'agit maintenant de contrôler cet esprit:  $IPB=10$  -4 +6 (contrôle)=12, aucune dépense de Pouvoir nécessaire. Chat Souriant a donc (18 contre 12) 16 chances sur 20 de contrôler l'esprit qu'il a invoqué.*

*S'il réussit, le premier service demandé au sylvain sera de combattre contre les cinq êtres humains (à l'air menaçant) qui se dirigent en courant vers le célèbre disciple de Loup Enfumé (l'esprit pourra repartir vers son plan lorsqu'il aura éliminé quatre adversaires). S'il échoue, l'esprit des forêts attaquera le chaman pendant quatre rounds avant de disparaître (Arg!).*

## Invocation de créatures

Ce type d'invocation tout à fait particulière n'est destinée qu'à faire apparaître des combattants, pour la durée d'une courte bataille (maximum un quart d'heure). Il n'est pas question ici de services: l'adepte désigne le ou les victimes potentielles et s'en est fini des explications. Il est à noter que ce type de sort est moins risqué (et plus rapide) que les précédents, les créatures invoquées ne se retournant contre l'invocateur qu'en cas de fumble.

L'adepte effectue un seul test avec un Indice Passif de Base (tout compris et définitif) dépendant du nombre de retirages désirés. En effet, la quantité et le type de créatures invoquées sont totalement, ou presque, aléatoires; pour les déterminer, il faut utiliser la Table d'invocation des créatures.

Les retirages sont possibles à partir de l'étape 2 (Nombre) et se font au fur et à mesure. En cas de retirage, seul le deuxième jet de dés compte, même si son résultat est moins intéressant pour le joueur.

A l'exception de celles qui utilisent des armes, les créatures invoquées ne parent pas mais esquivent comme un combattant qui parerait une attaque sans bénéficier toutefois des avantages d'une réussite supérieure à l'attaque.

L'adepte dépense 1D4 Points de Pouvoir pour un tel sort plus les PP supplémentaires dépendants des caractéristiques des créatures invoquées

(voir Table d'invocation des créatures).

Si le sort est réussi, les créatures apparaissent dans un rayon de 10 mètres autour de l'adepte, au bout d'un round. Si le sort est raté, les créatures restent dans leur plan. En cas de fumble, les créatures attaquent l'adepte durant un round avant de disparaître.

## 11. Pour quelques règles de plus...

Bien évidemment, pour ceux qui sont avides de détails, on peut faire plus compliqué (si, si...):

### Foci (focus au singulier)

Les foci sont des objets créés ou enchantés dans le but de faciliter le contrôle du mana. De tels objets sont très rares et attirent donc la convoitise de beaucoup d'adeptes. Comme son nom l'indique, un focus concentre le mana. Il apporte ainsi un nombre de Points de Pouvoir égal à son indice pour chaque lancement de sort. Il est à préciser qu'un focus n'est pas une réserve de mana, il fonctionnera donc indéfiniment. L'adepte, dans tous les cas, devra dépenser au moins un PP pour lancer un sort.

La quasi totalité des foci sont conçus pour une catégorie restreinte de sorts ou pour un certain type de magie (comme toujours, il faut y croire que pour ça marche). Ceux qui sont valables pour n'importe quel type de magie et de sort sont appelés focus de pouvoir.

### Geasas (Geas au singulier)

Les légendes celtiques fourmillent de références à ce qu'elles appellent un geas. Ce terme signifie "lien" en gaélique ancien. L'usage courant a fait tomber le pluriel en désuétude. Selon la tradition, le geas était un tabou, une action qu'il fallait absolument faire ou, au contraire, éviter scrupuleusement.

Un adepte peut choisir de s'imposer un geas, irrémédiablement, pour faire baisser son score en Corruption. Comme d'habitude, il va falloir négocier avec le MJ.

*Ne pouvoir lancer un sort qu'en parlant à haute voix et en latin (il faut avoir la compétence latin, initialement non développée, au minimum à 4): ce geas engendre -6 points de Corruption...*

### Compétences d'orientation

L'adepte a appris à orienter sa capacité à contrôler le mana grâce à une compétence particulière. On peut penser par exemple aux bardes de Cornouaille qui, au travers de leurs chants et de leurs danses, accroissaient leurs pouvoirs magiques.

Un adepte, avec l'accord du MJ, pourra choisir une compétence d'orientation. Cette compétence ne peut être en aucun cas une compétence "utile" (genre Epée large ou esquive...). Lors du lancement d'un sort, l'adepte peut choisir de faire un test sous sa compétence d'orientation en engageant un certain nombre de Points de Fatigue (il faut beaucoup de concentration pour tout faire en même temps). Si le test est réussi, l'indice de base du sort lancé est diminué du double du nombre de points de fatigue dépensés. Ces points de fatigue se récupèrent rapidement, comme après un combat.

Un geas ne peut en aucun cas impliquer l'usage d'une compétence d'orientation.

*Danse, poésie, musique, méditation, drogue, canevas...*

# Magie

## Magie du sang

Le sang et le mana sont très liés, ainsi il est possible, grâce à un apport de sang, de lancer des sorts très puissants. Il y a deux possibilités. Soit l'adepte fait couler son propre sang, soit il fait couler le sang d'un autre être humain.

Dans le premier cas, le sacrifice d'un Point de Vie (non localisé) fournit cinq Points de Pouvoir à un sort qui doit être lancé immédiatement après l'effusion.

Dans le deuxième cas, le sacrifice définitif (en ce sens que la victime doit mourir) de trois Point de Vie apporte un Point de Pouvoir.

Si les mages doivent réellement se mutiler, les Psioniques eux, s'ils ont la capacité d'utiliser cette technique, saignent naturellement par le nez, les oreilles et voir même par la bouche et les yeux tant l'effort qu'ils déploient pour influencer sur la réalité est intense. Ils ne peuvent cependant pas recourir aux sacrifices de tierces personnes.

Il faut vingt-huit jours pour pouvoir récupérer la totalité des Points de Vie ainsi perdus.

## 12. Les autres plans

Le monde dans lequel nous vivons est bien plus vaste que nous ne le croyons. Il nous semble évoluer en quatre dimensions (l'espace en compte trois auxquelles on rajoute le temps), ce n'est dû qu'à une vision très rétrécie de ce que nous croyons être la réalité. Si la plupart des êtres humains ont l'intuition de l'existence d'autres mondes, rares sont ceux qui peuvent y accéder.

### L'espace astral

Ce plan est primordial pour la totalité des adeptes, en effet, c'est de lui qu'ils tirent le mana, l'énergie seule capable de modifier notre réalité. Ce plan est le plus proche de notre monde, en fait les deux univers sont en total corrélation.

Pourtant, les forces qui les régissent apparaissent bien différentes. L'espace astral est plus communément appelé monde des esprits, au-delà... la matière inerte telle que nous la connaissons y est inconsistante alors que tout ce qui est vivant (ou parfois tout ce qui l'a été) y prend une importance primordiale. De ce point de vue, on pourrait le comparer au négatif de notre réalité.

Certains adeptes sont capables de détacher leur esprit de leur corps et partent ainsi en voyage astral. Ils ont la possibilité de planer, de voler à des vitesses extraordinaires, de traverser des murs, de voir l'aura des autres personnes, de rencontrer l'esprit de disparus...

Il existe des entités qui ne vivent que dans ce plan. Certaines, comme les fantômes, peuvent faire de temps en temps une incursion "chez nous". Dans ce cas, on dit d'elles qu'elles sont duales. La faune de ce plan est aussi diversifiée que la notre et mériterait à elle seule tout un chapitre.

L'espace astral est le passage obligé, l'interface nécessaire, pour avoir accès à la multitude des plans pouvant être atteints par la conscience de l'homme. Si ce plan est très proche du notre, les visions que peuvent en avoir les adeptes sont bien différentes les unes des autres, dépendant de leurs croyances et de leurs approches de l'art étrange.

### Le monde des rêves

Là, l'adepte commence à aborder les plans bizarres où les règles dépassent toute compréhension humaine, tout entendement. Il ne faudrait pas parler "du" monde des rêves mais "des" mondes des rêves. Seulement comme ils sont tous interconnectés à plus ou moins grande échelle, il est plus pratique de les concevoir comme une unité.

Chaque être vivant crée une parcelle de ce plan (en fait un plan particulier, mais se fondant dans le tout). Suivant la nature et les qualités du créateur, la "bulle de rêve" considérée peut être plus ou moins stable, plus ou moins importante. La plupart des êtres humains n'ont aucune connaissance de leur

univers privé, encore moins de contrôle sur lui.

Quelques adeptes ont appris à voyager dans les rêves de leurs congénères, à y agir de façon à y recueillir des informations, à influencer le rêveur ou même à le tuer.

Au-delà des univers particuliers, il existe des lieux communs à une grande partie de la population, ceux-ci sont particulièrement tangibles et dangereux pour le voyageur. De plus, ils génèrent les entités les plus puissantes. Comme on le verra dans ce qui suit, certaines de ces bulles ont acquis tant de puissance qu'elles sont devenues des plans à part entière.

### Les plans divins/Les enfers

Au grand dam des croyants, ce sont les hommes qui, par leurs rêves, ont créé les dieux. Mais ceux-ci, dans leur toute puissance et en toute logique, ont en retour décidé de créer les hommes.

Les dieux proviennent du monde des rêves: quand tant d'hommes croient en une même entité, celle-ci finit par exister d'abord dans le monde des rêves, puis par accéder à la conscience et enfin à l'autonomie. Ses pouvoirs deviennent ceux que lui prêtent ses adorateurs. Son lieu de résidence se sépare alors du monde des rêves pour devenir un plan à part entière avec ses propres règles et sa propre hiérarchie.

Ces dieux sont bien réels, leurs pouvoirs et leurs tâches également. Ce que nous appelons "soleil" est ainsi en même temps Inti, Ama-terasu et une étoile de taille moyenne (et bien d'autres choses encore). Pourtant les trois entités citées précédemment sont bien distinctes les unes des autres. Ceci peut paraître difficile à comprendre pour un non-adepte qui ne raisonne qu'en quatre dimensions, mais la réalité est infiniment plus riche et complexe qu'il ne peut l'imaginer.

Quoiqu'on en dise pourtant, les dieux ne sont pas omnipotents, ni tout à fait pour la plus part omniscients. Ils doivent tous suivre les lois imposées inconsciemment par les hommes, aussi leur capacité à agir directement sur notre monde est-elle réduite. C'est pourquoi lorsqu'un de leurs fidèles, adepte, peut être leur vecteur sur Terre, ils lui prêtent un peu de leur puissance volontiers.

C'est cette énergie divine qui va créer principalement le phénomène de Corruption. Dans un premier temps, parce qu'elle n'est pas aussi compatible avec notre monde que l'est le mana de l'espace astral, dans un deuxième temps parce qu'un tas d'entités mineures locales ne demandent qu'à s'engouffrer dans les brèches pour voir ce qu'il y a de l'autre côté.

### Les autres plans

Si nous nous arrêtons là, nous pourrions croire que l'homme est à l'origine de toute chose. Ce n'est pas exact. Il existe des plans, peut-être une infinité, qui ne sont pas "originaux" du monde des rêves (ne serait-ce que le notre et le monde astral, quoique). Beaucoup ne sont même pas connectés à notre univers et il faut pour y accéder passer par l'Interstice.

Cette "zone de l'univers", qui n'en est pas une, est connue depuis fort longtemps par l'élite des adeptes et redoutée de tous. Je ne pourrais pas ici vous la décrire, la chose est impossible. Néanmoins, elle s'apparente beaucoup au néant absolu, si ce n'est qu'elle est remplie de beaucoup de choses dont il n'est pas bon de parler.

## 13. Les traditions

### Le chamanisme

C'est la première forme de magie, issue des religions animistes antédiluviennes, qui apparut il y a 8 000 ans en Sibérie (dans l'univers DA, 2000 ans AD). Il se répandit en Chine, puis au Japon, dans tout le sud-est asiatique tandis qu'à l'ouest, il gagnait l'Alaska, l'Amérique du nord puis

# Magie

l'Amérique centrale. Il finit, au cours des siècles, par être présent sur tout le globe sous des formes différentes.

Le mot "chaman" vient du peuple Toungouze de Sibérie qui vivait dans une région proche de la frontière septentrionale de la Chine. Le chaman croit en l'existence de deux mondes vivant côte à côte, se confondant parfois mais bien distincts: le monde physique que nous habitons et le monde spirituel habité par les puissances qui guident et contrôlent le monde "inférieur". Le monde des esprits étant en correspondance avec toute vie sur le plan physique, à chaque arbre, à chaque rivière, animal ou rocher correspond un esprit qu'on ne saurait offenser ou blesser sans encourir de graves ennuis. Le rôle principal du chaman est de communiquer avec le monde des esprits, par la transe.

Les traditions chamaniques sont aussi nombreuses et diversifiées que les cultures qui les ont adoptées. Toutes pourtant mettent l'accent sur le respect de la nature et des forces qui la gouvernent. On peut citer comme appartenant à cette tradition chamannique les chamans des tribus d'Amérique du nord, de Sibérie ou du grand nord, ceux d'Australie, les prêtres, sages et moines taoïstes, Shintoïstes, les druides celtes, les sorciers vaudous et d'Afrique noire...

Ce n'est pas parce que les chamans vivent une relation privilégiée avec leur environnement immédiat qu'ils sont tous des saints hommes. Comme leurs congénères, ils oscillent entre ce que nous nommons le bien et le mal. Un petit nombre d'entre eux ayant choisi exclusivement de se placer à une extrémité de la balance. Notre société moderne a tout de même réussi à créer une nouvelle déviance: les chamans toxiques.

Une grande majorité des chamans entretiennent une relation particulière avec un esprit communément appelé Totem. Cet esprit est pour l'adepte plus qu'un protecteur. Il s'agit d'un guide, d'un grand frère, d'un père spirituel qui montre le chemin à suivre. Habituellement, le jeune chaman découvre son Totem lors de son initiation, de son premier voyage astral. Ce n'est pas l'adepte qui le choisit mais l'esprit qui vient se présenter à son protégé.

Ces Totems sont le plus souvent animaliers (chat, ours...). Il existe néanmoins des Totems imaginaires (dragon, licorne...) et des Totems minéraux ou naturels (granit, océan...). Tous ont un caractère et des pouvoirs particuliers qui les distinguent les uns des autres.

Un joueur incarnant un chaman pourra choisir un Totem correspondant au caractère de son personnage. De cette manière, il accèdera à une ou plusieurs spécialisations. En contrepartie ou de plus, le MJ accordera des bonus ou des malus suivant la qualité de l'interprétation du joueur, à savoir si ce dernier tient bien compte de l'orientation "totémique" de son personnage.

## La magie divine

C'est la forme de magie la plus répandue durant le Premier Age. Les adeptes la pratiquant peuvent être des prêtres, des moines ou des croyants de toutes sortes. La plupart d'entre eux font partie d'un ordre religieux établi et hiérarchisé mais ce n'est pas le cas de tous. Ce qui compte est la foi en son ou ses dieux. Comme on la vu, les divinités sont enclines à aider leurs fidèles sur Terre quand ceux-ci interviennent dans le bon sens.

Lors du lancement d'un sort, un résultat critique pourra être interprété par le MJ comme l'intervention directe d'une divinité. Tout ce qui en découle sera à déterminer suivant les circonstances. De même, un fumble signifie également une intervention divine, mais qui ne va pas dans le bon sens, hem, il vaut mieux alors se planquer!

## La tradition hermétique

Cette tradition tire son nom d'un personnage mythique grec: Hermès Trismégiste qui n'est en fait qu'un emprunt à la civilisation égyptienne, un autre nom pour désigner le dieu Thot, l'initiateur de l'Ecole des Mystères, le dépositaire du "Livre des Morts".

Cette doctrine occulte devait se répandre très rapidement et être adoptée par le peuple hébreu (qui en fit bien plus tard la fameuse Kabbale), par tous les mages de la Grèce antique puis de Rome, enfin par les sorciers et magiciens

des deux autres grandes religions monothéistes issues du judaïsme: les religions chrétienne et musulmane. L'origine du mot "magie" se rattache à la science des Mages, caste sacerdotale liée au feu chez les Iraniens. On appellera "mage" un adepte qui suit la tradition hermétique.

Alors que le chaman a plutôt une conception naturelle, intuitive, sensuelle du monde qui l'entoure, le mage lui, adopte une approche quasi scientifique de son art. Tout est abstraction, méthode, recherche, expérience et secret. Alors que les chamans ont toujours joué un rôle social important, les mages sont eux des solitaires qui ne se regroupent en sectes que par pragmatisme. Si de tout temps ils ont souvent été les conseillers des puissants, c'est uniquement pour des raisons matérielles: Ils ne cherchent pas tant le pouvoir que la possibilité d'étudier les phénomènes occultes dans les meilleures conditions possibles.

Alors qu'il est facile de faire ressortir les points communs à toutes les traditions chamaniques, les différentes théories et pratiques de la magie au sein de la tradition hermétique sont aussi différentes les unes des autres que la théorie de la relativité générale l'est de la théorie des quanta.

Cependant, on peut distinguer quelques traits récurrents chez les mages. Un mage est généralement peu démonstratif, voir proche de l'autisme, très secret et maniéré. Il est toujours intelligent, curieux et persévérant. C'est un passionné pour qui rien ne compte plus que la connaissance et la maîtrise de nouvelles forces. Cette si grande soif de savoir est passionnelle et provoque dans la plupart des cas une mort violente et prématurée, un mage qui atteint un âge respectable le doit non pas à ses capacités surnaturelles ou à son pouvoir de domination sur la réalité mais à sa grande prudence et à sa grande maîtrise de soi.

Le chamanisme a peu évolué en dix milles ans, c'est ce qui fait sa force, l'art est resté pur. Contrairement, c'est l'évolution et la diversification qui fait la force de la tradition hermétique qui cherche dans toutes les directions possibles la moindre parcelle de savoir, la moindre once de pouvoir. Les théories envisagées sont toutes d'une complexité incroyable. Une seule vie ne suffit pas pour en appréhender ne serait-ce qu'une seule. L'homme qui pourrait le faire deviendrait, à n'en pas douter, l'égal des dieux.

## 14. Quêtes astrales

Une quête astrale peut être conduite par n'importe qui mais ne peut se faire sans l'aide d'un Adepte. C'est un processus dangereux mais qui mené avec succès apporte la plupart du temps une grande récompense.

Logiquement, une quête astrale équivaut pour les joueurs à un mini scénario, voire à un scénario complet. En pratique, on peut bâcler la chose comme d'habitude en un ou plusieurs jets de dés suivant la puissante imagination du MJ.

Une quête consiste à abandonner pour un temps plus ou moins long sa corporalité (il vaut donc mieux qu'il y ait du personnel au sol pour la maintenance) en vue de rencontrer des Entités, intelligentes ou non, capables d'aider le questeur. Le plus souvent, il vaut mieux négocier, la ruse restant la meilleure arme. Les Entités étant ce qu'elles sont, elles ne lâchent rien pour rien. Les conflits sont parfois inévitables. Tout cela serait finalement assez simple si seulement on rencontrait dans l'espace astral (Essence, monde des esprit, plans divins...) uniquement ce que l'on y cherchait...

## Amoindrir la Corruption

La Corruption étant due à des Entités qui ont repéré l'Adepte lors de ses irruptions dans leurs plans via le lancement de sorts, il est possible de les rencontrer en vrai pour leur casser la tête ou pour les orienter vers d'autres loisirs que celui de la prise de contrôle d'un médium afin de s'amuser dans notre monde si divertissant. Si elle est menée frontalement, cette quête peut avoir des résultats désastreux en cas d'échec.

## Enchanter un objet

L'Adepte part en chasse d'un pigeon astral qui deviendra corvéable à merci

# Magie

mais pour une ou des fonctions bien précises, à travers l'objet. La puissance de l'Entité à soumettre est évidemment directement liée aux pouvoirs qui seront ceux de l'objet dans notre monde. La puissance est en fait égale au quintuple du Potentiel du pouvoir voulu (voir Bazar). Il est à noter que lorsque l'on rajoute une Entité à certaines déjà liées (l'objet est déjà enchanté), ces dernières ont de grandes chances de s'échapper et de s'en prendre à l'orgueilleux petit humain qui veut faire sa loi dans les cieux.

## Annuler une Malédiction

Les Malédiction font appel à des Entités puissantes, souvent des divinités, qui sont de plus en plus accessibles. Ces quêtes sont sans doute les plus difficiles à accomplir. Elles demanderont plus que toutes autres de la finesse et de la préparation.

## Guérir une Folie

La meilleure méthode est d'accompagner le malade qui sera le véritable questeur. Tout dépend de ce dernier. Ces quêtes sont les plus aléatoires, car la volonté du questeur est vacillante, cible de choix pour toute Entité un tant soit peu opportuniste, ce qui est leur plus grande qualité par ailleurs.

## Espace, frontière de l'infini...

Dans la suite, par soucis de simplification, on parlera d'espace astral. Il ne s'agit pas d'un lieu bien déterminé mais plutôt de l'environnement que perçoit un personnage lors d'une quête astrale. Généralement, ces quêtes sont perçues comme une libération du corps et un voyage dans un ou plusieurs autres plans de l'univers. L'apparence du personnage peut changer radicalement, on parlera de son avatar pour désigner le véhicule de sa conscience.

## Le temps

Le temps dans l'espace astral est une notion très subjective. Un questeur ayant lancé un sort de recherche pensera avoir passé plusieurs heures à faire des recherches dans une bibliothèque poussiéreuse d'un enfer perdu alors que de retour dans son corps, seules quelques secondes se sont écoulées. Il est important de noter que le round de combat astral est le même que le round de combat réel.

## Attributs d'un avatar

Ils sont au nombre de quatre et dépendent de la personnalité du questeur. Leurs indices varient entre 1 et 15. Chaque compétence (astrale) dépend d'un Attribut auquel elle ne peut être supérieure. Les indices des Attributs peuvent servir de niveau passif lorsque les habitant d'un domaine infiltré par un joueur tente une action contre celui-ci.

- **Sens: (Se)** Ce sont les différents sens du joueur dans l'espace astral. Ils peuvent être très variés et très nombreux. Plus le niveau est élevé, meilleure est la perception de l'environnement.
- **Silhouette: (Si)** Elle reflète l'agilité et la discrétion de l'icône, ses capacités à se fondre dans un domaine et à éviter les Entités gardiennes.
- **Imprégnation: (Im)** C'est la force de l'avatar. Plus le niveau est élevé, plus les attaques du questeur seront puissantes.
- **Consistance: (Co)** La consistance est la solidité de l'avatar. Le nombre de points de vie d'un avatar est égal à son niveau de Consistance.

## Les Capacités Astrales

Les indices des Capacités Astrales varient entre 1 et 15. Sauf après avoir effectué une reconnaissance, un questeur ne connaît pas les caractéristiques

du domaine dans lequel il évolue. Le MJ ne lui indiquera donc pas le niveau de difficulté des tests.

L'Attribut dont la Capacité astrale dépend est mentionné en abrégé: Se, Si, Im, Co. Pour effectuer un test, on additionne Attribut et Capacité.

- **Adrénaline: 1DX (Im)** L'utilisation de cette capacité permet d'augmenter la rapidité du questeur. Ce dernier effectue un test Adrénaline/domaine. Si le test est réussi, l'Initiative du questeur est augmentée de 1DX pour les 3 rounds suivants. Au cours d'une même quête, le l'utilisation de cette compétence fait baisser son niveau d'un point.
- **Scruter: (Se)** Permet de connaître en détail les indices d'une icône ou d'un domaine, de se repérer et de s'orienter dans l'espace astral.
- **Familier: (Se)** Le familier agit tout d'abord comme un allié dissuasif qui empêche les Entités Parasites de s'infiltrer via l'avatar. Si malgré tout le questeur s'aperçoit qu'un parasite a pénétré ses défenses (généralement par les effets de ce dernier) il peut tenter de se purger en effectuant un test Familier/parasite. En cas de d'échec, une autre tentative augmente le niveau du parasite d'un point.
- **Armure: (Co)** L'armure encaisse au cours d'une même quête un nombre de points de dommage égal à son indice. Elle agit en quelque sorte comme un réserve supplémentaire de Points de Vie. Voir aussi la capacité Parade. Elle est automatiquement remise à niveau au début de chaque quête.
- **Attaque: 1DX, (Im)** Inflige 1DX points de dégâts à une Entité ou à un avatar.
- **Nuée ardente: 1DX (Co)** Capacité passive. Protège 1DX Capacités des attaques des Entités de type Myriade.
- **Masque de combat: 1DX (Co)** Capacité passive. Le Masque encaisse 1DX points de dégât d'une Entité d'essence divine.
- **Infiltration: (Si)** Capacité permettant d'accéder à un domaine sans être perçu, voir de forcer l'accès à un domaine interdit. Un échec implique que la Discrétion de l'avatar est diminuée de 1 point et qu'éventuellement le questeur n'a pu pénétrer le domaine.
- **Leurre: 1DX (Si)** Agit contre les Entité de type Traqueur quand l'avatar a été accroché. Le questeur effectue un test Leurre/Traqueur: s'il est réussi, le temps de localisation est augmenté de 1DX rounds.
- **Purification: (Im)** Un test Nettoyage/domaine réussi annule le malus d'une Entité Corruptrice.
- **Parade: (Co)** Capacité passive.
- **Pierre tombale X: (Im)** Il permet de se débarrasser, au cours d'une même quête, un nombre X d'Entités sans pour autant voir la Silhouette du questeur diminuer.

## Les Domaines

L'espace astral est composé de Domaines qui sont contrôlés par des Entités plus ou moins intelligentes, voire plus ou moins agressives envers un intrus. Ces Entités sont composantes de ces Domaines. Elles peuvent ressentir naturellement toute intrusion, avec plus ou moins de finesse. La plupart du temps, il existe un Maître du Domaine qui gère tout son petit monde, il s'agit toujours d'une Entité d'Essence Divine.

Un Domaine est caractérisé par deux indices: Son Niveau Actif, son Niveau Réactif. Tous les tests effectués dans l'espace astral sont de type Résistance et les résultats sont déterminés grâce à la Table de Résistance.

Lorsque le joueur utilise une Capacité, il procède à un test: Attribut+Compétence contre Niveau Réactif du Domaine. Lorsque c'est le Domaine qui tente une action contre le hacker, il utilise son Niveau Actif contre Intelligence+Attribut approprié de l'avatar. A chaque fois que le questeur utilise une Capacité, hormis quand une Entité l'attaque, le MJ opère un test: Niveau Actif du Domaine contre Silhouette+ Infiltration du questeur. En cas de succès, le Domaine a relevé une anomalie et envoie une Entité pour résoudre le problème.

Chaque Domaine possède une réserve d'Entités qui seront envoyées dans un ordre précis: une Entité d'Essence Divine ne sera jamais envoyée à la première alerte (ou presque). Il existe également des Entités constamment

# Magie

présentes à certains endroits précis du Domaine.

## Combat Astral

### Le round

L'Initiative d'un questeur est égale à Intelligence+Pou+1D6. Le nombre d'actions dans l'espace astral, donc de Capacités (donc d'attaques) qu'il peut utiliser en un round, est géré de la même façon que dans notre monde.

Un questeur peut utiliser pour la première fois dans un round une Capacité au rang égal à son score en Initiative.

Les personnages véloces obtenant un résultat en Initiative supérieur ou égal à 25 peuvent utiliser une autre Capacité avec un rang de dix points inférieur au premier. Si cette Capacité est une deuxième attaque pour le round en cours, celle-ci sera considérée normalement pour les combattants ayant obtenu un score en initiative supérieur ou égal à 25, elle sera parée à -4 pour les autres.

Les personnages super véloces obtenant un résultat en Initiative supérieur ou égal à 30 peuvent utiliser deux autres Capacités avec un rang de dix points inférieur, puis un rang de vingt points inférieur. Si ce sont des Attaques, elles seront considérées normalement pour les combattants ayant obtenu un score en Initiative supérieur ou égal à 30. La troisième attaque sera parée à -4 pour les combattants ayant obtenu un score en initiative supérieur ou égal à 25. Pour les autres, la deuxième attaque est parée à -4, la troisième à -6.

### Attaques

Elles se font grâce à des tests de résistance. Si l'agresseur est un questeur, l'indice actif est Imprécation+Attaque, Attaque dans le cas d'une Entité. Les indices passifs considérés sont respectivement Consistance+Parade et Parade. Il n'y a pas de parade comme pour un combat à l'arme blanche. Si le test d'attaque est réussi, on applique les dommages auxquels on retranche une éventuelle Armure. Quand les Points de Vie d'un avatar sont nuls, elle est banni de l'espace astral. Dans ce cas, un questeur est renvoyé dans son corps un peu violemment. Il ne se passe rien de bien grave mais ce dernier, désorienté, agira à -5 pendant 10 rounds.

Lorsqu'un questeur combat une Entité, le Domaine ne procède pas à des tests de détection à chaque fois que l'intrus utilise une Capacité comme en temps normal. Cependant, la Silhouette du questeur est réduite de 1 point par Entité bannie dans un même Domaine. Une Aberration compte dans ce cas pour le nombre de ses parties.

## Bestiaire astral

Il ne s'agit là bien sûr que d'un bref aperçu d'une petite partie de ce que peut croiser un questeur. Les Entités vraiment intelligentes les plus courantes sont les Esprit Libres et les Divinités qui sont le plus souvent maîtres d'un Domaine mais ayant des vues sur notre monde.

**Machoirs (1DX, Niveau)** Elles occasionnent automatiquement des dommages si elles ne sont pas perçues au préalable: Elles diminuent définitivement 1DX Capacités de l'avatar. Lorsqu'une scrutation a permis de détecter un lieu "piégé", il faut réussir un test Infiltration contre Niveau des Machoirs pour les neutraliser. Un échec augmente le niveau des Machoirs de 2 points. Un fumble la fait mordre.

**Machoirs duales(1DX, Niveau)** Comme précédemment si ce n'est que la zone Tête du hacker prend en plus 1DX points de dommage. Seuls les Masques de Combat peuvent réduire les dommages. Cette Entité est très rare.

**Enzyme: (Attaque, Parade, Armure, 1DX, Initiative, PV)** Cette Entité ne peut attaquer un avatar que si ce dernier a une valeur strictement positive en Armure. Dans le cas d'une attaque réussie, l'Armure de l'avatar est réduite de 1DX points. L'avatar subit également 1DX points de dégât sans protection de l'armure. Il suffit donc de masquer sa compétence Armure pour contrecarrer les effets de cette Entité, encore faut-il l'avoir scrutée auparavant. En effet, le

MJ ne donne pas la nature des attaques des Entités rencontrées mais uniquement celle des désagréments subits.

**Exécuteur: (Attaque, Parade, Armure, 1DX, Initiative, PV)** L'exécuteur agit comme Nettoyeur, de plus, si l'avatar est banni, le MJ effectue un test: Attaque contre Consistance. Si le test est réussi un Attribut reçoit 1DX points de dommage définitifs.

**Aberration:** Il s'agit d'une fusion cohérente de plusieurs Entités (2 à 6). Pour chaque partie de l'Aberration banni, toutes les autres voient leurs niveaux (Attaque, Parade, ..., Initiative, PV ) diminuer de 2 points. L'Aberration la plus courante est Traqueur/Nettoyeur.

**Marqueur: (Attaque, Parade, Armure, Initiative, PV)** Si Marqueur réussit une attaque, l'Attribut Silhouette de l'avatar cible est diminué de 1 point.

**Gardien énigmatique: (Niveau, PV)** Il empêche l'accès à un Domaine ou une partie d'un Domaine. Le questeur peut soit tenter de l'abattre (Attaque) soit utiliser sa Capacité Intrusion, ou utiliser son intelligence (la vraie) et résoudre l'énigme proposée.

**Gardien Flamboyant: (Niveau, 1DX, PV)** Il empêche l'accès à un Domaine ou une partie d'un Domaine. le questeur peut soit tenter de l'abattre (Attaque) soit utiliser sa Capacité Intrusion. Si une action attire l'attention du Gardien Flamboyant (Attaque réussie ou intrusion ratée), ce dernier déclenche une attaque de zone automatique d'une puissance de 1DX points de dommage.

**Gardien des sphères temporelles: (Niveau, 1DX, PV )** Comme Gardien Flamboyant. Si une tentative d'intrusion est ratée, il essaie de "geler" l'avatar: son Initiative est diminuée de 1DX points. Ce malus n'est valable uniquement dans les zones protégées par le Gardien. Si une attaque bannit le Gardien, une perturbation de la trame universelle se produit: attaque de zone automatique 1D4+1DX points de dégât.

**Myriade: (Attaque, Parade, Armure, 1DX, Initiative, PV)** Si cette Entité réussit une attaque, elle diminue 1DX Capacités (au hasard) du questeur de 1D4 points. Armure inutile. La diminution vaut uniquement pour la quête.

**Narcotique: (Attaque, Parade, Armure, Initiative, PV)** Si Narcotique réussit une attaque, le questeur effectue un test Intelligence contre Attaque. S'il le rate, le joueur est victime d'hallucinations. Des effets secondaires permanents sont possibles (Folie: 1 chance sur 100). Pendant l'hallucination, l'Entité inocule des parasites à l'avatar, une fois son petit boulot effectué, elle bannit l'avatar. Entité particulièrement vicieuse, plutôt rare.

**Nettoyeur: (Attaque, Parade, Armure, 1DX, Initiative, PV)** Si Nettoyeur réussit une attaque, elle inflige 1DX points de dégât à l'avatar. C'est l'Entité la plus courante des services d'ordre de l'espace astral qui a pour but de bannir simplement les avatars indésirables.

**Sargasse : (Attaque, Parade, 1DX, Initiative, PV)** Chaque attaque réussie par cette Entité diminue l'Initiative de l'avatar cible de 1DX points jusqu'à la fin de la quête. Si l'Initiative fixe (sans apport de dés) est réduite à zéro, l'avatar est complètement englué et ne peut plus agir. Il ne reste plus au questeur qu'à retrouver son corps. Il est à noter que le questeur et l'Entité s'engluent en même temps: la victime ne peut s'apercevoir des effets de Sargasse durant le combat sans Scrutation. Elle aura simplement l'impression que la glace rate toutes ses attaques.

**Dominateur: (Attaque, Parade, Armure, Initiative, PV)** Si Dominateur réussit une attaque, le questeur effectue un test: Intelligence contre Attaque. S'il le rate, la glace grave des messages subliminaux dans l'inconscient du personnage (difficultés voir impossibilités de faire certaines choses, ordres différés...), l'avatar est ensuite banni. Entité rare.

**Traqueur: (Attaque, Parade, Armure, 1DX, Initiative, PV)** Le MJ effectue un test: Attaque contre Silhouette+Leurre. Si le test est réussi, l'entité localisera le questeur dans le monde physique en 1DX rounds. Dès qu'elle aura réussie une première attaque, Traqueur se blindera: Armure +2, PV + parade. Traqueur est l'Entité la plus courante après Nettoyeur. Une fois le questeur localisé, le Maître du Domaine, selon sa puissance, essaiera d'influencer toutes les créatures vivantes à proximité pour qu'elles s'en prennent physiquement à l'intrus.

**Tueur Mental: (Attaque, Parade, Armure, 1DX, Initiative, PV)** Tueur Mental agit comme Nettoyeur. Si l'avatar est banni, le MJ effectue un test

# Magie

Attaque contre Consistance+Armure. Si le test est réussi, l'Entité inflige 1DX points de dégâts au questeur dans la zone tête. Armure inutile. Seuls les Masques de Combat peuvent réduire les dommages. Entité rare.

**Inquisiteur: (Niveau Actif, Parade, Initiative, PV)** Cette Entité ajoute son Niveau Actif au Niveau Actif du Domaine. Il n'est pas toujours aisé de les repérer, souvent une petite Scutation de la zone est indispensable.

## Parasites

Pour savoir si un Parasite réussit à infecter l'avatar d'un questeur, le MJ procède à un test en opposition Niveau Parasite/Sens+Familier. Si le test est réussi ou si le questeur n'a pas de Familier, le Parasite infecte l'avatar. Un questeur qui s'aperçoit que son avatar est infecté peut utiliser la Capacité Familier activement. Chaque tentative augmente le niveau du Parasite de 2 points. Lorsque le niveau atteint 20, les effets du Parasite sont définitifs. Les effets d'un Parasites ne sont visibles souvent qu'à la quête suivante celle de l'infection.

**Vers Flétrissants: (Niveau, 1DX)** L'Imprécation de l'avatar est réduit de 1DX points.

**Sarcoptide éthérée: (Niveau, 1DX)** La Consistance de l'avatar est réduite de 1DX points.

**Tiques Sénescents: (Niveau, 1DX)** Elles infectent 1DX Capacités. Celles qui sont touchés voient leur indice diminuer de 1D4 points.

**Trématode Spirituel: (Niveau, 1DX)** Ce Parasite infecte 1DX Capacités (au hasard). Quand le questeur utilise une Capacité vérolée, cette dernière se met à "tourner en boucle" inutilement dans l'espace astral.

**Métazoaire Brumeux: (Niveau, 1DX)** L'attribut Sens de l'avatar est réduit de 1DX points.

**Souillures: (Niveau, 1DX)** Un avatar infecté par ce Parasite laisse des traces dans l'espace astral. Celles-ci ne s'adaptent pas au Domaine local et dépendent de la nature du Métazoaire. La Silhouette de l'avatar est réduite de 1DX points.

**Acritarches: (Niveau)** Il affecte tous les utilitaires. Quand le questeur veut utiliser une Capacité, le MJ (mort de rire, et c'est bien là la preuve qu'il est anti-joueur) détermine aléatoirement quelle capacité est réellement activée.

## Créatures de deuxième catégorie.

D10	Nombre	PV	PA	Dégâts	Maîtrise	Arme	Att/Par
1-4	2	3	0	1D4	I	Griffes	8
5-6	3	4	0	1D6	I	Crocs	10
7-8	4	6	1	1D8	I	Arme	12
9	5*	8*	2*	1D10*	I	Poison*	14
10	6**	10**	4**	2D8**	II*	Acide/feu*	16*

## Chieurs de première.

D10	Nombre	PV	PA	Dégâts	Maîtrise	Arme	Att/Par
1-4	1	8	0	1D4	I	Griffes	10
5-6	2	10	2	1D6	I	Crocs	12
7-8	2	12	3	1D8	I	Arme	14
9	3*	15	4*	1D10*	II*	Poison*	16*
10	4**	18*	6**	2D8**	III**	Acide/feu*	18**

\*: L'invocation entraîne la dépense d'un PP supplémentaire. Si l'adepte ne possède plus de PP, il perd un PV.

#: Aucune protection physique n'est efficace contre ce type d'attaque.

**Acide/feu:** Attaque à distance. Les dommages s'étalent sur 2 rounds. Au deuxième round, les dommages infligés sont égaux à la moitié de ceux du premier round. La valeur des protections opposées est déterminée par le MJ.

**Venin:** Attaque au contact. A chaque round suivant le premier, la victime opère un test de résistance (Taille+Constitution) contre 8. Si elle rate, elle perd 1 PV non localisé. En cas de réussite, la victime est dispensée pour la suite de tels tests. Ceci est à opérer pour chaque blessure, donc cumulatif.

## Table d'invocation des créatures

En premier lieu, il faut lancer 1D10 pour déterminer le type de créatures.

- **1-6 Créatures de troisième zone:** Elles ne possèdent pas de PV car elles sont hors de combat au moindre point de dommage encaissé
- **7-9 Créatures de deuxième catégorie:** Leurs PV ne sont pas localisés et elles se retrouvent hors de combat lorsqu'ils sont nuls.
- **10 Chieurs de première:** Leurs PV sont gérés comme ceux des PJ.

Il faut ensuite déterminer le nombre, les PV ... l'Attaque/Parade des créatures invoquées en lançant à chaque fois 1D10 (donc 8 jets en tout)

## Créatures de troisième zone.

D10	Nombre	PV	PA	Dégâts	Maîtrise	Arme	Att/Par
1-4	4	/	0	1D2#	I	Griffes	8
5-6	5	/	0	1D4	I	Crocs	10
7-8	6	/	1	1D6	I	Tentacules	12
9	8	/	2*	1D8	I	Lame	14
10	10	/	4**	1D6#*	II*	Acide/feu*	16*